

УДК 372.8:002

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ: ОТ ИНТЕРЕСА К ДИАЛОГУ И МОТИВАЦИИ

Александрова Н.С., Гарипов Л.Ф.

НОУ ВПО «Вятский социально-экономический институт», Киров, Россия (610002, г. Киров, ул. Казанская, 91).

В статье обосновывается эффективность применения познавательных компьютерных игр в младшем школьном возрасте в целях мотивации к учению. В качестве базы автор предлагает использовать проблемно-диалогическую технологию посредством использования познавательных компьютерных игр. Игра строится таким образом, что сначала в побуждающем или подводящем диалоге помогает ученикам разрешить учебную проблему, то есть сформулировать тему урока или вопрос для исследования, тем самым вызывая у школьников интерес к новому материалу, формируя познавательную мотивацию. Затем посредством побуждающего или подводящего диалога с учащимся организуется поиск решения, или «открытие» нового знания. Итоги констатирующего исследования по формированию мотивации к учению младших школьников, среди прочих выводов, позволяют определить пути дальнейшей работы по организации учебного процесса и использования познавательных компьютерных игр для повышения заинтересованности учащихся.

Ключевые слова: мотивация, познавательные компьютерные игры, младшие школьники.

COGNITIVE ELEMENTARY SCHOOL COMPUTER GAMES: OF INTEREST FOR DIALOGUE AND MOTIVATION

Aleksandrova N.S., Garipov L.F.

Vyatsky Socio-Economic Institute, Kirov, Russia (610002, Kirov Str. Kazan, 91).

The article explains the efficacy of cognitive computer games in the early school years in order to motivate learning. As the base of the author proposes the use of problem- dialogic technology through the use of cognitive computer games. Game is structured in such a way that the first in the supply or encourages dialogue helps students solve learning problems , formulate the topic of the lesson or question for research, thereby causing the students interest in the new material , forming a cognitive motivation. Then, by means of the supply or spurring dialogue with the student organizes the search for solutions, or "discovery" of new knowledge. The results of the study on the formation of ascertaining the motivation for teaching younger students, among other conclusions , allow us to determine the way forward for the organization of the educational process and the use of cognitive computer games to promote the interest of students.

Keywords: motivation, educational computer games, primary school children.

В современном обществе меняются приоритеты образования. Ученик должен иметь не только знания, умения и навыки, но и уметь организовывать собственную учебную деятельность, иметь готовность и способность учиться. Исходя из этих целей, необходимо использовать новую организацию совместной деятельности ученика и педагога. Общеизвестный факт снижения успеваемости учащихся при переходе в старший класс в начальной школе до сих пор является зоной повышенного внимания исследователей. В качестве причин рассматриваются как особенности возраста, так и недостатки организации учебного процесса. Учителя и методисты разрабатывают и внедряют новые методы проведения уроков, призывают к использованию различных педагогических технологий, среди которых: проблемное обучение, использование групповых методов работы на уроке, дифференциация обучения и другие. Однако стоит признать, что на практике для каждого конкретного ученика чаще всего встречается ситуация, когда при признании способностей к

учению учащегося обвиняют в отсутствии желаний учиться, избегая глубокого анализа конкретной ситуации и тенденции в целом. В таких случаях чаще всего учителем применяется система санкций и наказаний – неудовлетворительные отметки, дополнительные занятия и задания, порицание ребенка на различных уровнях. Все это неизбежно приводит к снижению интереса к учебе, уровень которого изначально уже был снижен. Меры со стороны родителей, как правило, носят также ограничивающий и негативный характер. Неуспехи в школе ведут к ограничениям контактов со сверстниками и педагогами, что замедляет эффективную социализацию личности [2].

Таким образом, проблема исследования заключается в понижении интереса к учению младших школьников в школе, и проводятся попытки ее решения внешними воздействиями без использования приемлемых современному ученику информационных технологий, находящихся в поле личностного развития школьника.

Объективно ситуация снижения интереса к учению вызвана сменой ведущей деятельности ребенка от общения и ролевой игры к учебной. На пороге кризиса общение утрачивает характер ведущей деятельности. Его место занимает учебная деятельность. Общение и все связанные с ним процессы социализации уходят на второй план в повседневной жизни подростка. Поэтому происходит снижение мотивации к учению из-за изменения иерархии мотивов. Однако далеко не всегда конкретный педагог настроен на изучение данного вопроса, а тем более на пересмотр реального учебного процесса с учетом полученных данных изучения мотивационного профиля его учеников.

Изменение ведущей деятельности направляет внимание в образовательном процессе к движущим силам новой деятельности, то есть мотивам. Использование мотивов ведущей деятельности для актуализации мотивов учебной деятельности, как объективно необходимой, представляется перспективным направлением для анализа ситуации и решения возникающих проблем в начальной школе.

Из множества определений «мотива» в рамках данной работы целесообразно воспользоваться следующим: «Мотив (от латинского *приводить в движение, толкать*) – внутренний побудитель деятельности, придающий ей личностный смысл» [1; 6]. Таким образом, понятие мотива объединяет как личностные структуры, так и деятельностные, что наибольшим образом соответствует особенностям подросткового возраста, в котором очень активно переплетаются личностный рост и процессы социализации, и в связи с этим – активизации деятельности.

Мотивы могут быть внешними и внутренними. Внешние мотивы проявляются когда деятельность осуществляется в силу долга, обязанности, ради достижения определенного положения среди сверстников, из-за давления родных, учителя и др. Если ученик решает

задачу, то внешними мотивами этого действия могут быть: желание получить хорошую отметку, показать своим товарищам свое умение решать задачи, добиться похвалы учителя. Внутренние мотивы – интерес к процессу деятельности, интерес к результату деятельности, стремление к саморазвитию, развитию каких-либо своих качеств, способностей. Необходимо учитывать, что мотив всегда является, с одной стороны, внутренней характеристикой сознания ученика, побуждением его к деятельности. С другой стороны, такое побуждение может исходить извне, от другого человека. Если без контроля и напоминания взрослого мотив не актуализируется, то, следовательно, он является внешним для ученика [3].

Значимым в работе с учащимися является определение направления мотивов. Можно выделить две тенденции: мотив достижения успеха и мотив избегания неудач. Школьники, мотивированные на достижение успеха, обычно ставят перед собой некоторую позитивную цель, активно включаются в ее реализацию, выбирают средства, направленные на достижение этой цели. Деятельность (обучение) вызывает у них при этом положительные эмоции, мобилизацию внутренних ресурсов и сосредоточение внимания. Иначе ведут себя школьники, мотивированные на избегание неудач. Их мысли и действия подчинены тенденции ухода, отстраненности от ситуации, избегания любой активности. Ученик при этом не уверен в себе, боится критики. С работой, в которой возможна неудача, у него связаны только отрицательные эмоции, он не испытывает удовольствия от учебной деятельности. Мотив избегания неудач связан с неуверенностью в себе, низкой самооценкой, неверием в возможность успеха. Любые сложности вызывают отрицательные эмоции. Учащиеся, у которых преобладает стремление к успеху, свои победы и неудачи склонны объяснять объемом приложенных усилий, силой своего старания, что свидетельствует о внутреннем контролирующем факторе. Те школьники, у которых преобладает тенденция к избеганию неудач, как правило, собственный неуспех объясняют отсутствием способностей или невезением, а успехи – везением или легкостью задания. В этом случае начинает развиваться так называемая «выученная беспомощность». Поскольку ученик не может повлиять ни на сложность задания, ни на везение, ни на отсутствующие способности, то, следовательно, и пытаться что-то делать дальше кажется ему бессмысленным. Такие школьники впоследствии отказываются от выполнения даже самых простых заданий.

Еще один важный фактор – общий уровень мотивации. Оптимальный уровень мотивации зачастую является определяющим для организации деятельности, ее начала или успеха. Данный показатель зависит от многих факторов. Деятельность побуждается не одним, а несколькими мотивами [4]. Чем больше мотивов детерминируют деятельность, тем выше общий уровень мотивации. Например, когда деятельность побуждается пятью мотивами, то общий уровень мотивации обычно выше, чем в случае, когда активность

человека детерминируют только два мотива. Многое зависит от побуждающей силы каждого мотива. Иногда сила одного какого-либо мотива преобладает над влиянием нескольких мотивов. В большинстве случаев, однако, чем больше мотивов актуализируется, тем сильнее мотивация. Если удастся задействовать дополнительные мотивы, то повышается общий уровень мотивации.

Следовательно, общий уровень мотивации зависит:

- от количества мотивов, которые побуждают к деятельности;
- от актуализации ситуативных факторов;
- от побуждающей силы каждого из этих мотивов.

Для организации продуктивной учебной деятельности, по мнению П.М. Якобсона, важно учитывать познавательные мотивы (мотивы, связанные с самим процессом учебной деятельности). Без сомнения, очень важным является понимание иерархии мотивов как отдельного ученика, так и их группы (класса). Иерархия мотивов не является абсолютно стабильным мотивационным комплексом, она меняется со временем и возрастом (в зависимости от обстоятельств и влияния людей). Знание мотивационного поля позволит скорректировать организацию учебного процесса и выстроить отношения в рамках учебной деятельности с максимальным использованием ведущих мотивов и актуализацией необходимых потенциальных ресурсов мотивационной сферы.

Таким образом, для успешной мотивации к учению необходимо задействовать мотив достижения успеха и мотив избегания неудачи, а познавательный мотив рациональнее учитывать в содержании даваемого материала. В рамках нашего исследования для учета выявленных мотивов использована проблемно-диалогическая педагогическая технология. Проблемно-диалогическая технология дает развернутый ответ на вопрос как учить, чтобы ученики ставили и решали проблемы. В словосочетании «проблемный диалог» первое слово означает, что на уроке при изучении нового материала должны быть проработаны два звена: постановка учебной проблемы и поиск ее решения. Постановка проблемы – это этап формулирования темы урока или вопроса для исследования. Поиск решения – этап формулирования нового знания.

Слово «диалог» означает, что постановку проблемы и поиск решения ученики осуществляют в ходе специально выстроенного учителем диалога. Различают два вида диалога: побуждающий и подводящий.

Побуждающий диалог состоит из отдельных стимулирующих реплик, которые помогают ученику работать по-настоящему творчески. На этапе постановки проблемы этот диалог применяется для того, чтобы ученики осознали противоречие, заложенное в проблемной ситуации, и сформулировали проблему. На этапе поиска решения учитель

побуждает учеников выдвинуть и проверить гипотезы, т.е. обеспечивает «открытие» знаний путем проб и ошибок. В побуждающем диалоге мысль ученика как бы делает скачок к неизвестному. Важную роль в организации побуждающего диалога играет создание различных ситуаций на уроке.

1. Создание «ситуации успеха». Детям предлагается задача, опирающаяся на имеющийся опыт. Каждый индивидуально решает задачу, не испытывая затруднений. В результате достигается эмоциональное удовлетворение детей своими знаниями.

2. Ситуация «интеллектуального разрыва». Предлагается похожая по внешним признакам практическая задача, которую ученики решить уже не могут, так как она ориентирована на новый способ решения. В результате возникает эмоциональное переживание всеобщего неуспеха (никто не может). Это положительная эмоция, так как нет переживания своего неуспеха на фоне успеха других.

3. Формулирование учебной задачи вместе с учителем. Дети должны испытать дефицит своих способностей. Проанализировать ситуацию практического затруднения: где и почему возникла проблема? Тогда и появляется учебная задача «Что будем делать дальше?» или «Как бы вы сформулировали последующие действия?». Учащиеся сами формулируют вопрос и ищут на него ответ. Диалог развивается от тех вопросов, которые волнуют ребёнка. Что соотносится с целями использования задач открытого типа [5].

В рамках нашего исследования проблемно-диалогическая технология реализуется через использование познавательных компьютерных игр на уроке. Проблемно-диалогическое обучение – это тип обучения, обеспечивающий творческое усвоение знаний учащимися посредством специально организованного диалога, что возможно через реализацию компьютерной программы, а наличие игрового сюжета способствует проявлению устойчивых мотивов к учению.

Познавательная компьютерная игра построена таким образом, что сначала в побуждающем или подводящем диалоге помогает ученикам разрешить учебную проблему, то есть сформулировать тему урока или вопрос для исследования, тем самым вызывая у школьников интерес к новому материалу, формируя познавательную мотивацию. Затем посредством побуждающего или подводящего диалога с учащимся организует поиск решения, или «открытие» нового знания. При этом достигается подлинное понимание учениками материала, ибо нельзя не понимать то, до чего додумался сам.

Подводя итоги констатирующего исследования по формированию мотивации к учению младших школьников, среди прочих выводов, можно определить пути дальнейшей работы по организации учебного процесса и использованию познавательных компьютерных игр для повышения заинтересованности учащихся как в результатах учебной деятельности,

так и саморазвитии, что, в свою очередь, должно привести к оптимизации учебного процесса, повышению качества обученности, активному вовлечению учащихся в познавательную деятельность и деятельность, направленную на построение своего индивидуального образовательного маршрута. А использование проблемно-диалогических методов в учебном процессе исключает пассивное восприятие учебного материала, утомляющее детей, обеспечивает для каждого ребенка адекватную нагрузку, что обеспечивает снятие стрессовых факторов во взаимодействии между учениками и учителями, создание атмосферы доброжелательности и взаимной поддержки. Таким образом, учебный процесс ориентирован на формирование у детей интереса к обучению, на творческое начало в учебной деятельности, приобретение собственного опыта творческой деятельности.

Список литературы

1. Исследование учебной мотивации школьников по методике М.Р. Гинзбурга // Сайт практического психолога Ивановой Елены Михайловны. – URL: <http://iemcko.narod.ru/4332.html>.
2. Макарычева И.Н. Особенности мотивационной сферы подростков как ресурс повышения эффективности учебной деятельности // Концепт : научно-методический электронный журнал официального сайта эвристических олимпиад «Совёнок» и «Прорыв». – Февраль 2012, ART 1208. – Киров, 2012. – URL: <http://www.covenok.ru/koncept/2012/1208.htm>.
3. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Формирование мотивации учения. – М. : Просвещение, 1990. – 192 с.
4. Маслоу А. Мотивация и личность. – М. : Едиториал УРСС, 2004. – 224 с.
5. Утёмов В.В. Система задач открытого типа как средство развития креативности учащихся // Современные проблемы науки и образования. – 2011. – № 5. - URL: www.science-education.ru/99-4805 (дата обращения: 03.06.2013).
6. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя. – М. : Просвещение, 1991. – 288 с.

Рецензент:

Помелов В.Б., д.п.н., профессор, профессор кафедры педагогики ФГБОУ «Вятский государственный гуманитарный университет», г. Киров.