Диагностика игровых и познавательных мотивов у младших школьников.

В настоящее время в связи с переходом к обучению детей с шестилетнего возраста особое значение приобретает изучение мотивов учения. Исследования психологами особенностей учебной деятельности учащихся – шестилеток показывают специфику всех ее компонентов, существенные отличия в мотивационной сфере по сравнению со школьниками семилетнего возраста. Эта особенность состоит в том, что с приходом в школу дети не расстаются с потребностью играть. На это указывают Ш.А.Амонашвили, И.В.Имедадзе.

Одним из главных условий решения проблем мотивации учения, связанные с ее формированием и коррекцией у младших школьников, является разработка средств ее диагностики.

В связи с этим для выявления у детей игровых и познавательных мотивов мною был проведен эксперимент по методике, условно названной «Кубики»

Для проведения данного эксперимента необходимо приготовить специальные кубики. Они представляют собой по форме обыкновенную детскую игру складывания целого из частей. Но одна из шести сторон каждого кубика – это печатная буква, изображенная на фоне красочной картинки, а остальные – часть общего изображения какого- либо известного персонажа сказки, мультфильма и т.п. На кубиках имеются только те буквы, из которых можно сложить слова, заранее составленные экспериментатором. В помощь испытуемым предполагаются опорные листы, на которых имеется изображение того, что ребенок может составить из этих кубиков. Для усложнения задачи на опорном листе даны не готовые слова, а только те буквы в каждой горизонтальной строке, из которых должно получиться то или иное слово (например*, ущак* – щука, *гаил* – игла).

Методика заключается в следующем. Перед ребенком кладутся кубики так, чтобы они были доступны ему и чтобы он мог видеть в равно степени части картинки и буквы ( например, из 12 кубиков 6 с буквами должны быть повернуты и столько же кубиков с изображением картинки). Экспериментатор обращается к ребенку: «Перед тобой необычные кубики и два листа, с помощью которых ты можешь выполнить складывание. Внимательно рассмотри их и выбери себе для работы то, что тебе больше нравится».

На первом этапа выбора перед ребенком создается ситуация столкновения двух мотивов – игрового и познавательного. Начальный этап интересен происходящей у испытуемого борьбой мотивов. Осознавая необходимость выбора, он начинает оценивать различные условия и последствия эксперимента.

После выбора начинается второй этап – процесс складывания слова или рисунка из кубиков. Здесь важными показателями являются увлеченность работой, легкость и быстрота подбора нужных кубиков, обращение за помощью к экспериментатору, характер вопросов. Если в течение длительного времени ребенок не может подобрать

нужный кубик, то ему можно помочь в этом.

На третьем этапе после выполнения ребенком работы с ним проводится беседа, которая содержит следующие вопросы:

1. Почему ты выбрал картинку (буквы)?

2.Трудно или легко было выполнить эту работу? Почему?

3.Понравилась тебе эта работа? Чем именно понравилась: кубики, буквы; составить слова из букв или др.?

4. Нравится ли тебе ходить в школу? Почему?

 По данной методике мною был обследован 1 класс, который посещали и учащиеся – шестилетки и учащиеся семилетнего возраста. Всего 12 человек. Количественные результаты эксперимента были отражены в таблице.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Испытуемые** | **Игровой мотив** | **Познавательный мотив** |
| Количествовыборов | % | Количествовыборов | % |
| ***Шестилетки*** | 3 | 75 % | 1 | 25 % |
| ***Семилетки*** | 2 | 25 % | 6 | 75 % |

Выводы:

1. Из таблицы видно, что у учащихся – шестилеток преобладает мотив игрового типа, а у школьников семилетнего возраста - познавательный мотив.
2. Данная методика позволяет диагностировать игровые и познавательные мотивы деятельности младших школьников.
3. Данные, полученные с помощью методики «Кубики», важны для индивидуальной работы с учащимися по формированию и коррекции мотивации учебной деятельности. Отличительной чертой детей шестилетнего возраста является то, что в начале обучения существенной притягательной силой для них обладают игровые мотивы.