

## Развитие положительного отношения к учению у детей шестилетнего возраста

Каждому возрасту присущи характерные виды деятельности, побуждаемые определенными мотивами. В шестилетнем возрасте побудителями действий и поступков признаны мотивы-стимулы [1].

Исследования Божович Л.И. [2], Киричук Е.И. [3], показывают, что у детей 6-7-и лет возможно формирование:

- социально значимых мотивов поведения, проявляющихся в желании занять позицию школьника, которая дает ребенку возможность стать на ступеньку выше в социальных отношениях и приобрести новые права и обязанности: в правильном отношении к школе, учению, учителю и к себе лично;

- положительного отношения к учебной деятельности, выражающегося в желании трудиться, в интересе к знаниям, к книге; в возникновении устойчивого интереса к интеллектуальным или познавательным задачам; в потребности учения как содержательной деятельности, приводящей к определенному результату, важному для самого ребенка, а также и для окружающих его взрослых; в стремлении познавать новое, приобретать знания.

Мотивационная сфера ребенка не постоянна, ее изменение связано с развитием личности и видами деятельности. Личный мир ребенка индивидуален, нельзя найти двух совершенно одинаковых детей, так как у каждого свои склонности, потребности, чувства. Вместе с тем развитие личности ребенка определяется не количеством усвоенных знаний по предметам, а наличием и совокупностью положительных мотивов, потребностей, интересов, сформированных в процессе обучения.

Большинство шестилетних детей высказывает желание пойти в школу, стать учениками, школьниками. Правда, высказанное желание еще не является мотивом. Мотив, по словам Шабалиной З.П. [4], это то, ради чего ребенок хочет учиться, а не просто ходить в школу.

Для выяснения мотивов управляющих деятельностью детей, которые поступали в первый класс, мы предложили ответить им на вопрос: "Хотите ли вы ходить в школу и учиться в ней?" На него положительно ответили все дети. А "Почему хотите учиться?" – характерными были ответы: "Все дети ходят в школу, я тоже хочу стать школьником", "Я хочу стать летчиком, а для этого надо учиться в школе", "Если я не буду ходить в школу, то надо мной будут смеяться дети нашего двора", "Меня будут принимать во "взрослые" игры и не будут называть маленьким", "Хочу в школе хорошо учиться, чтобы мама радовалась", "Мне купили красивый ранец. Я буду его в школу носить".

Следовательно, шестилетних детей школа привлекает новой атрибутикой, возможностью иметь собственный ранец и другие школьные принадлежности, но это не главное. Они хотят занять более значимую для себя социальную позицию, своей хорошей учебой порадовать взрослых. Дети высказывают желание узнать в школе много нового, интересного, научиться читать, писать, то есть обнаруживают признаки познавательных мотивов. Но проходит год, а иногда и того меньше, большинство детей говорят о том, что им уже надоело ходить в школу. В чем кроется причина этого явления?

Опрос детей в конце учебного года показал, что произошло изменение мотивации детей. На вопрос "Почему вы ходите в школу и учитесь в ней?" ответы были таковы: "Мама меня хвалит, когда я хорошо отвечаю в школе", "В школе интересно", но были и такие: "У меня в школе много друзей, и мне с ними весело", "Дома скучно одному", "Мне нравится наш учитель", а самым распространенным был ответ "Мама заставляет". Дети уже не идут в школу с радостью и желанием учиться, а по принуждению взрослых.

Мотивы познавательного характера, с которыми шестилетние дети приходят в школу, имеют важное значение для организации учебного процесса, так как ученик легче и прочнее усваивает то, в чем испытывает потребность. Безусловно, в школе нельзя ограничивать круг учебного материала лишь потребностями ученика, но можно и нужно их развивать, способствовать расширению и углублению интересов. Со стремлением к узнаванию нового связаны любопытство и любознательность, которые при их умелом развитии, могут перерасти в потребность к постоянному познанию. Шестилетнему ребенку легче всего удовлетворить любопытство в привычном для него виде деятельности – игре. В ней он задает и разрешает вопросы, без которых невозможно полноценное удовлетворение детского любопытства. Примечательно и то, что в игре ребенок пытается сам найти ответы на интересующие его вопросы, основываясь на имеющемся у него жизненном опыте. Помощь в поиске ответов оказывают и сверстники, задействованные в игре. Это происходит на высоком эмоциональном подъеме, без нажима со стороны взрослого, а исходя из требований игрового действия, поэтому эти знания являются более прочными и побуждают детей к дальнейшему поиску. Особенно важно, если знания, полученные во время игры, применяются на практике, тогда они являются важным стимулом для развития познавательных способностей детей.

Эти особенности детской любознательности мы положили в основу обучения, разработав систему игр, направленных на развитие положительной мотивации к учению. Игры обеспечивали переход ребенка от дошкольной ролевой игры к осознанной, более самостоятельной и целенаправленной учебной деятельности. Ведь для них учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра снимала барьер между "внешним миром знаний" и психикой ребенка, позволяла безболезненно освоить то, что заранее вызывало у него страх неизвестности. Установка на выполнение учебной работы у детей в это время еще не сформирована, поэтому дидактические игры формировали устойчивый интерес к учению, содействовали полноценному всестороннему развитию психики, познавательным способностям детей, снимали напряжение, которое возникало в период адаптации ребенка к школьному режиму. Система игр нашла отражение в таблице 1.

Как показали наблюдения, установление взаимопонимания с учителем, завоевание симпатий сверстников, пользующихся авторитетом в классе, делали детей особенно чувствительными к оценкам педагога, родителей, вызывали желание успешно выполнять правила и требования школьной жизни. Стремление детей к самоутверждению использовалось при организации серии игр под названием "Почемучка", в которых они попадали на остров "Почему", где правил вождь Великий Знай. Он своим подданным давал задания, которые нужно было выполнить. Кто лучше справлялся – получал орден Мудрости, а кто задавал самый интересный вопрос (и сам мог ответить на него) – звание Почемучки. На острове проходили турниры смекалистых, игры Знатоков, советы Старейшин.

## Игры, развивающие положительное отношение к учению

Снимающие напряжение детей в период адаптации	Вызывающие положительное отношение детей друг к другу	Способствующие самоутверждению детей	Формирующие умения детей применять знания на практике
<p>"Путешествие по школьной стране", серия игр "Незнайка в классе (в столовой, в спортивном зале и т.п.)", "Нарисуй свой страх и победи его", "Что у нас в портфеле?", "Путаница", "На что похоже настроение в школе (на уроке, во время перемены и т.д.)", "Дизайнеры".</p>	<p>"Комплименты", "Найти друга", "Ветер дует на...", "Рисуем друг друга", "Узнай по голосу", "Ежели вы вежливы", "Ругаемся овощами", "Живая скульптура", "Путаница", "Секрет" и другие.</p>	<p>"Почемучка", "Сочиним историю", "Волшебные сказки", "Запрещенные движения (звуки, цифры, слова)", "Наоборот", "Найди ошибки", КВН, "Поле чудес", "Пойми меня", "Капитаны", "Кто увидит (услышит) больше всех", "Поварята".</p>	<p>"Магазин", "Почта", "Фабрика", "Мастерская", "Лесная школа", "Типография", "В гостях у Компьюши", "Пишущая машинка", "Умные машины", "Художественная мастерская", "Страна слов".</p>

Наибольшее удовлетворение получали дети, если сверстники признавали их лидерами игры, если они смогли проявить свои знания, эрудицию, получили заслуженную похвалу от учителя – и, если одноклассники оценили их умелые действия, приведшие к успешному завершению игры или к победе одной из команд. Дети вели себя активно, раскрепощенно, но вместе с тем, старались не выходить за рамки правил игры. У них проявлялся интерес, мобилизовывалось внимание, оттачивалась память. Дети стремились победить в игре, а, следовательно, приобрести новые знания.

А какой радостью загорались глаза учеников, когда учитель при подведении итогов сообщал, что без их помощи герои любимых сказок не смогли бы выбраться из трудной ситуации, самостоятельно провести "космический корабль" мимо встречных комет и "черных дыр", если был верен расчет маршрута парусника и выиграно состязание с компьютером. Это доставляло детям истинное удовольствие, так как они наглядно видели практическое применение своих знаний.

Известный детский психолог Д. Селли [5] писал, что если бы ему предложили изобразить ребенка в его типичном душевном состоянии, то он, вероятно, нарисовал бы выпрямленную фигуру маленького мальчика, который широко раскрытыми глазами глядит на какое-нибудь новое чудо или слушает, как мать рассказывает ему что-нибудь новое об окружающем мире. Этот портрет больше всего напоминает шестилетнего ребенка, который не только с интересом всматривается в окружающее, но и сам любит создавать город из кубиков, подъемный кран и корабль из металлического конструктора, с удовлетворением лепит, рисует, сочиняет первые сказки, песни, придумывает незамысловатые танцевальные движения. В этом возрасте проявляется потребность в созидании, которую мы положили в основу серии игр "Художественная мастерская".

Опишем фрагмент игры, проведенной на уроке обучения грамоте. Дети

знакомились с новой буквой Р , р и учились выделять в словах звуки Р и р'.

– Ребята, представьте, что вы художники, и будете рисовать картину, на которой изображен сельский домик, стены его уже готовы, а вы будете подрисовывать детали – части дома, в названиях которых должны быть звуки р и р'. Произносить слово-название нужно так, чтобы эти звуки были слышны отчетливо. Если слово подобрано правильно, то тот, кто его назвал, кладет перед собой счетную палочку, чтобы в конце можно было легко подсчитать очки и определить победителя. Итак, начнем! Какие части дома, имеющие в своем названии звуки р и р' следует дорисовать?

– Крыша, труба, дверь, дверная ручка, рама, крыльцо, порог, чердак, – называют дети. Слова анализируются и у дома дорисовываются недостающие детали.

– А я считаю, что дом следует покрасить, – говорит Лена. Дети выбирают цвета для покраски дома: серый, оранжевый, розовый, а можно сделать и разноцветным.

– А теперь, – говорит учитель, – давайте представим, какая мебель и предметы быта могли бы находиться внутри дома, в его комнатах. Не торопитесь с ответом, помните, что в их названиях должны быть звуки р, р'.

– Сервант, кровать, кресло, этажерка, табуретка, телевизор, компьютер, игровая приставка, картины, радиоприемник и так далее.

При подведении итогов игры выяснилось, что в классе не было ни одного ребенка, у которого на парте не оказалось ни одной счетной палочки. Все работали активно, каждый хотел высказаться. Победитель игры получил большую медаль в виде буквы Р.

Игры, развивающие фантазию детей, поддерживали интерес к обучению, подталкивали к высказыванию собственных суждений, отстаиванию своей позиции в споре, а в итоге подводили к осознанию необходимости познания нового.

При опросе детей в конце года в экспериментальных и контрольных классах было обнаружено различие в мотивации учебной деятельности. В экспериментальных классах на вопрос "Хотите ли вы ходить в школу и учиться в ней?" положительно ответило 100% учеников, тогда как в контрольных классах число положительных ответов составило лишь 65%. Ответы на вопрос "Почему вы хотите ходить в школу?" показаны в таблице 2.

Таблица 2

### Влияние дидактических игр на развитие мотивационной сферы шестилетних детей

МОТИВЫ	Эксперим. класс		Контр. класс	
	в абс.числе	кл. в %	в абс.числе	кл. в %
Познавательные мотивы (хочу много знать, знания пригодятся в жизни)	63	61,8	14	13,9
Социальные мотивы (радовать маму, хочу быть лидером и др.)	24	23,5	17	16,8
(мама заставляет, хожу ради общения с друзьями и т.п.)	9	8,8	51	50,5
Узкоэгоистические (за хорошую оценку меня ждет награда и т.п.)	6	5,9	19	18,8

Таблица иллюстрирует, что дети в экспериментальных классах не потеряли интереса к учению, в их стремлении к познанию нового четко прослежива-

ются познавательные мотивы так необходимые для того, чтобы они успешно постигали азы учебной деятельности. При приобретении учебной деятельностью прочной мотивационной основы, ребенок открывает для себя то, что цель учения состоит не просто в выполнении требований учителя, а в овладении знаниями, умениями и навыками, испытывает радость от умственного напряжения и преодоления интеллектуальных трудностей, которые доставляет решение учебных задач. Но для этого он должен захотеть включиться в их решение. Здесь дидактическая игра оказывается незаменимым помощником учителя, так как в ней создаются условия для освоения социальных ролей и той среды, в которой происходит обучение.

### ЛИТЕРАТУРА

1. **Петроченко Г. Г.** Развитие детей 6-7 лет и подготовка их к школе. Мн., Вышэйшая школа, 1982. - 71 с.
2. **Божович Л. И.** Личность и ее формирование в детском возрасте. М., Просвещение, 1968. - 195 с.
3. **Киричук Е.И.** Формирование интереса к учению у младших школьников. В кн.: Обучение и развитие младших школьников //Под ред.Костюка Г.С. Киев,1970.- 161с.
4. **Шабалина З.П.** Первый год – самый трудный. М., Просвещение, 1990. -94 с.
5. **Селли Д.** Очерки по психологии детства (пер. с англ.). М., 1990. - 370 с.

### S U M M A R Y

*The main social significant motives influencing on the behaviour of six-year old children and the development of their learning activity are described in the paper. The role of didactic games in the formation of children, s positive attitude to the learning process is shown.*