

Взаємодія з віртуальним світом як один з провідних мотивів до навчання старших дошкільників

Оксана Чекстере

Нові технології змінюють до невпізнання не тільки світ навколо нас, але і нас самих. І якщо ще років п'ять тому раннє залучення дітей до віртуального світу викликало радше несхвалення, то зараз це є практично нормою. Все більше часу дошкільники проводять перед екранами гаджетів, граючи у комп'ютерні ігри або дивлячись розважальні (набагато рідше пізнавальні) сюжети на ютубі. Час вносить свої корективи. Тому, при розробці анкети для з'ясування мотивів до навчання в школі старших дошкільників, серед варіантів відповідей на кожне питання був варіант - взаємодія с комп'ютером. Анкета охоплювала різні сторони шкільного життя і діяльності дітей.

Всього було протестоване 106 дітей віком від 5,5 до 6 років (56 дівчат і 50 хлопців) – вихованців дошкільного освітнього закладу Дніпровського району міста Києва. Експеримент проводився індивідуально. Після прочитання кожного питання перед дитиною викладалися кольорові малюнки, що відповідали варіантам відповіді. При цьому дитина вказувала на картинку з обраним варіантом відповіді. У тому випадку, якщо дитина довго сумнівалася при виборі картки або робила вибір занадто швидко, не подумавши, експериментатор повторював питання вже не пропонуючи варіанти відповідей. Для чистоти експерименту була потрібна впевненість у тому, що дитина зробила свій вибір усвідомлено, а не випадково вказала на одну з картинок. Експеримент супроводжувався інструкцією: Я задам тобі питання і розкладу перед тобою картинки з відповідями. Вибери, будь ласка, ту картинку, яка показує твою відповідь на це питання.

На основі змісту відповідей ми визначали мотив, який спонукає дитину до навчання, та робили висновок про рівень сформованості навчальних мотивів. Нами були з'ясовані наступні мотиви: учбовий, мотив оцінки, соціальний, ігровий, позиційний, зовнішній, комунікативний, прийняття, соціального схвалення, творчої самореалізації та мотив надання переваги віртуальному світу (комп'ютер).

При обробці результатів для кожного з мотивів підраховувався відсоток дітей, у виборі яких зустрічався цей мотив. Відповідні дані представлені в таблиці.

Таблиця

Мотиви до навчання старших дошкільників, %

Мотив	1 питання	2 питання	3 питання	4 питання	5 питання
учбовий	38	23	19	27	17
оцінка	36		15	16	
соціальний			11		
ігровий		19		14	14
позиційний	6				
зовнішній	6		8		

комунікативний			17		36
прийняття				15	
соціального схвалення			15	9	27
творчої самореалізації		43			6
комп'ютер	14	15	15	19	

Відповіді на перше питання показали, що 38% опитаних дітей йдуть в школу тому, що хочуть вчитися (навчальний мотив), 36% дітей тому, що люблять гарні оцінки (мотив оцінки). Бажання навчитися грати і працювати на комп'ютері виявили 14% дітей. Кількість дітей, які йдуть до школи, щоб відчувати себе дорослими і тих, кого приваблює лише наявність шкільної атрибутики (портфель і форма), виявилася однаковою по 6% дітей (позиційний і зовнішній мотиви).

Заняття з математики та письма при відповіді на друге питання обрали 13% дошкільників (навчальний мотив). Перевагу іграм і прогулянкам віддали 19% дітей (ігровий мотив), малювання і конструювання вибрали 43% дошкільників (творча самореалізація). Прихильників взаємодії з комп'ютером виявилось 15%.

Намір добре вчитися (третє питання) був викликаний у 19% дітей бажанням більше знати і вміти (навчальний мотив), у 15% - отримувати хороші оцінки, 17% дітей намагались збільшити кількість друзів (комунікативний мотив), 11% хотіли приносити користь суспільству, коли виростуть (соціальний мотив), для 15% дітей виявилось значимим схвалення вчителя (мотив соціального схвалення) і 15% для того, щоб дозволяли більше грати на комп'ютері.

При отриманні гарної оцінки (четверте питання) 27% дітей подобається найбільше, що вони добре все вивчили (навчальний мотив), 16% - просто задоволені оцінкою (мотив оцінка), 14% дошкільників раділи можливості більше пограти (ігровий мотив), 15% - що їх будуть хвалити батьки (мотив прийняття), 9% дітей домагались схвалення вчителя (мотив соціального схвалення). Додатковий час для взаємодії з комп'ютером обрали 19% дітей.

На п'яте питання про те, за чим ти будеш найбільше сумувати, якщо не будеш ходити до школи, 17% дітей відповіли, що за уроками (навчальний мотив), 36% - за друзями (комунікативний мотив), 27% - за вчителем (мотив соціального схвалення), 14% вихованців дитячого садка будуть сумувати за спортивними іграми і прогулянками (ігровий мотив) і 6% за гуртками (мотив творчої самореалізації).

Дітям запропонували зробити вибір між навчанням у школі або вдома за комп'ютером (шосте питання). 19% дітей вважали за краще навчання за комп'ютером.

У сьомому питанні пропонувався вибір між грою з друзями та комп'ютерною грою. 17% дошкільнят обрали комп'ютер.

Отже, в ході дослідження з'ясувалось, що для дітей старшого дошкільного віку поряд з пізнавальним мотивом, мотивами прийняття і соціального схвалення, оцінки та комунікативним мотивом значущим є й ігровий мотив,

який показує, що не у всіх дошкільників сформована «позиція школяра».

Основним фактором відмінності умов розвитку сучасних дітей від їхніх попередників, на нашу думку, є зміна зовнішнього середовища, а саме, поява в їхньому житті нових ігор на різноманітних гаджетах. Оскільки дошкільники використовують здебільшого електронні носії для гри, мотив взаємодії з комп'ютером теж можна вважати ігровим. Відповідно, частка пізнавальних мотивів у дітей, які йдуть до школи, зменшується, що і призводить зрештою, до загального зниження навчальної мотивації.