

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, КАК СРЕДСТВО МОТИВАЦИИ К УЧЕНИЮ

Логвиненко М. В.

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь,
e-mail: lo_max@tut.by

Учение – это такая форма деятельности, в ходе которой учащийся сознательно и целенаправленно присваивает передаваемый ему социокультурный опыт, на основе которого формируется индивидуальный опыт [1, с. 34]. Успешность учения обуславливается многими факторами, но доминирующие позиции занимает мотивация учения. *Мотивация* – психофизический процесс, управляющий поведением человека, а мотив – образ в котором человек видит смысл своей деятельности [2, с. 3]. Так как игра является основным видом деятельности и предметом интереса детей, она по праву является эффективным способом мотивации ребенка к учению. В связи с быстрым развитием информационных технологий, наиболее привлекательной средой для разработки дидактических игр является компьютерная среда. Именно она была выбрана нами для создания интерактивного обучающего комплекса MiniQuali. Главным компонентом данного комплекса, отвечающим за мотивацию учения, является игра “**Домик Миникволя**”, разрабатывая которую, мы руководствовались следующими принципами.

Игра должна быть привлекательной. Всему комплексу MiniQuali присуща привлекательная атмосфера. Персонажи игр передают ребенку-игроку необходимые знания и при этом вовсе не ассоциируются со строгими учителями, а становятся его виртуальными друзьями и помощниками. Эту атмосферу развивает “Домик Миникволя” – своеобразный игрушечный кукольный домик, в котором живет Миникволь (один из персонажей основных игр).

Обучаемый должен видеть результат своих действий. Кроме приобретенных знаний, результатом прохождения урока в играх MiniQuali является игровая валюта. Награда – простой и надежный способ мотивации, особенно когда она имеет практическую ценность. Игровая валюта используется в игре “Домик Миникволя”, чтобы покупать Миникволью еду, одежду, игрушки, читать энциклопедию и т. д.

Игровая составляющая не должна мешать получению знаний. В комплексе MiniQuali ребенку интересны яркие картинки и персонажи и он, сам того не осознавая, запоминает и осваивает учебный материал. Игра “Домик Миникволя” не только не отвлекает внимание ребенка от основного комплекса, но и попутно передает полезные сведения и опыт, знания об устройстве быта и финансах и т. п.

Игра должна быть безопасной для физического и психологического здоровья ребенка. Пребывание в игре ограничено, что замаскировано под игровые механики. Графика игры не содержит пугающих или раздражающих элементов.

Таким образом, игра “Домик миникволя” определенно является средством мотивации к учению в рамках обучающего комплекса MiniQuali.

Библиографические ссылки

1. Ключко, О. И., Сухарева, Н. Ф. Педагогическая психология / О. И. Ключко, Н. Ф. Сухарева. – М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015. – 234 с.
2. Шалыто, А. А. Заметки о мотивации / А.А. Шалыто. – СПб : «Мозаика НК», 2013. – 280 с.