

МОТИВ КАК СЛЕДСТВИЕ ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ

КОММЕНТАРИЙ К УРОКУ В МУЗЕЕ

Психологи говорят, что одной из причин плохих результатов обучения является его «незамотивированность». Выходит, надо учеников «замотивировать». Поэтому учителя обычно начинают занятие с немедленного объявления темы урока: дескать, если ученику сразу же не сообщить, чем он сейчас будет заниматься, то он не «замотивируется» и ничего делать не будет. «Сегодня мы научимся решать уравнения с двумя неизвестными», «На сегодняшнем уроке вы узнаете, как» и так далее. (Некоторые учителя даже заранее пишут на доске тему урока.) Самые старательные, следуя методическим указаниям, добавляют при этом *зачем* – зачем знать, учить, запоминать.

А действительно, зачем? Потому что так надо? Или чтобы поступить в университет? Или чтобы быть культурным человеком? Или хотя бы просто уметь поддержать беседу? Звучит красиво. Но на правду не похоже. Ведь ни один нормальный ученик в таких словах своё поведение не мотивирует. Да и мы, взрослые люди, так свои мотивы не выражаем.

Мотив – это что-то личное, интимное. И если известно, что мысль изреченная есть ложь, то словесное выражение мотивов тех или иных наших поступков – ложь на все сто процентов. Высокие слова про «разумное-доброе-вечное», которые принято говорить, чаще всего ложный (или защитный) мотив. Что там на самом деле движет учителем на конкретном уроке – этого

Вячеслав Букатов,

доктор педагогических наук

Мария Ганькина,

педагог, главный редактор

журнала «Игра и дети»,

зам. главного редактора журнала

«Педагогическая техника»

Любой учитель, конечно, хочет, чтобы ученики его предмет знали. А знать будут, если начнут с интересом им заниматься. Как же вызвать интерес? Социо-игровой стиль предлагает парадоксальные ходы, связанные, как это ни странно, с теми или иными ограничениями.

он и сам порой не понимает. Для детей же высокие слова о необходимости быть культурным человеком – и вовсе пустой звук.

Действительно, заинтересованность обеспечивается мотивацией. Но это не значит, что любой бред, выдаваемый нами за мотивацию, этой самой мотивацией станет для каждого ребёнка и все, как по команде, начнут заинтересованно смотреть нам в рот.

Так что же делать? А **вообще не объяснять**, что, зачем и почему! И ни в коем случае не заикаться о мотивах – тогда, глядишь, они и появятся, у каждого свой. Ведь не только заинтересованность вызывается мотивом, но и сами мотивы возникают как следствие заинтересованности.

Как же вызвать заинтересованность? Социо-игровой стиль предлагает парадоксальные ходы, связанные, как это ни странно, с теми или иными ограничениями.

Заинтересованность человека всегда выражается в изменении темпоритма его поведения. А если изменить темп или ритм жизни ученика, то что станет с его заинтересованностью? Скорее всего, она изменится, и в лучшую сторону. Например, ограничьте время, отведённое на то или иное задание, – и темп работы увеличится. И ученики сломя голову побегут по музею. И скучающих, поверьте, не будет.

В приведённом примере было такое ограничение: найти именно пять (не больше и не меньше!)

штук, да еще «самых-самых» (а не первых попавшихся на глаза!), да ещё выписать их (не просто запомнить!)... Какой каскад ограничений! Голова кругом пойдёт. А про то, что «не любишь музеи», и не вспомнишь.

Каждое из подобных ограничений кажется ученикам очень простым. За 20 минут? Да запросто, хоть Третьяковку. Пять штук? Раз плюнуть. Самого-самого? Легко! Ведь это ж задание на свой собственный вкус, а не на проверку знаний. Как тут даже самому что ни на есть пофигисту не броситься вперёд наперегонки – будет чем блеснуть перед одноклассниками.

Эти мелькающие в голове учеников мысли (поток сознания) гораздо ближе к мотивам, чем слова учителя: «Сейчас вам предстоит познакомиться с экспозицией... Творчество великого русского писателя... Это очень важно... Каждый культурный человек должен... Необходимо сдать рефераты на тему... На экзамене вам обязательно пригодится...»

Итак, вырисовывается два варианта посещения музея. В результате первого ученик (движимый пусть даже, с нашей точки зрения, и мелкими мотивчиками – зато своими) выходит из музея – рот до ушей, глаза с хитрецей – и потом на каждом углу будет всем рассказывать, в каком «крутом» музее он был.

Второй вариант: ученик выходит из музея со вздохом облегчения (45 минут каторги позади) –

и к ларьку за пепси-колой; в конце дня спроси, в каком музее побывали, – не вспомнит.

Допустим, вы согласны с нами, что первый вариант-таки лучше. «Но для кого? Для лентяев, двоечников и лоботрясов, которых нужно приманивать всякими ухищрениями? А как же с учениками-звёздочками? Не ущемляем ли мы их стремление к глубоким знаниям?» – вправе спросить вы.

Если у «звёздочки» действительно есть это стремление и ей в самом деле не хватило этих 20 минут, то вот вам и мотив вернуться в музей – с родителями, с друзьями, а через много лет – и со своими детьми или внуками.

«И всё-таки зачем ограничивать хороших учеников? – опять же вправе спросить вы. – Может, они бы не 5, а 25 интересных экс-

понатов усмотрели бы!». Но в том-то и парадокс: ограничиваешь пятью – приносят двадцать пять записей, и ещё столько же в памяти остаётся (ведь выбирали из многого и с личным интересом, который так заостряет зрение и память). А не ограничишь – то к реферату, может, что и наскребут в памяти, однако, получив очередную оценку, благополучно забудут.

Учителя, которые уже попробовали работать в социо-игровом стиле, не дадут соврать: умный, способный ученик, получая возможность заинтересованно углубиться в материал, от подобных затей только выигрывает. И даже больше, чем троечник. Мало того, троечники исчезают, и «звёздочками», судя даже по приведённым здесь ученическим работам, становятся почему-то все.

