**Инструментальное развитие познавательной и учебной мотивации в детском возрасте**

**Гуткина Н.И.**

Инструментальный метод был предложен Л.С. Выготским как исследовательский историко-генетический метод для психологического изучения ребенка. Инструментальный метод предполагает использование психологических орудий, или инструментов, являющихся искусственными образованиями, социальными по своей природе.

Психические акты, протекающие с использованием психологических орудий (инструментов), называются инструментальными актами; они всегда представляют собой опосредствованное поведение. Изучая различные инструментальные акты ребенка и применяемые в них способы опосредствования, детская психология изучает развитие психики ребенка в онтогенезе.

В данном сообщении будет рассмотрен один из возможных вариантов искусственного развития познавательной и учебной мотивации в детском возрасте.

Познавательная потребность может рассматриваться как базальная непосредственная потребность, возникающая на основе врожденной потребности в новых впечатлениях, последняя рассматривалась Л.И.Божович как движущая сила психического развития ребенка. В этом смысле познавательная потребность является сильной непосредственной мотивацией[1], побуждающей поведение ребенка. Но в ходе онтогенетического развития помимо непосредственной познавательной мотивации у ребенка возникает и опосредствованная познавательная мотивация. Проследим механизм формирования опосредствованной познавательной мотивации на примере игр с правилами.

Эти игры помогают детям освоить произвольное поведение, поскольку соблюдение правил требует постоянного управления собственным поведением. Усиленную мотивацию в играх с правилами обеспечивает наличие выигрыша. Чтобы понять, что представляет собой «выигрыш» с психологической точки зрения, рассмотрим строение игр с правилами, в которых он возможен. Часть игр с выигрышем предполагают, что в игре есть более интересные и менее интересные роли. Например, в круговой лапте выигравшие играют в кругу (бегают от мяча), а проигравшие (они же водящие) – за кругом (выбивают мячом бегающих в кругу); в салочках – осаленный (проигравший) становится водящим (салочкой); в прятках – тот, кого нашли (проигравший), становится водящим и т.д. При этом предполагается, что убегать и прятаться интереснее, чем догонять и искать и т.д. Таким образом, подкрепление, сопровождающее выигрыш в этом случае, скорее можно отнести к разряду условностей, нежели к реальному подкреплению. Есть игры, где правилами в случае выигрыша предусмотрено внеочередное продолжение игры, тогда как в случае проигрыша играющий уступает место другому ее участнику (например, классики). В этом случае подкрепление, сопровождающее выигрыш имеет вполне реальный характер. Есть игры, где проигравший подвергается штрафу (например, игры с фантами). В этих играх используется негативное, или отрицательное подкрепление, также являющееся вполне реальным. Итак, можно считать установленным, что выигрыш позволяет игроку получить некоторое преимущество в игре перед проигравшим: это может касаться получения более привлекательной роли в игре или более длительного участия в игре или избегания штрафа. Таким образом, становится более-менее ясной мотивация, побуждающая детей к выигрышу в играх с правилами. Но это только одна сторона медали. Мы рассмотрели, что ребенок реально получает в результате выигрыша в игре. Теперь рассмотрим, как ребенок достигает выигрыша.

Любая игра с правилами связана с какими-то умениями ребенка: ловко бросать и ловить мяч, быстро бегать, умело спрятаться и найти спрятавшегося, метко бросать битку и хорошо прыгать на одной ноге, не употреблять запрещенных слов в вербальной игре и т.д. Выигрыш означает, что ребенок хорошо владеет тем или иным умением или навыком и хорошо контролирует свое поведение. Случайный выигрыш конечно может случиться, но он и будет случайностью, а, чтобы выигрывать более-менее постоянно ребенок должен научиться тому, на чем построена игра. Если поначалу дети этого не осознают, то очень быстро они приходят к пониманию причины своих неудач. В этом им помогают другие дети своими репликами, содержащими негативную оценку конкретного умения ребенка или насмешками, а порой и нежеланием принять неумеху в команду. В результате, если ребенок хочет играть с детьми и не хочет, чтобы над ним смеялись, он начинает учиться прыгать, бегать, бросать и ловить мяч и т.д. По мере научения он начинает справляться с игрой и выигрывать. Выигрыш приносит ребенку реальные преимущества в игре, о которых было сказано выше, но кроме этого выигрыш приносит ему уважение и признание других ребят, а также сигнализирует ребенку, что он научился хорошо делать то, что раньше не умел. То есть выигрыш становится с одной стороны знаком успешности в глазах других, а с другой стороны – знаком успешности в собственных глазах. Пробуя себя в разных играх с правилами, ребенок начинает понимать, что ему лучше дается, а что хуже. Стремясь к выигрышу, он старается научиться чему-то новому или усовершенствовать то, что пока получается не очень хорошо. Причем ребенок учится не только во время игры с другими детьми, но и самостоятельно тренируясь в одиночку (например, прыгать в классики). Если считать, что в групповой игре поведение ребенка мотивируется возможным выигрышем, позволяющим получить некоторые преимущества в игре и признание других ребят, то при тренировке в одиночку поведение скорее всего мотивируется представлением о выигрыше, который означает для ребенка некоторое превосходство над другими, собственную компетентность, высокую самооценку, самоуважение, уважение других и т.д. Можно сказать, что выигрыш становится знаком успешности ребенка в социуме сначала вовне (в игре), а затем во внутреннем плане (в сознании). В результате интериоризации выигрыш-знак становится психологическим орудием, которое опосредствует познавательный интерес и учебную мотивацию ребенка к освоению новых знаний и умений, в результате чего он может быть успешен в социуме (в общении с другими детьми и взрослыми). В каком-то смысле здесь даже корректнее говорить об учебной мотивации, нежели познавательной, поскольку ребенок учится чему-то новому не столько из бескорыстного познавательного интереса, сколько вследствие социальных мотивов учения (стремление быть успешным в социуме). Но через какое-то время выигрыш-знак становится психологическим орудием, опосредствующим познавательный интерес и учебную мотивацию ребенка в связи с потребностью постоянно соответствовать высокой самооценке. В этом случае, когда ребенок перестает уже играть в игры с правилами, у него остается механизм внутреннего совершенствования: соревнование с самим собой.

Такое развитие опосредствованной познавательной и учебной мотивации вполне можно рассматривать как инструментальный акт. В ходе этого инструментального акта также возможно возникновение познавательных мотивов в результате смещения мотива на цель, - механизм возникновения новых мотивов, описанный А.Н.Леонтьевым. В рассматриваемом случае мотивом, побуждающим поведение, является выигрыш-знак, а целью – то, чему надо научиться. Постепенно возникает самостоятельный интерес к новому, к изучаемому. Так, возникает новый, познавательный мотив.

Таким образом в игре с правилами рождается учебная мотивация, которая затем развивается в рамках учебной деятельности, ведущей в младшем школьном возрасте. При этом роль выигрыша-знака передается отметке. Теперь отметка становится психологическим орудием, на первых порах опосредствующим учебную мотивацию. Сходство выигрыша и отметки в том, что они во-первых обозначают компетентность ребенка (выигрыш – проигрыш, хорошая отметка – плохая отметка), во-вторых являются знаком успешности ребенка в глазах других и в его собственных. Различие можно увидеть в том, что выигрыш дает реальные преимущества в игре, а отметка не дает реальных преимуществ в учебной деятельности, т.е выигрыш связан с реальным подкреплением, а отметка вроде бы нет. Но это только на первый взгляд. Отметка подкрепляется эмоциональным отношением к ребенку: положительным в случае хорошей отметки и отрицательным в случае плохой отметки. Потребность в хорошем эмоциональном отношении можно рассматривать как составляющую потребности человека в общении – базальной, непосредственной ненасыщаемой потребности. Получается, что отметка имеет очень сильное подкрепление: либо позитивное (положительное), либо негативное (отрицательное). Таким образом, отметка становится знаком принятия или отвержения ребенка в школьной среде. Заметим, что выигрыш не несет на себе печати принятия или отвержения ребенка именно потому, что он связан с преимуществом в деятельности (игре), а не с возникающими в результате его отношениями между детьми. Получается, что отметка принимает на себя в младшем школьном возрасте мотивирующую функцию, которую в дошкольном возрасте выполнял выигрыш, но она делает это более грубо, оценивая не только конкретные знания, умения и навыки учащегося, но и затрагивая при этом личность ребенка (хороший – плохой). Видимо поэтому отметка как знак успешности остается внешним знаком, внешним психологическим орудием в руках учителя и не переходит во внутренний план учащегося, т.е. не становится его психологическим орудием, способствующим его дальнейшему развитию (как это было с выигрышем). Ученики, стремящиеся узнать что-то помимо школьной программы, дополнительно занимающиеся в каких-то кружках, делают это не потому, что их побуждает к этому положительная отметка. Более того, из-за их увлечений они могут не быть на хорошем счету в школе, поскольку порой не придают внимания тому, чтобы выполнять все школьные требования, а без этого не может быть отличной отметки. Таким образом можно сделать вывод, что психологически выигрыш и отметка работают по-разному: выигрыш становится внутренним психологическим орудием, а отметка остается внешним психологическим орудием. Означает ли это, что отметку в школе вообще не целесообразно использовать? Правильно ли было принято решение об отмене отметки в первых классах школы? Думаю, что несмотря на все сказанное выше отметка в школе нужна и в первых классах тоже. Учащиеся не могут успешно учиться без ориентиров их успешности, а именно таким ориентиром выступает в школе отметка. Можно ли сделать отметку внутренним психологическим орудием, опосредствующим дальнейшее психическое развитие учащегося – это предмет особого разговора.

При развивающей работе с детьми со слабо выраженной непосредственной познавательной мотивацией целесообразно использовать игры-соревнования с выигрышем для искусственного развития познавательной и учебной мотивации. Но поскольку, как правило, эти дети не умеют играть и не играли в игры с правилами, то перед взрослым встает непростая задача, как сделать так, чтобы выигрыш стал для них знаком, психологическим орудием, опосредствующим поведение. (Экспериментально было проверено, что не умеющие играть дети не стремятся к выигрышу в игре-соревновании). Для решения этой задачи надо прежде всего создать мотивацию, которая сделает возможным появление нужного знака или психологического орудия, т.е. в нашем случае надо найти подходящее подкрепление для выигрыша. В качестве такого подкрепления была выбрана сильная непосредственная потребность ребенка в общении со взрослым. Была построена следующая модель. С детьми организуется игра-соревнование: командное, попарное, личное. Выигравший получает сильное положительное эмоциональное подкрепление со стороны взрослого: а именно, взрослый очень эмоционально поздравляет ребенка или команду с выигрышем. Этого подкрепления, как оказалось, достаточно, чтобы ребенок единолично или в команде начал стремиться к выигрышу. А дальше все происходит так же, как в случае реальных детских игр с правилами: выигрыш становится сначала внешним, а потом внутренним знаком, или психологическим орудием, опосредствующим познавательную и учебную мотивацию ребенка.

В заключение приведем еще раз схему появления инструментального акта, искусственно развивающего познавательную и учебную мотивацию в детском возрасте.

Мотивация, определяющая появление знака-орудия. &#8594; Знак-орудие во внешней среде (в социуме: между ребенком с одной стороны и другими детьми или взрослым с другой стороны). &#8594; Знак-орудие, перешедшее во внутренний план субъекта. &#8594; Появление опосредствованной функции.

 [1] Необходимо оговорить, что вслед за Л.И.Божович под мотивом я понимаю все, что побуждает человека к действию. Поэтому в качестве мотива рассматривается не только предмет удовлетворения потребности (как у А.Н.Леонтьева), но и сами потребности, интересы, переживания, аффект и т.д.