**Психологические особенности учебной мотивации подростков, играющих в компьютерные игры**

*Середа Дарья Дмитриевна,*

*Студент 1 курса магистратуры ППО ИИЯ*

*Российского Университета Дружбы Народа*

***Караванова Людмила Жалаловна,*** *Доктор психологических наук,Профессор кафедры социальной педагогики, руководитель отделения «Психолого-педагогическое образование» Института иностранных языков Российского университета дружбы народов (ИИЯ РУДН)*

***Аннотация***. Статья посвящена психологическим особенностям учебной мотивации подростков, играющих в компьютерные игры.

***Ключевые слова: подростковый возраст, компьютерные игры, психика, учеба, мотивация.***

Подростковый возраст - это период бурного развития и перемен, которые затрагивают все сферы жизни ребенка. В этот период происходит формирование личности, самоопределение, поиск смысла жизни. Изменения в физическом и психическом развитии, а также социальные и психологические факторы могут приводить к снижению мотивации у подростков.

В современном обществе компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни многих подростков. Они представляют собой не только развлекательный инструмент, но и средство коммуникации и самовыражения.

Кроме того, компьютерные игры могут вызывать у подростков зависимость и злоупотребление свободным временем. Они могут становиться неконтролируемыми в своих игровых активностях, игнорируя другие важные аспекты жизни, включая учебу. Играм отводится все больше времени, что отрицательно влияет на мотивацию учиться и достигать академических успехов.

Однако необходимо отметить, что не все подростки, играющие в компьютерные игры, испытывают проблемы с учебной мотивацией. Некоторые из них могут прекрасно совмещать учебу и время, проведенное за игрой. Ключевым фактором является баланс между игровыми и учебными процессами.

Важно понимать, что мотивация учиться подростков, играющих в компьютерные игры, может быть разной и зависит от множества различных аспектов. Некоторые подростки могут находить в играх новые и интересные возможности для саморазвития, обучения и применения знаний. Игры могут стать источником вдохновения и мотивации для учебных достижений.

Учебная мотивация определяется множеством факторов, как внутренних, так и внешних.

**Внутренние факторы** включают в себя:

* *Индивидуальные особенности личности*, такие как познавательные способности, интересы, ценностные ориентации, самооценка;
* *Личностные мотивы*, такие как стремление к саморазвитию, самоутверждению, самореализации;

**Внешние фактор**ы включают в себя:

* *Условия обучения*, такие как качество образования, методы обучения, отношения в коллективе;
* *Требования и ожидания значимых других*, таких как родители, учителя, сверстники .

Подростки, играющие в компьютерные игры, обладают определенными психологическими особенностями, которые могут отличаться от особенностей других групп подростков.

**Поток в игровой деятельности**, также известный как состояние потерянного времениили "погружение", представляет собой психологическое состояние, когда игрок полностью погружается в игровой процесс и испытывает глубокое удовлетворение от всестороннего взаимодействия с игровым контекстом.

Этот феномен был первоначально описан психологом М. Чиксентмихайи в 1970-х годах. В состоянии потока игрок чувствует себя полностью поглощенным игрой и сосредоточенным на текущей задаче. В этом состоянии игрок часто испытывает высокий уровень вовлеченности и концентрации, а также потерю ощущения времени и самосознания .

Феномен потока в игровой деятельности обычно возникает при определенных условиях, включая ясные цели игры, прогрессивные вызовы, связь между навыками игрока и сложностью игры, быструю обратную связь и возможность сосредоточенного взаимодействия с виртуальным миром. Когда эти условия соблюдаются, игровой поток может стать захватывающим и увлекательным опытом для игрока.

Поток в игровой деятельности имеет несколько потенциальных психологических исходов, включая улучшение самоэффективности, укрепление положительных эмоций, ощущение удовлетворения и повышение общего благополучия.

В целом, феномен потока в игровой деятельности представляет собой интересную область исследования в области психологии игры, которая может помочь в понимании того, как игры могут оказывать положительное влияние на психологическое состояние и благополучие игроков.

Подростковый возраст является периодом активного развития и становления личности. В этот период происходит формирование мировоззрения, самосознания, ценностных ориентиров. В связи с этим наиболее актуальной становится работа над повышением уровня учебной мотивации подростков. Ключевым аспектом эффективной работы с подростками является мотивация.

В подростковом возрасте происходит изменение структуры мотивации. Внешние мотивы, такие как страх наказания или желание получить одобрение со стороны взрослых, постепенно уступают место внутренним мотивам, таким как интерес к знаниям, стремление к саморазвитию и самореализации. Однако внешние мотивы могут по-прежнему играть важную роль, особенно в начале подросткового возраста.

В подростковом возрасте также происходит изменение иерархии мотивов. Ведущим становится мотив достижения успеха. Подростки стремятся к успеху, к преодолению трудностей, к самоутверждению.

При работе с учебной мотивацией подростков необходимы тщательный анализ и индивидуальный подход. Здесь стоит соблюдать баланс мотивационных и педагогических подходов, чтобы стимулировать развитие подростков и помочь им использовать свой потенциал в полной мере.

Безусловно, важно не забывать о значимости игр для самих подростков. Для них компьютерные игры могут иметь большое значение и являться источником удовлетворения, развлечения и самовыражения. Понимание этого поможет лучше воспринять их интересы и включить их в процесс работы.

Подростки, играющие в компьютерные игры, проявляют интерес к разным аспектам игрового процесса, таким как стратегия, соревновательность, командная работа и др. Их стоит учитывать и применять в образовательной деятельности, чтобы поддержать мотивацию подростков к учебе.

Применение в педагогической деятельности методик, основанных на концепции целей и наград стимулирует у подростков мотивацию и интерес к учебе. В качестве примера можно привести ситуацию, в которой при достижении определенных результатов в учебном процессе учащийся получает заранее оговоренную и значимую для него награду. Использование интерактивных методов обучения, таких как обучающие игры или симуляторы, будет способствовать лучшему погружению подростков в образовательный процесс и повышению их мотивации.

Индивидуальные особенности каждого подростка - это один из ключевых аспектов при работе с его мотивацией. В то время, как один может быть мотивирован соревноваться и достигать высоких результатов, другому может быть важно сотрудничество и командная работа.

Поддержка и позитивное отношение со стороны взрослых необходимы подростку. Это помогает им сохранить мотивацию и уверенность в своих силах. [18, c.231] Если подростку не хватает поддержки со стороны родителей, учителей или других значимых взрослых, то это может привести к снижению. мотивации к учебе. Например, если родители не проявляют интереса к учебе подростка, или если учителя не замечают его успехов, может возникнуть ситуация, в которой подросток будет чувствовать себя ненужным и незамеченным.

Также необходимо находить баланс между игровым и учебным временем. Хотя компьютерные игры могут быть полезными инструментами для обучения и развития навыков, важно, чтобы они не заменяли учебу и другие важные аспекты жизни подростка.

Даже когда подросток сам осознает важность учебы для его будущего, необходимо сформировать у него положительное отношение к знаниям, обучению и школе, во избежание ситуации, в которой отрыв от коллектива ведет к потере интереса к обучению. Формирование у подростка навыков саморегуляции и самоконтроля учит его ставить перед собой цели, разрабатывать планы их достижения и контролировать свое поведение и эмоции.

Исходя из всего вышеизложенного, можно возможно сформулировать методы контроля мотивации у подростков, играющих в компьютерные игры:

1. Наблюдение - это один из самых старых и основополагающих методов эмпирического исследования, который дает ценную информацию о мотивации подростка к учебе. Если подросток часто пропускает занятия, не выполняет домашние задания или другими способами проявляет безразличие к учебе, это может свидетельствовать о снижении его мотивации.

2. Опросы являются наиболее распространенным методом выявления уровня мотивации в учебе у подростков. Они подразделяются на открытые и закрытые, первые из которых дают более полную информацию о мотивации подростка в ущерб времени и усилиям по обработке результатов, в то время как вторые позволяют получить более объективную информацию, но являются менее информативными.

3. Интервью - это еще один эффективный и гибкий метод выявления уровня мотивации. Он позволяет получить полную информацию из развернутых ответов подростка и при необходимости скорректировать беседу.

4. Проективные методики, как с участием испытуемых, так и направленные на анализ их мотивации, можно назвать наиболее эффективным эмпирическим методом в рассматриваемой сфере. Они позволяют выявлять бессознательные мотивы подростка, которые могут не осознаваться им самим.

На основе полученных в ходе исследований данных необходима работы по повышению и корректированию уровня учебной мотивации. В этом помогут следующие методы:

1. Беседы - основной и самый популярный метод работы. В ходе проведения индивидуальных бесед психолог выясняет, чем обусловлено снижение учебной мотивации, помогает подростку осознать важность учебы для его будущего, формирует у него положительное отношение к знаниям, обучению и школе.

2. Игротерапия - метод, направленный в большей степени на эмоциональную сферу. Он в доступной форме помогает справиться с переживаниями, связанными со школой, взаимодействием с учителями и сверстниками и развивает навыки саморегуляции и самоконтроля.

3. Групповая терапия является актуальным методом в ситуации группы подростков со схожими проблемами. В ходе терапии такие дети получают и оказывают поддержку сверстникам, справляются с возможным чувством оторванности от коллектива и совместно учатся решать проблемы, возникающие у них в процессе обучения.

Компьютерные игры могут быть средством саморегуляции для подростков. Они могут использовать игры как платформу для установления и следования определенным правилам, контроля эмоций и обратной связи. Это помогает им развивать навыки самоуправления и самоконтроля. Но в то же время компьютерные игры могут вызывать игровую зависимость, быть препятствием для создания социальных связей и снижать познавательный интерес в учебе.

В данной работе были рассмотрены основные аспекты данной проблематики и предложены рекомендации по ее решению.

**Список используемых источников:**

*1. Авдулова Т. П. Психология подросткового возраста: учебник и практикум для вузов / Т. П. Авдулова. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 394 с.*

*2. Акулина Н.Н. Влияние общего интеллекта и мотивации на успешность усвоения знаний / Ананьевские чтения – СПб: Питер, 2018 – 496 с.*

*3. Андреева, Г.М. Компьютерные игры: плюсы и минусы влияния на развитие личности подростка // Педагогическое образование в России. - 2018. - № 10. - С. 5-10.*

*4. Божович Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. — СПб.: Питер, 2018. — 398 с.*

*5. Гребень, Д.И. Компьютерные игры как средство развития познавательных мотивов у подростков // Педагогика и психология образования. - 2017. - № 1. - С. 12-18.*