
MOTIVAȚIA STUDENȚILOR PENTRU PROCESUL DE STUDIU

Ludmila Coțașă,
lector asistent, UTM

Abstract: *Motivația studenților, pentru învățare este esențială în realizarea performanțelor instructiv-educative înalte. Motivația poate fi pentru a cunoaște sau pentru a obține unele favori datorită cunoașterii. O misiune importantă a profesorilor constă în interesarea studenților în procesul de studiu.*

Cuvinte cheie: *motivație, motivație intrinsecă, motivație extrinsecă, piramida trebuințelor.*

Actualitatea și oportunitatea studierii motivației la studenți sunt condiționate de schimbările esențiale ce au loc în societatea noastră. Instituțiile superioare de învățământ sunt asaltate, în fiecare an, de un număr tot mai mare de studenți. Dorința de a avea o profesie, un viitor mai bun îi face pe studenți să depășească unele bariere atât interne, cât și externe în procesul de studiu. Astfel, studenții înmatriculați sunt puși în situația să facă față unui volum uriaș de informație, care deseori, nu este prea atractivă și creează dificultăți în învățare. Un motiv ar fi, nestructurarea informației de către profesori. Acest lucru influențează negativ motivația studenților.

Unii studenți sunt entuziasmați de procesul de studiu, dar mai mulți au nevoie, sau așteaptă ca profesorii să-i inspire, să-i provoace, să-i stimuleze. Învățarea efectivă la studenți depinde de abilitatea profesorului de a menține interesul, care, în primul rând îi aduce pe studenți la ore și mai apoi îi motivează să învețe [1].

Activitatea profesorului, în astfel de condiții, nu este una ușoară. Pentru a ne ajuta pe noi înșine, trebuie să identificăm cei motivează sau ce i-ar putea motiva pe studenți să învețe.

Astfel, motivația poate fi definită ca fiind acele mobiluri interioare sau exterioare, care direcționează comportamentul uman. *Motivația este un ansamblu de mobiluri, trebuințe, tendințe, afecte, interese, intenții, idealuri – care susțin realizarea anumitor acțiuni, fapte, atitudini.*

Motivația poate fi de două feluri:

- intrinsecă - presupune în primul rând pasiune pentru activitate: curiozitate, autoeficiență, competență, necesitate;
- extrinsecă - în care persoana urmărește, prin activitățile depuse: prestigiu, notorietate, faimă, bani, statut, poziție, etc...[2]

Motivația de învățare este o formațiune psihologică ce include în sine toate mobilurile, toate cauzele psihologice ce declanșează, stimulează și conferă sens actelor de învățare [2].

Dintre factorii generali ce influențează puterea motivelor, după E.P.Iliin, în sistemul nostru de învățămînt se aplică mai frecvent: - *Încurajarea și pedeapsa morală*; - *Provocarea spiritului competitiv*; - *Climatul sociopsihologic al grupului*; - *Interesul pentru activitate*; și - *Evaluarea cu notă*.

În teza sa de doctor, Mariana Cernițanu, a înaintat ipoteza că: „ Motivația dominantă a activității de învățare la studenți ar putea fi mai degrabă de tip extrinsec, decît intrinsec [3]”. Această ipoteză a fost confirmată cu un raport de 67% - studenți motivați extrinsec și 33% - motivați intrinsec [4]. Studenții cu o motivație extrinsecă mizează pe anumite distincții ce le va oferi specialitatea aleasă în viitor.

Alte studii arată că, studenții mai vârstnici se adaptează mai ușor la viața universitară au o motivație mai puternică. Tot rezultate mai bune au fetele, studenții căsătoriți, în schimb cei căsătoriți cu copii au rezultate mai slabe [5].

Sass (1989) a identificat opt caracteristici care conduc la o creștere majoră a motivației studenților:

- Entuziasmul instructorului.
- Relevanța materialului.
- Organizarea cursului.
- Niveluri apropiate de dificultăți în lecție.
- Implicarea activă a studenților.
- Varietatea.
- Raporturi între studenți și profesori.
- Folosirea unor exemple apropiate, concrete și înțelese [6].

Studenții învață în practică, prin scriere, design, creativitate, rezolvare. Pasivitatea îi face pe studenți să nu mai fie motivați și curioși. Indiferent de faptul este motivația intrinsecă sau extrinsecă, cert este că fără motivație nu există învățare. O parte a responsabilității privind apariția motivației pentru învățare la studenți, o au profesorii. Astfel, profesorii pot provoca o motivație intrinsecă prin:

- trezirea curiozității față de disciplina sa -în loc să prezinte un oarecare fapt sub forma afirmațiilor categorice, este bine să se adreseze studenților întrebări sau să se creeze situații-problemă, acestea vor spori interesul elevilor și vor alimenta curiozitatea salubă a acestora de a afla mai multe despre subiectul în discuție;
- Divizarea sarcinilor pe secvențe și oferirea unor posibilități de a obține succes la etapele timpurii ale învățării. Persuasiunea verbală - convingerea

studentului că este capabil să realizeze cu succes sarcina respectivă. Autoeficiența;

- Cunoașterea atitudinii studenților față de conținutul disciplinei și dezvoltarea unei atitudini pozitive prin: oferind un mesaj persuasiv și bine argumentat; modelând și / sau încurajând comportamentele dezirabile și pertinente etc;
- Conștientizarea necesităților studenților și structurarea activităților astfel încât realizarea acestora să conducă la satisfacerea necesităților de la nivelurile superioare. Clasificarea cea mai notorie și mai des utilizată este ierarhia necesităților realizată de A. Maslow, care le împarte pe cinci niveluri distincte: (1) nevoile fiziologice, (2) nevoia de siguranță, (3) nevoia de dragoste și afiliere, (4) nevoia de stimă și apreciere, (5) nevoia de auto-actualizare. Atunci când sînt satisfăcute necesitățile de la un nivel mai inferior, necesitățile care influențează comportamentul, cu pregnanță, sînt cele de la nivelul imediat următor;
- Profesorul trebuie să ofere studenților care au carență a sentimentului de autoeficiență nu doar situații în care aceștia ar obține succes, ci de asemenea, să le creeze oportunități de a-și asuma sarcini provocatoare pentru a demonstra sie însuși că le pot realiza cu succes [7].

În concluzie putem afirma că motivația este ceva care se poate de format. Problema controlului, dezvoltării și folosirii motivației existente este, poate, cea mai serioasă dintre cele cărora profesorii trebuie să le facă față. Putem aștepta ca studenții să dorească să învețe, ca să fie mai pregătiți, putem aștepta să intervină unele schimbări în procesul de studiu, dar mai putem și motiva. Trezirea interesului față de procesul de studiu, atât intrinsec, cât și extrinsec este benefică atât pentru studenți, cât și pentru profesori.

Avem șansa și puterea de a schimba ceva...

Bibliografie:

1. Ericksen, S. C. "The Lecture." Memo to the Faculty, no. 60. Ann Arbor: Center for Research on Teaching and Learning, University of Michigan, 1978.
2. Ильин Е. П. *Мотивация и мотивы* — СПб: Издательство «Питер», 2000. — 502 с.
3. http://www.cnaa.md/files/theses/2006/5568/mariana_cernitanu_abstract.pdf; 12.04.2010.
3. Cernițanu, M. *Cercetarea motivației intrinseci și extrinseci de învățare la studenți*. Revista științifico-practică: «Sănătate publică, economie și management în medicină», N1. Chișinău 2005. pag. 45-49.
4. <http://nutolera.com/2010/02/inadaptarea-la-viata-universitara/> - "Inadaptarea la viața universitară" de Bianca Marginean; 12.04.2010.

5. Sass, E. J. (1989). Motivation in the college classroom: What students tell us. *Teaching of Psychology*, 16(2), 86-88.

6. www.proeducation.md/dw.php3?.../Motivatia%20pentru%20a%20invata..
12.04.2010.

JOCURILE VIDEO – PLATFORME DE ÎNVĂȚARE

Mihaela Lozovanu,
studenta gr.FAF-081, FCIM

Cuvinte cheie: *jocuri video, homovidens, gamer, utilizator, overlearning, spațiu terapeutic, măiestrie, expertiză.*

Astăzi, noi nu mai suntem la începutul erei digitale. Noi ne aflăm în ea. Acest lucru este evident în urma examinării provocărilor socio-culturale, ca un rezultat direct al fenomenelor asociate cu noi tehnologii interactive. Noi nu putem discuta de interconexiunea a mass-mediei noi, fără a recunoaște dezvoltarea extrem de rapidă a relațiilor umane prin prisma acestei mass-medii. Suntem în acele timpuri în care avem nevoie de interconectarea inteligenței, a unui intelect cu altul. Astăzi, *homovidens* (termen introdus de G.Sartori) nu mai este limitat de o recepție pasivă a imaginilor. Utilizatorul dorește să aibă în față un corp-mașină, care permite nu numai vizualizarea evenimentelor, ci și posibilitatea de a explora și de a le trăi. De fapt, nu este suficient numai a vedea imagini, ci și de a le percepe în interiorul lor.

Ca mass-media cea mai captivantă până în prezent, jocurile video nu sunt exclusiv dispozitive de divertisment, dar de asemenea sunt utilizate în scop didactic. Acestea oferă o interfață de socializare pentru experimentarea personală și autoexprimare, oferind o pseudo sau cvasi- spațiu terapeutic. Ele sunt platforme pentru a observa și a înțelege interacțiunea umană, oferind motivația și nevoile generațiilor viitoare. Acestea sunt instrumente interactive care încâtușează emoțional participanții, manipulând visele și poveștile fantastice prin inteligența artificială și a experienței senzoriale extrem de reală, deschizând o fereastră către o lume plină de fantezie și imaginație. Totuși, în același timp , ele prezintă noi întrebări cu privire la consecințele individuale a jocurilor video în ceea ce privește sănătatea fizică și psihică a participantului, precum și aspecte mai largi sociale și etice.

Integrarea jocurilor video în activitățile și rutinele vieții de zi cu zi a devenit mai mult sau mai puțin naturală în urma utilizării computerelor nu numai în scop de muncă, ci și ca un vehicul de divertisment. Accesul liber la informațiile de joc, precum și flexibilitatea de multitask între muncă și joc, a propulsat și mai mult această integrare. Pentru prima dată în istorie avem posibilitatea de a accesa