

Снижение мотивации к чтению среди Россиян.



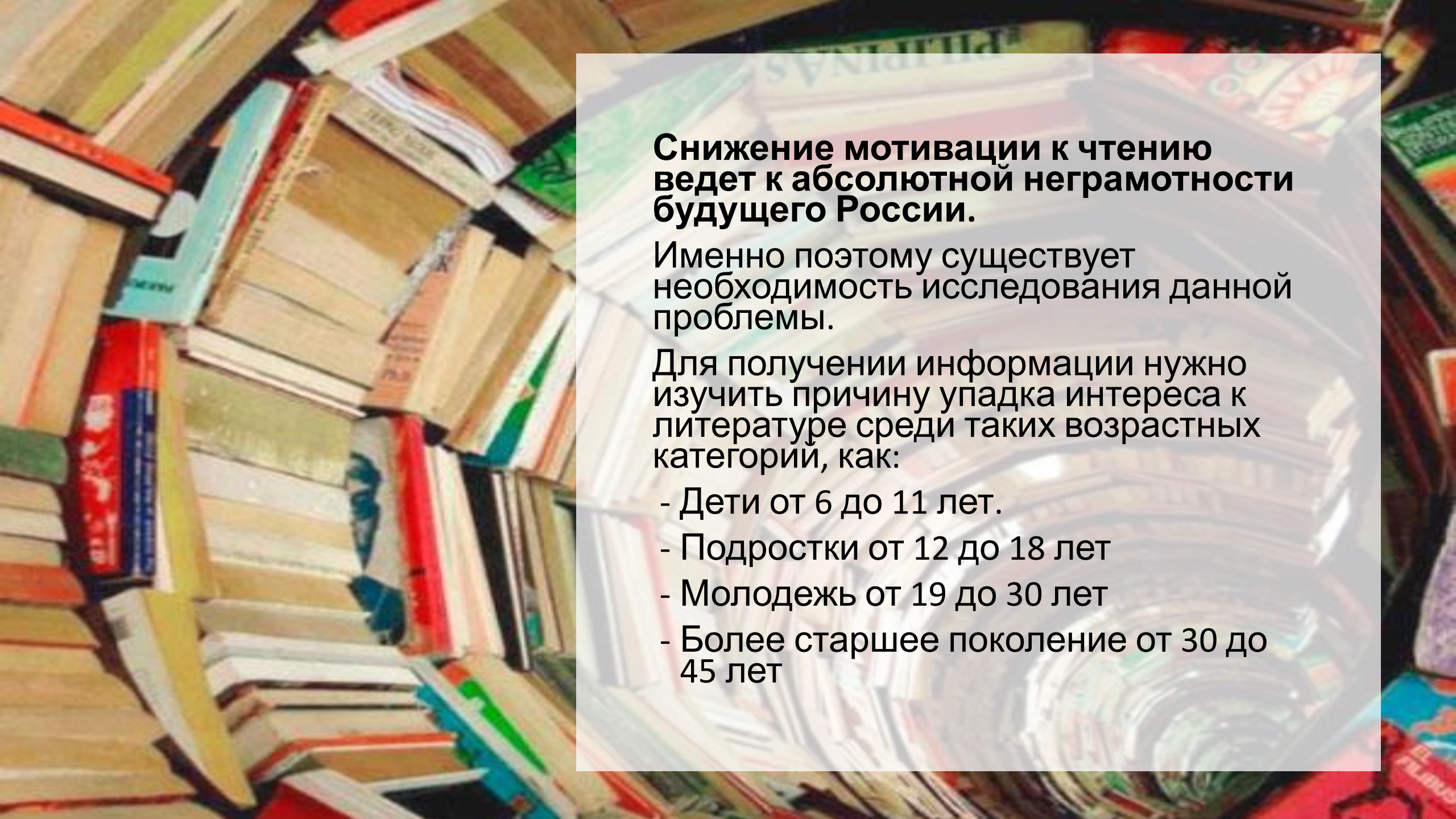
МАЛИНИН
ЛЕОНИД
ГАБДИНУРОВ
АРТУР

Снижение мотивации к чтению среди Россиян.

- возросло число абсолютно нечитающих людей
- утрата традиции семейного чтения
- не востребованность библиотек

Причина: появление интернета, развитие с сфере компьютерной технологии, нехватка времени, изменение ценностей





**Снижение мотивации к чтению
ведет к абсолютной неграмотности
будущего России.**

Именно поэтому существует
необходимость исследования данной
проблемы.

Для получения информации нужно
изучить причину упадка интереса к
литературе среди таких возрастных
категорий, как:

- Дети от 6 до 11 лет.
- Подростки от 12 до 18 лет
- Молодежь от 19 до 30 лет
- Более старшее поколение от 30 до 45 лет

Как именно исследовать объект?

В первую очередь выслушать, «влезть в ботинки» другого человека и понять его чувства, движения и поступки. Нужно понять, чем вызвана у них проблема, взглянуть на мир их глазами.

Важно понимать людей. Понимать, что важно для них, почему люди поступают так, а не иначе.

Наблюдение за людьми дает понимание того, что они думают и чувствуют. Следовательно, это помогает узнать их потребности.

3 главных вопроса здесь - что? как? почему?

Фокусировка

Теперь нужно обработать, изучить информацию о жизни людей и выделить проблему, с которой нужно работать. Смысл фокусировки — сформулировать вопрос для решения.

-Дети от 6 до 11 лет – проблема кроется в том, что родители с самого начала не развивают в детях любовь к чтению, любовь к открытию чего-то нового. Чаще дети бывают увлечены мультиками.

-Подростки от 12 до 18 лет – проблема в желании занимать свободное время общением с техникой, социальными сетями, общением с друзьями.

-Молодежь от 19 до 30 лет – проблема заключается в направлении амбиций в сферу рабочей деятельности. Это тот возраст, когда человек только начинает формироваться как самостоятельная, ни от кого не зависящая личность.

-Более старшее поколение от 30 до 45 лет
– Нехватка времени.

Генерация идей

ДЕТИ

Для того, чтобы заинтересовать детей, большая часть времени которых уделяется мультикам, нужно:

- Начать выпуск книг приключенческого жанра про их любимых современных героев.
- Выпуск настольной игры с элементами содержательного сюжета.
- **Сладости, обертка которых будет содержать отрывок увлекательного сюжета, который надо будет собрать воедино.**



Подростки от 12 до 18 лет:

1) Большую роль тут занимает образовательные учреждения. Нужно менять подход развития мотивации к чтению у подростков, рассмотреть и внести изменения в школьную программу. На первый этап обучения ставить те произведения, которые соответствуют интересам данной возрастной категории, в обязательном порядке организовывать увлекательные дискуссии, обсуждения, а не просто устраивать опрос по основным сюжетным направлениям, как делается на сегодняшний день почти во всех школах.

2) Создание компьютерных игр, где большим количеством текстовых сюжетных элементов.

Молодежь от 19 до 30 лет

- Сделать большой упор на оформление книг.
- Создание клубов по интересам, где помимо обсуждения будут приставлены книги по интересующим им темам.
- **Сделать упор на создание максимально комфортных в использовании электронных книг**





Более старшее поколение от 30 до 45 лет.

- Это возрастная категория людей самой занятой, поэтому тут надо учесть тот фактор, что время у них весьма ограниченное.

- Мотивацию к чтению могут вызвать сборники. Издание собраний небольших увлекательных рассказов, жизненных историй, повестей, на чтение которых уйдет не больше часа, например.

Прототип

На создание прототипа нужно тратить ровно столько времени, усилий и денег, сколько требуется для продвижения идеи и получения обратной связи. Чем дороже и сложнее продукт, тем более законченным он кажется и тем меньше шансов, что создатели захотят слышать конструктивную критику. В то же время информация о сильных и слабых сторонах модели помогает определить новые направления для создания более сложных прототипов. Создание нефизических прототипов включает создание сценариев и историй, в которых с помощью слов или картинок описаны потенциальные будущие ситуации или состояния.



- На этапе использования готового решения мы можем столкнуться с множеством проблем, такие как, например, с идеей изменения школьной программы – это отсутствие мотивации уже у учителей к тщательной подготовке к каждому занятию, ведь нужно с особой ответственностью подходить к данной миссии.
- В решении создания максимально комфортной электронной книги – это слишком высокие затраты на необходимые материалы, из чего последует высокий ценник самого товара, что не особо смотивирует к покупке.
- И так проблемы могут вытекать откуда угодно – это один из процессов разработки наиболее подходящих решений.
- Чтобы улучшить идею с школьной программой, можно вводить особые меры поощрений преподавателям, ученики которых проявят высокий уровень заинтересованности в получении знаний.
- А дорогим материалам для изготовления максимально-комфортной электронной книги можно разработать альтернативу.