

# Снижение мотивации к чтению среди Россиян.



МАЛИНИН  
ЛЕОНИД  
ГАБДИНУРОВ  
АРТУР

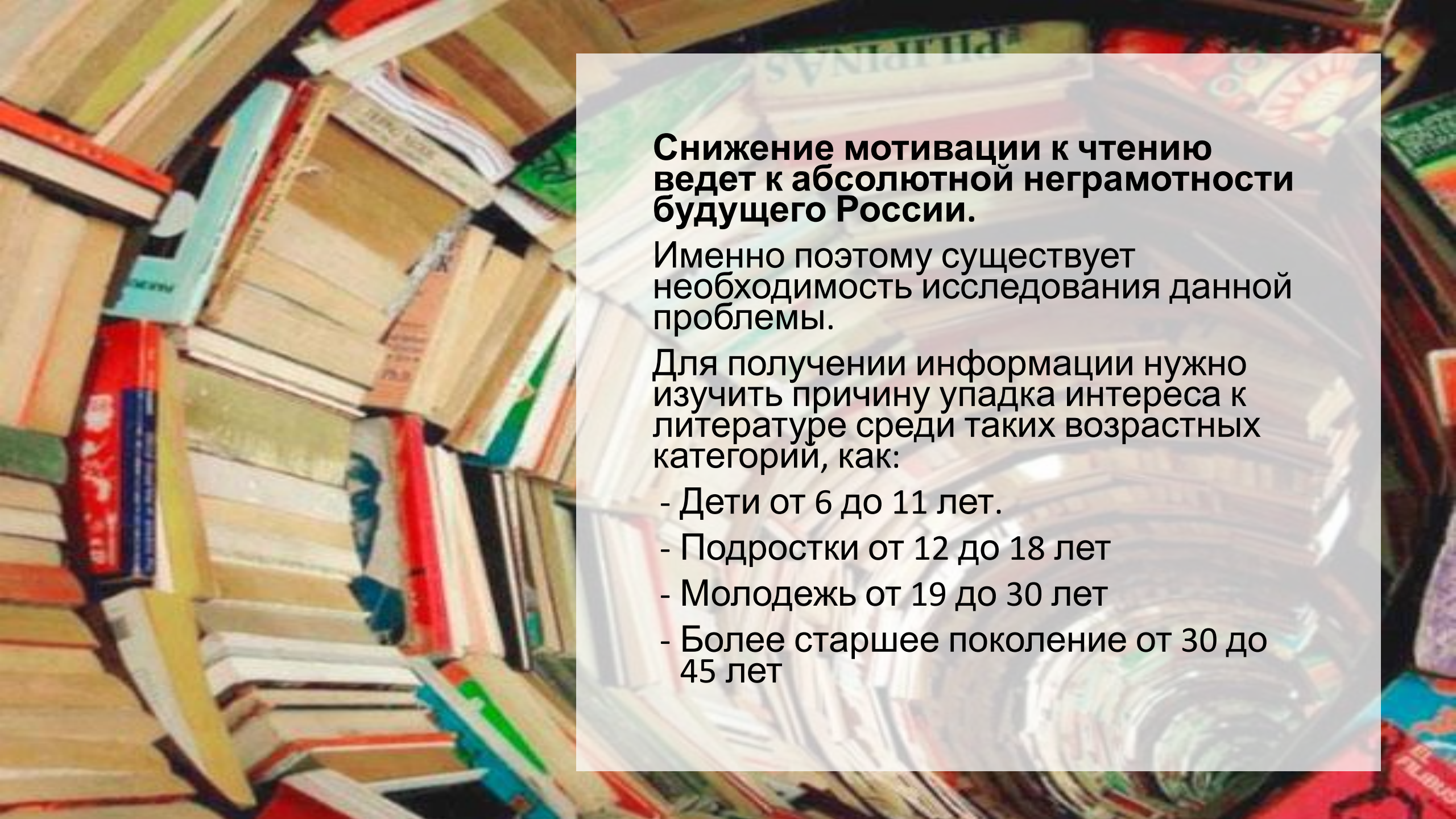
## Снижение мотивации к чтению среди Россиян.

- 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.