

B. K. S. K. V. M. S.

Dept of Psychology

B. K. S. K. V. M. S. College, Babachakia, Coast Chhapanan, Mohi Kazi (A constituent Unit of B. K. S. K. V. M. S. University, Mohi Kazi, Bhopal, Madhya Pradesh)

Subject - Introduction to Psychology  
Topic - Role of Motivation in Learning  
Class - B. A. Part One (Hons)  
Date - 28/01-2022  
Day - Friday  
Venue - 3rd Floor

Roll No. 7801466117 / 8524074 3204

Q. Role of Motivation in Learning?

Answer - 1. Rewards & Punishment: - शिक्षण प्रक्रिया में दोनो का समान स्थान है। आपकी इस विषय की पुस्तक में जिससे इसे समझने में मदद मिलती है उस विषय की पुस्तक में जो प्रश्नोत्तर दिलाती है Thorndyke के Law of Effect में यह स्पष्ट दिलाती है कि Rewards से किसी चीज को सीखने की प्रेरणा मिलती है और Punishment से किसी चीज को सीखने की प्रेरणा मिलती है। Reward (पुरस्कार) से व्यक्ति में सीखने के प्रति जिज्ञासा और अभिलषा पैदा होती है साथ ही पुरस्कार हमें सकारित करता है और Moral को प्रभावित करता है इसका प्रभाव परास 194 से पड़ता है जिसमें जर्मनी में न्यायिक प्रणाली का बारीक-बारीक होना है। P. T. Younger युवा पीढ़ी में Risley का प्रयोग प्रोबेशन प्रभावित करता है कि Reward का शिक्षण में positive प्रभाव होता है प्रोबेशन में यह भी देखा गया है कि Punishment से सीखने में Reward अधिक प्रभावकारी होता है। Knigh का प्रयोग करता है कि अवसर के थोड़े-थोड़े में आदत का निराकरण किया जा सकता है।

ii. Praise & Reprimand: - शिक्षण प्रक्रिया में प्रशंसा की विधि को भी अपनाया है। यह विधि प्रशंसा और Reprimand से Reprimand के अन्तर्गत Officer



Hurlock's Study, कक्षा 4 के 40 बच्चों में प्रयोग किया गया।

1. Praised Group;
- (II) Reproof Group
- (III) Ignored Group
- (IV) Controlled Group

प्रयोग के 4 वर्ष बाद कि प्रयोग के निष्कर्षों को  
 के अंतर्गत ही प्रयोग किया गया है। इन चार समूहों का परिचय  
 नीचे दिया गया है।

Group	Average Behavior Score
1. Praised Group	20.77
2. Reproof Group -	14.19
3. Ignored Group -	12.33
4. Controlled Group -	11.35

— चारों समूहों के बच्चों के Score से प्रतीति निरूपित  
 किया गया है कि प्रशंसा समूह में निर्दिष्ट समूह के बच्चों की प्रतिक्रिया  
 अपेक्षित तथा निर्दिष्ट समूह की तुलना में अच्छी थी। इन  
 निष्कर्षों से स्पष्ट होता है कि प्रशंसा बच्चों को सकारण  
 करने में जानवरी के बच्चों में प्रशंसा & Reproof का  
 प्रभाव है। यह देखते हैं कि जीवन का अनुभव है। बच्चे जब  
 दूसरों की प्रशंसा को निर्दिष्ट प्राप्त देखा तो खुश हो  
 जाते हैं और सीखने में और प्रेरित होते हैं।

2. Rivalry & competition: - Rivalry का प्रयोग है कि  
 बच्चों को प्रेरित करने में प्रयोग किया गया है। सभी के नाम प्रत्येक  
 प्रयोग किया है। Rivalry में बच्चों को प्रशंसा में दी जाने  
 उपलब्धता में 47% की प्रशंसा प्रतियोगिता के  
 कारण करा जा सकता है।

अंत में यह समूह के बच्चों को प्रशंसा  
 को देखा है कि किनी समूह में सीखने के समूहों के बीच  
 प्रशंसा प्रदान करने से होता है। सामग्री में भी देखा है  
 कि Individual Rivalry, Group Rivalry से अधिक  
 प्रभावशाली होता है। Young में प्रयोग है: —

"Rivalry is an effective incentive to use with  
 children of the elementary school grades"

मानव प्रदर्शन का विकास के लिए एक अच्छा प्रयोग है।

4. Knowledge of Results : परिणाम का ज्ञान ही एक महत्वपूर्ण प्रयोग है। जब किसी-विषय में (जैसे खेल में जीत-हार) के बारे में हमें उसी प्रयोग के बारे में पता है तो प्रयोग के परिणाम को और अधिक प्रभावित करता है। Thorndike ने बताया कि Knowledge of Results आत्म प्रेरण के लिए एक प्रयोग है। प्रभाव में कमी के कारण परिणाम के ज्ञान से परिणाम प्रभावित होता है।

Thorndike ने लिखा है: "Knowing how is progressing could be an incentive in both success & failures"।

प्रयोग का उदाहरण है। इसका ज्ञान इस प्रकार कि प्रयोग को सफलता के लिए प्रेरित करता है। प्रयोग को सफलता के लिए प्रेरित करता है।

Thorndike ने Line drawing Experiment में Knowledge of Result का प्रयोग प्रदर्शित किया। उन्होंने कहा कि Knowledge of Result है Performance का कारण होता है।

5. Interest & Security → शिक्षण प्रक्रिया के लिए छात्रों की रुचि और सुरक्षा का महत्वपूर्ण अंग है। शिक्षण प्रक्रिया में छात्रों को सुरक्षा और रुचि दोनों का अनुभव होना चाहिए। Goal, level of aspiration और Ego development का भी प्रभाव शिक्षण पर पड़ता है।

इस प्रकार प्रयोग शिक्षण का कारण है। इससे छात्रों में प्रेरणा और रुचि बढ़ती है। शिक्षण प्रक्रिया में सुरक्षा और रुचि का महत्व है। Motivation is highly way to learning।

Answer.