

УДК 159.9
МРНТИ 14.01.07

DOI: <https://doi.org/10.37788/2024-4/26-30>

А.Б. Уайканова^{1*}, Г.Ж. Асылханова¹

¹Инновационный Евразийский университет, Казахстан

*(e-mail: uaykanova01@mail.ru)

Психологические барьеры в обучении: преодоление с помощью образовательных игр

Аннотация

Основная проблема: исследования заключается в том, что эти барьеры значительно осложняют процесс обучения, снижая уровень мотивации и вовлеченности учащихся.

В данной статье рассматриваются психологические барьеры, с которыми сталкиваются студенты в образовательной среде, включая страх ошибок, тревожность, неуверенность и коммуникативные трудности.

Цель: изучить влияние образовательных игр как инновационного метода для преодоления данных трудностей.

Методы исследования включают анализ педагогической практики, а также примеры зарубежных и отечественных исследований, подтверждающие эффективность игрового подхода. Результаты исследования показывают, что игровые технологии, такие как ролевые игры, групповые задачи и кейс-методы, помогают студентам чувствовать себя увереннее, осваивать новые коммуникативные стратегии и развивать навыки взаимодействия в команде.

Результаты и их значимость: использование игр способствует снижению уровня тревожности, улучшению настроения и формированию благоприятной учебной атмосферы, смещая акцент с результата на процесс обучения. Выводы исследования указывают на необходимость внедрения игровых методов в образовательный процесс для повышения его эффективности и создания комфортной среды для полноценного развития студентов.

Ключевые слова: психологические барьеры, образовательные игры, мотивация, тревожность, ролевые игры.

Введение

В современных образовательных системах учащиеся часто сталкиваются с различными психологическими барьерами, которые могут негативно влиять на учебный процесс и успеваемость. Эти барьеры включают в себя: страх перед ошибками и оценками, тревожность, неуверенность в себе, коммуникативные сложности и другие психологические препятствия [6]. Сейчас, как никогда раньше, образование не ограничивается лишь передачей теоретических знаний – оно также ориентировано на развитие личности и формирование у студентов навыков, необходимых для успешной профессиональной деятельности. В рамках педагогической практики со студентами было проведено анкетирование, оценивающее уровень их тревоги до и после использования игровых методик.

Актуальность данной проблемы обусловлена тем, что в условиях растущих требований к профессиональной подготовке студентов и важности развития коммуникативных навыков (softskills) и эмоциональной устойчивости, психологические барьеры могут значительно затруднить успешное усвоение материала и адаптацию студентов к учебной деятельности. Это особенно актуально для студентов-первокурсников, которым, зачастую, сложно адаптироваться к новой учебной среде, а также для студентов старших курсов, которые готовятся к выходу на рынок труда и нуждаются в активном развитии практических навыков.

Материалы и методы

Особую значимость эта проблема приобретает в сфере высшего образования, где успешное обучение требует активного участия, способности к анализу и самовыражению, а также умения взаимодействовать в группе. Для педагогов и психологов крайне важно найти такие инновационные методы, которые могут облегчить процесс обучения и сделать его более комфортным и продуктивным для студентов. Одним из таких методов является применение образовательных игр. Такие игры позволяют создать комфортную и безопасную среду, способствующую снижению уровня тревожности и повышению мотивации к учёбе.

Цель данной работы – исследовать роль образовательных игр в преодолении психологических барьеров у студентов.

В процессе написания работы были использованы результаты наблюдений за студентами на занятиях в рамках педагогической практики, где применялись игровые методы, направленные на улучшение взаимодействия в учебной группе, снижение тревожности и повышение мотивации. Работа основана на анализе современных подходов к образовательным играм в психологии и педагогике, а также на эмпирических данных, полученных в ходе практики. В условиях растущего интереса к интеграции игровых методов в образовательную практику исследование данной темы позволяет глубже понять, каким образом образовательные игры могут стать эффективным инструментом для развития студентов.

В учебном процессе существует несколько основных типов психологических барьеров, с которыми сталкиваются студенты.

Первый барьер – это страх ошибки и оценки. Многие студенты боятся ошибиться и получить негативную оценку со стороны преподавателя или группы. Этот страх приводит к снижению активности, нежеланию задавать вопросы и участвовать в обсуждениях, что, в свою очередь, сказывается на качестве обучения. В игровом контексте внимание смещается с результата на процесс, что помогает снизить тревожность, связанную с возможностью ошибки. Студенты начинают воспринимать игру, как безопасное пространство для экспериментов и проб, где они могут свободно проявлять инициативу и активно взаимодействовать с однокурсниками [1, 5].

Второй барьер – это тревожность и неуверенность в себе. Тревожность может проявляться как в процессе подготовки к занятиям, так и во время самих занятий. Неуверенность в своих способностях и компетентности приводит к снижению мотивации, пассивности и, порой, к избеганию определённых видов деятельности. Вовлечённость в игровой процесс позволяет студентам забыть о внешних стрессовых факторах и сосредоточиться на задаче. В таких условиях тревожность естественным образом снижается, а сам учебный процесс воспринимается как увлекательное занятие, что, в свою очередь, способствует улучшению академических результатов [2, 7].

Третий барьер, выявленный в ходе работы со студентами – это коммуникативный барьер. Проблемы с коммуникацией могут включать трудности с выражением мыслей, страх публичных выступлений, а также сложности во взаимодействии с преподавателями и однокурсниками. Коммуникативные барьеры препятствуют эффективному взаимодействию, необходимому для совместной работы и обмена идеями. В стенах университета это становится препятствием на пути к получению знаний, а в дальнейшем будет являться трудностью и в профессиональной сфере [1, 8].

В современных реалиях все чаще можно встретиться с четвертым барьером, называемым низкой внутренней мотивацией. Мотивация является важным компонентом успешного обучения. Когда мотивация находится на низком уровне, студенты могут испытывать трудности с выполнением заданий и проявлением инициативы. Игровые подходы направлены на создание интереса и повышение вовлечённости, что помогает переступить через этот барьер [3, 6].

Результаты

Игровые методы обучения помогают создать комфортную атмосферу, в которой студенты чувствуют себя свободнее и готовы к экспериментам, пробам и ошибкам. В ходе практических занятий со студентами были использованы следующие игровые техники:

1. Ролевые игры. Они позволяют студентам примерить на себя новые социальные роли и опробовать различные модели поведения. Например, одна из таких игр предполагала разыгрывание сценария «профессионального взаимодействия», где студенты поочерёдно играли роли консультанта и клиента. Это помогло не только развить навыки общения, но и снизить страх перед ошибками, так как игровая форма позволяла расслабиться и воспринимать ошибки как элемент обучения.

2. Групповые задачи с элементами соревнования. На некоторых занятиях ставились игровые задачи, выполнять которые предполагалось в рамках команд. Например, студенты должны были решать логические задачи или участвовать в мозговом штурме в соревновательной форме. Это помогло снизить коммуникативные барьеры и повысить мотивацию, так как участие в групповой игре способствовало раскрытию студентов и

сплочению команды. Не маловажным стимулом было наличие бонусов и баллов, за правильное выполнение заданий в ходе игровой деятельности.

3. Элементы квестов и кейсов. Для повышения интереса и вовлечённости в занятия были включены кейсы и квесты, где каждая команда студентов должна была выполнить серию взаимосвязанных заданий. Это способствовало активному участию всех членов группы и помогло снизить тревожность, поскольку каждый этап сопровождался совместными обсуждениями и анализом. А некоторые из идей студентов, полученных в ходе спринт игры, даже были вынесены на обсуждение с преподавательским составом и группой программистов университета, что позволило выявить направления для улучшения учебного процесса.

Зарубежные авторы активно изучают влияние игровых методов на психологическое состояние студентов и их вовлеченность в обучение. Райан и Деси, в своей книге «Теория самоопределения: базовые психологические потребности в мотивации, развитии и благополучии», выделяют три базовые психологические потребности – автономия, компетентность и причастность. Они утверждают, что образовательные игры позволяют удовлетворить эти потребности, что снижает уровень тревожности и повышает внутреннюю мотивацию [5]. Вукшич М., Боренич В. К., Стёпич А. М в статье «Роль игрового обучения в преподавании английского языка в высших учебных заведениях» подчеркивают, что игровые подходы особенно эффективны для преодоления страха перед ошибками. Они показали, что студенты, участвовавшие в игровых заданиях, были более склонны пробовать новые стратегии обучения и активнее делиться своими идеями в группе. Кроме того, игры уменьшали чувство изоляции у студентов, обучающихся в гибридных или онлайн-форматах [2]. Сален и Циммерман в книге «Правила игры: основы разработки игр» описывают, как игровые структуры способствуют улучшению взаимодействия между студентами. Они отмечают, что игры формируют пространство для экспериментов, в котором ошибки воспринимаются как естественная часть процесса обучения, а не как неудача [7].

Казахстанские ученые также активно исследуют влияние игровых технологий на образование. Абенов А.А., Бисимбаев А.А. и Александров Д.С. в статье «Геймификация обучения в образовательных центрах» выделяют, что использование ролевых игр помогает студентам адаптироваться к учебной среде, развивать навыки межличностного общения и снижать тревожность перед публичными выступлениями [1]. Ибраева А.Г., Омирбаев С.М. и Сабиева Е.В. акцентирует внимание на том, что образовательные игры способствуют развитию командной работы и лидерских качеств. В своих исследованиях они отмечают, что групповые игры помогают студентам формировать доверие друг к другу и более эффективно взаимодействовать, что в дальнейшем положительно сказывается на их профессиональных навыках [3].

На основе наблюдений за студентами во время игровых занятий можно отметить, что активное использование игровых методов положительно влияет на учебный процесс. Например, студенты, которые изначально демонстрировали высокую тревожность и пассивность, постепенно становились более уверенными в себе, активно участвуя в командных заданиях. Также было отмечено, что у студентов снизилась тревожность по поводу оценки их действий, так как игровая атмосфера сместила фокус с оценивания на совместную деятельность и сотрудничество. Проведенные наблюдения также показали, что у студентов повысилась внутренняя мотивация к обучению. Вовлеченность в игровой процесс создавала условия, при которых студенты сами хотели добиться успеха при выполнении заданий. По результатам неформального опроса, проведенного после занятий, более 80 % студентов отметили, что благодаря игровым элементам они чувствовали себя более комфортно, что позволило им больше узнать о себе и лучше понять свои сильные и слабые стороны в коммуникации. В результате они стали более уверенно и охотно выражать свои мысли, а также стали менее критично относиться к себе и своим действиям.

Образовательные игры представляют собой эффективный инструмент для преодоления психологических барьеров, с которыми сталкиваются студенты в процессе обучения. В ходе исследования было выявлено несколько ключевых аспектов, объясняющих успех игровых методов. Во-первых, игры создают безопасную среду, в которой студенты могут пробовать новые модели поведения и самовыражения, не опасаясь оценки и осуждения. Во-вторых, игровая форма повышает вовлечённость и снижает уровень тревожности, позволяя студентам сосредоточиться на учебной задаче и воспринимать обучение как увлекательный и интересный процесс.

Заключение

На основании наблюдений за студентами в рамках педагогической практики можно сделать вывод, что использование ролевых игр, командных заданий и моделирования реальных ситуаций способствует снижению коммуникативных и личностных барьеров. Студенты, которые раньше испытывали страх перед ошибками и тревожность, стали проявлять больше уверенности и активности, что подтверждает положительное влияние игровых методов на их внутреннюю мотивацию и комфорт в учебной среде.

Эмпирические данные также показали, что внедрение игр в образовательный процесс способствует улучшению групповой динамики, развитию коммуникативных навыков и повышению самооценки студентов. Это делает игровые методы ценным элементом педагогического арсенала, который можно успешно использовать для создания более благоприятных условий обучения и повышения академической успеваемости.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что образовательные игры являются мощным средством для преодоления психологических барьеров и могут быть полезны для более широкого применения в учебной практике. Дальнейшие исследования в этой области могут помочь в разработке новых игровых методик, направленных на улучшение психологического состояния студентов и создание оптимальной среды для их личностного и академического развития.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Абенов А.А., Бисимбаев А.А., Александров Д.С. Геймификация обучения в образовательных центрах // Международный научный журнал «Академик». – 2024. – Т. 258. – №. 1. – 91с.
- 2 Vukshich M., Borenich V.K., Stjopic A.M. The role of game-based learning in teaching English in higher education institutions // 47th International MIPRO Conference on Information and Communication Technology and Electronics (MIPRO), 2024. – IEEE, 2024. – 502-507 p.
- 3 Ибраева А.Г., Омирбаев С.М., Сабиева Е.В. ББК 74.58 М 75. – 2019. – 320 с.
- 4 Кравченко А.И., Савельева И.В. Игровые подходы в образовании: теоретические основы и практическое применение. – СПб.: Нестор-История, 2022. – 268 с.
- 5 Райан, Р.М., и Деси, Э.Л. Теория самоопределения: базовые психологические потребности в мотивации, развитии и благополучии. – Нью-Йорк: Гилфорд Пресс, 2018. – 756 с.
- 6 Слободян О.А., Кузнецова М.С. Современные методы активного обучения в высшей школе. // Вестник педагогических наук, 2023, №2, 27-34с.
- 7 Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. – Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2021.
- 8 Whitton N., Mosley A. Using games to improve the learning and teaching process: A beginner's guide. – New York: Routledge, 2019. – 222 p.

REFERENCE

- 1 Abenov A.A., Bisimbaev A.A., Alexandrov D.S. (2024). Gejmifikaciya obucheniya v obrazovatelnyh centrakh [Gamification of learning in educational centers]. International Scientific Journal "Academician". – Vol. 258, No. 1, 91 [in Russian].
- 2 Vukshich M., Borenich V.K., & Stjopic A.M. (2024). The role of game-based learning in teaching English in higher education institutions. 47th International MIPRO Conference on Information and Communication Technology and Electronics (MIPRO) // IEEE. – P. 502-507.
- 3 Ibraeva, A.G., Omirbaev, S.M., Sabieva, E.V., Imanov, A.K., Pashkov, S.V., Valieva, M.M., Shaikenova, A.Zh. (2019). VI mezhdunarodnaya studencheskaya nauchno-prakticheskaya konferenciya «Molodezh i nauka-2019» [VI International Student Scientific and Practical Conference "Youth and Science-2019"]. – Vol. 5, 320 [in Russian].
- 4 Kravchenko A.I., Savelieva I.V. (2022). Igrovye podhody v obrazovanii: teoreticheskie osnovy i prakticheskoe primenenie [Game approaches in education: theoretical foundations and practical application]. St. Petersburg: Nestor-History, 268 [in Russian].
- 5 Ryan, R.M., Deci, E.L. (2018). Teoriya samoopredeleniya: bazovye psihologicheskie potrebnosti v motivacii, razvitii i blagopoluchii [Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and well-being]. New York: Guilford Press, 756 [in Russian].

6 Slobodyan O.A., Kuznetsova M.S. (2023). Sovremennyye metody aktivnogo obucheniya v vysshej shkole [Modern active learning methods in higher education]. Bulletin of Pedagogical Sciences, 2, 27-34 [in Russian].

7 Salen K., Zimmerman E. (2024). Games as the play of simulation. Anthropology of the Arts. – P. 257-261[in Russian].

А.Б. Уайканова^{1*}, Г.Ж. Асылханова¹

¹Инновациялық Еуразия университеті, Қазақстан

Оқытудағы психологиялық кедергілер: білім беру ойындары арқылы жеңу

Андатпа

Зерттеу бұл кедергілер оқушылардың мотивациясы мен белсенділік деңгейін төмендету арқылы оқу процесін айтарлықтай қиындатады. Бұл мақалада студенттердің білім беру ортасындағы психологиялық кедергілері, соның ішінде қателіктерден қорқу, мазасыздық, сенімсіздік және коммуникативті қиындықтар қарастырылады.

Білім беру ойындарының әсерін осы қиындықтарды жеңудің инновациялық әдісі ретінде зерттеу.

Педагогикалық тәжірибені талдауды, сондай-ақ ойын тәсілінің тиімділігін растайтын шетелдік және отандық зерттеулердің мысалдарын қамтиды. Зерттеу нәтижелері рөлдік ойындар, топтық тапсырмалар және кейс әдістері сияқты ойын технологиялары студенттерге өздерін сенімді сезінуге, жаңа коммуникативтік стратегияларды үйренуге және командада өзара әрекеттесу дағдыларын дамытуға көмектесетінін көрсетеді.

Ойындарды пайдалану мазасыздық деңгейін төмендетуге, көңіл-күйді жақсартуға және оқудың қолайлы атмосферасын қалыптастыруға ықпал етеді, нәтижеден оқу процесіне баса назар аударады. Зерттеу нәтижелері оның тиімділігін арттыру және студенттердің толыққанды дамуы үшін қолайлы орта құру үшін білім беру процесіне ойын әдістерін енгізу қажеттілігін көрсетеді.

Түйінді сөздер: психологиялық кедергілер, білім беру ойындары, мотивация, алаңдаушылық, рөлдік ойындар.

A.B. Uaikanova^{1*}, G.Zh. Asylkhanova¹

Innovative Eurasian University, Kazakhstan

Overcoming Psychological Barriers in Learning through Educational Games

Annotation

Of the research is that these barriers significantly complicate the learning process, reducing the level of motivation and involvement of students. This article examines the psychological barriers that students face in an educational environment, including fear of mistakes, anxiety, insecurity, and communication difficulties.

Study the impact of educational games as an innovative method for overcoming these difficulties.

Include an analysis of pedagogical practice, as well as examples of foreign and domestic studies confirming the effectiveness of the game approach. The research results show that gaming technologies such as role-playing games, group tasks, and case studies help students feel more confident, learn new communication strategies, and develop teamwork skills.

The use of games helps to reduce anxiety, improve mood and create a favorable learning atmosphere, shifting the focus from the result to the learning process. The conclusions of the study indicate the need to introduce gaming methods into the educational process in order to increase its effectiveness and create a comfortable environment for the full development of students.

Keywords: psychological barriers, educational games, motivation, anxiety, role-playing games.

Дата поступления рукописи в редакцию: 19.11.2024 г.