

# ДИДАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ СТУДЕНТОВ-ПСИХОЛОГОВ

*Матасова Инна Леонидовна*

кандидат психологических наук, доцент

Самарский филиал Государственного автономного образовательного учреждения  
высшего образования г. Москвы

«Московский городской педагогический университет»

г. Самара

*inna\_gu@mail.ru*

**Аннотация.** Статья посвящена актуальной проблеме повышения мотивации студентов к обучению в вузе. Представлены мнения психологов с точки зрения анализа различных средств повышения мотивации: классических и современных. В качестве интересного нестандартного подхода представлена психологическая игра, обозначены основные её компоненты, содержание и правила. Достоинством является факт подтверждения эффективности использования игры в контексте рассматриваемой проблематики. Данные подтверждены результатами комплексной диагностики и методами математико-статистического анализа.

**Ключевые слова:** мотивация, психологическая игра, мотивация к обучению, обучение студентов, интересное обучение в вузе.

## DIDACTIC PSYCHOLOGICAL GAME AS A MEANS OF INCREASING MOTIVATION TO TEACH PSYCHOLOGY STUDENTS

*Inna Leonidovna Matasova*

PhD (Psychology), Associate Professor

Moscow City University, Samara branch

Samara

*inna\_gu@mail.ru*

**Abstract.** The article is devoted to the actual problem of increasing students' motivation to study at the University. The article presents the opinions of psychologists from the point of view of analyzing various means of increasing motivation: classical and modern. As an interesting non-standard approach, the psychological game is presented, the main components of the game, its content and rules are indicated. The advantage is the fact of confirming the effectiveness of using the game in the context of the issue under consideration. These data are confirmed by the results of complex diagnostics and methods of mathematical and statistical analysis.

**Keywords:** motivation, psychological game, motivation to learn, students' learning, education with interest at the University.

Изменения, происходящие в современном обществе, предъявляют новые требования к качеству образования, к его организации и эффективности. Такая постановка вопроса напрямую связана с созданием условий, при которых обучающиеся высших учебных заведений осваивали информационный массив за минимальные сроки и в большей степени были сосредоточены на освоении профессиональных, практико-ориентированных компетенций. Именно этот факт отмечен в Федеральных образовательных стандартах высшего образования. Стоит отметить, что процесс наработки практических навыков, как правило, для большинства обучающихся является достаточно интересным занятием – практика всегда выигрывает в сравнении с процессом освоения теоретических основ [Кошман 2012]. Но каждый понимает, что без теоретического фундамента невозможно освоение практических навыков. Здесь как раз и возникает парадоксальная ситуация – желая быть профессионалами своего дела, студенты в процессе освоения теоретических знаний, теряют мотивационный запал овладения профессией в принципе.

На этот факт указывает и В. Е. Мельников. В своей статье он говорит о том, что настоящее время студенты нередко сталкиваются с немалым количеством проблем в обучении

[Мельников 2016]. Одной из них является отсутствие интереса учиться, получать знания. Поступая в вуз, абитуриенты хотят получить определенный объем знаний для дальнейшей жизни или удовлетворения собственных потребностей, но со временем у одних мотивация к учебному процессу не успевает проявиться, а у других по разным причинам утрачивается со временем. Важным для современных преподавателей является постижение механизмов формирования мотивации. Понимание этих механизмов позволит эффективно управлять процессом обучения, повышая интерес учащихся к изучению теоретических дисциплин общего и профессионального курсов.

Проблемой мотивации занимались и занимаются ученые различных областей науки России и зарубежья. Наиболее известными из них являются А. Маслоу, К. Левин, Б. Ф. Ломов, Л. И. Божович, И. В. Имедадзе, А. Н. Леонтьев, А. А. Файзуллаев, Х. Хекхаузен и др.

В современной научной литературе мотивация рассматривается с различных точек зрения, поэтому данное понятие объясняется по-разному. Так, согласно Х. Хекхаузену, «мотивация не является единым процессом, равномерно от начала до конца пронизывающим поведенческий акт. Она, скорее, складывается из разнородных процессов, осуществляющих функцию саморегуляции на отдельных фазах поведенческого акта, прежде всего до и после выполнения действия. От мотивации зависит, как и в каком направлении будут использованы различные функциональные способности. Мотивацией также объясняется выбор между различными возможными действиями, между различными вариантами восприятия и возможными содержаниями мышления; кроме того, ею объясняются интенсивность и упорство в осуществлении выбранного действия и достижении его результатов» [Хекхаузен 2003].

Также стоит обратить внимание на тот факт, что современных работ, посвящённых изучению средств повышения мотивации студентов к обучению в высших учебных заведениях, явно недостаточно. Тем не менее достаточное количество ученых отмечает, что формированию учебной мотивации способствует умелое использование игровых ситуаций и других элементов занимательности. Одним из наиболее действенных приёмов формирования мотивации к обучению является дидактическая игра [Плеханова, Пугал 2005]. Включение игровых и соревновательных элементов побуждает возникновение интереса к учебной деятельности и тем самым повышает работоспособность у студентов.

Немаловажным фактором, который может привести к снижению мотивации к обучению, является забывание полученного материала в связи с неиспользованием этих знаний на практике. В связи с этим преподавателю приходится либо повторять ещё раз теоретические основы, сокращая время на формирование практических навыков, либо предоставлять студентам право самостоятельного повторения теории. В этом случае освоение практических навыков идет без опоры на должные теоретические моменты и нет уверенности в том, что студент освоит практику на достаточном уровне. С этой точки зрения преподавателю приходится экономить на теоретическом материале или на практических навыках. И в том и в другом случае происходит снижение качества образования и эффективности работы преподавателя. Для разрешения этой ситуации можно вспомнить одну истину: лучшим залогом сохранения материала в памяти и развития определенных знаний служит не просто «голое» повторение, а рассмотрение ситуаций с различных ракурсов и в различной деятельности [Мельников 2016].

Возникает и другая проблема, смежная с предыдущей, – сложность терминологии. Речь идет о том, что немалое количество студентов заучивает определения, не осмысливая его. Сложные слова, редко употребляемые в речи, ускользают из памяти, даже если их зубрить несколько дней подряд. Зазубривание намного неэффективнее, нежели логическое запоминание, так как во втором случае происходит осмысление информации. Одним из способов эффективного запоминания является обсуждение и передача информации. Когда человек делится с кем-то своими знаниями или пытается объяснить другому лицу что-либо, он сам еще раз и намного глубже «проникает» в тему. Получение наводящих и уточняющих вопросов от собеседника поможет подключить логику, начать мыслить креативно, а не просто произносить заученное слово в слово [Шмаков 1994].

Все вышеперечисленные факты позволили задуматься над вопросом подачи знаний в виде дидактических игр. Именно игра позволяет уйти от тех ограничений стандартного образовательного процесса, которые озвучивались ранее.

Это определило тему исследования «Дидактическая психологическая игра как средство повышения мотивации к обучению студентов-психологов». Нами была разработана дидактическая психологическая игра и проверена её эффективность в решении поставленных задач.

Объект исследования – мотивация к обучению студентов в вузе.

Предмет – средства повышения мотивации к обучению в вузе у студентов-психологов.

Гипотеза – психологическая игра «ПсихоBOOM» способствует повышению мотивации к обучению студентов-психологов, улучшению эмоционального фона в процессе обучения и увеличивает объем знаний по дисциплинам психологического курса.

В качестве экспериментального средства повышения мотивации выступает созданная дидактическая игра.

Совместно со студентами 3-го курса под руководством научного куратора была разработана концепция игры, содержание заданий, компоненты оформления и пр.

Её суть заключается в том, что игроки разделяются на несколько команд по 2–4 человека, задача каждой команды – провести свою фигурку по полю и до окончания игры набрать баллов больше, чем соперники. Ходить можно на две клетки любым способом. Попадая на клетку определённого цвета, необходимо выполнить задание на карточке аналогичного цвета. Задания могут быть совершенно различными: нужно объяснять или отгадывать слова, термины, определения, фамилии, использовать различные способы, свою креативность и актерское мастерство. На выполнение задания дается определённое время (от 30 секунд до 2 минут). За правильное выполнение задания начисляются баллы.

На игровом поле спрятано 12 бонусных фишек. Когда все фишки собраны – игра окончена, остается подсчитать баллы и выявить команду победителей.

Карточки с заданиями разделены на несколько категорий:

1. «Люди из прошлого»: здесь представлены персоналии, имеющие прямое отношение к психологии и внесшие вклад в развитие психологии как науки: их имена и отчества, портреты и достижения.

2. «Ликбез»: в этих карточках дается несколько утверждений, определений, описаний, из которых нужно выбрать истинное, правильное, достоверное.

3. «Комиксы»: здесь в заданиях представлен ряд картинок, характеризующих какую-либо психологическую ситуацию. Необходимо сопоставить ситуацию на картинке и понятие.

4. «Маски»: в рамках этого задания необходимо с опорой на описание изобразить эмоцию так, чтобы ее отгадали члены команды.

5. «Глоссарий»: необходимо соотнести описания с определениями, представленными в карточке.

6. «Психодил» – аналог игры крокодил: необходимо дать определения словам, не называя их.

7. «Практика»: необходимо сопоставить диагностическую методику с автором или с её назначением.

Игра прошла «отладку» – она проигрывалась со студентами-психологами 2-го и 3-го курса. В проверке эффективности дидактической игры приняло участие 38 человек.

Проверка эффективности разработанной технологии осуществлялась в трёх направлениях: изучались изменения в показателях мотивационного, эмоционального и знаниевого компонента в отношении изучения психологических дисциплин у участников эксперимента.

Стоит отметить, что экспериментальная программа (процесс проигрывания) реализовывалась в течение трех месяцев (февраль – апрель) с частотой проигрывания один раз в неделю.

1. Мотивационный компонент изучался с опорой на методику Т. И. Ильиной. Замеры были сделаны в начале и конце эксперимента (табл. 1).

Таблица 1. Результаты диагностики по методике Т. И. Ильиной до и после эксперимента

Ведущие мотивы	Количество респондентов в %	
	до эксперимента	после эксперимента
Приобретение знаний	27	46
Овладение профессией	24	62
Получение диплома	68	68

Как видно из таблицы 1, после реализации эксперимента увеличился процент студентов, ведущим мотивом которых явилось приобретение знаний и овладение профессией. Количество студентов, основной целью которых было получение диплома, не изменилось. Однако у этих студентов наравне с указанным мотивом появились другие столь же значимые мотивы. Чаще всего вторым ведущим мотивом являлся овладение профессией. Другими словами, у обучающихся начала складываться позиция перспективной наработки профессиональных навыков.

2. Эмоциональный компонент оценивался исходя из позиции наличия позитивного эмоционального фона в процессе игры. Для этого была составлена карта наблюдений за эмоциональными проявлениями студентов и дополнительно использовался метод интервьюирования респондентов. В процессе наблюдения отслеживались положительные и отрицательные эмоциональные реакции и их количество при первом и последнем проигрывании. Далее проводился сравнительный анализ.

После анализа полученных результатов удалось установить, что при первом проигрывании количество положительных и отрицательных реакций у студентов было примерно одинаковым, хотя большинство из предложенных в процессе игры заданий выполнено не было.

При последнем проигрывании количество положительных эмоциональных реакций (смех, улыбка, одобрение, дружеское похлопывание, приветствие, рукопожатие и пр.) почти в два раза превосходило отрицательные (осуждение, обида, раздражение, страх и пр.). Стоит сказать, что и количественное проявление любых реакций в начале и конце эксперимента увеличилось в 2,5 раза, то есть респонденты не стеснялись в проявлении чувств и эмоций на момент окончания эксперимента, то есть стали более открытыми и положительно настроенными.

Эти же данные были подтверждены в процессе интервью со студентами после завершения эксперимента. Большинство из них говорили, что стали ближе к своим сокурсникам, почувствовали командный дух, возникало желание подбодрить в начале выполнения задания, порадоваться при успешном выполнении и с легкостью без разочарования принять ситуацию неудачи.

3. Знаниевый компонент предполагал изучение приращения информативной составляющей в процессе реализации эксперимента. То есть мы оценивали, насколько больше стали знать студенты после того, как они играли в игру в течение двух месяцев. Для этого был составлен тест с опорой на задания в игровых карточках. В него вошли вопросы из таких разделов, как семейная психология, психодиагностика, история психологии, дифференциальная психология и пр.

Диагностика проводилась в начале и в конце эксперимента (табл. 2).

Таблица 2. Результативность выполнения теста до и после эксперимента

Результативность правильности выполнения теста	Количество респондентов в %	
	до эксперимента	после эксперимента
0–35 %	32	15
36–65 %	53	47
66–100 %	15	38

Как видно из таблицы 2, количество студентов, справившихся с выполнением тестовых заданий на высоком уровне, возросло в 15 до 38 %, также с 32 до 15 % снизилось количество студентов с низким уровнем результативности выполнения задания. Все это может говорить о приросте знаниевой составляющей у студентов, принимающих участие в реализации экспериментальной программы.

Результаты исследования позволили сделать следующие выводы:

1. Гипотеза о том, что психологическая игра «ПсихоВООМ» способствует повышению мотивации к обучению студентов-психологов, улучшению эмоционального фона в процессе обучения и увеличивает объем знаний по дисциплинам психологического курса, подтвердилась.

2. Игра способствует формированию мотивации у студентов вуза не только на получение диплома, но и на овладение профессией.

3. В процессе проигрывания игры увеличивается количество положительных эмоциональных откликов у студентов, совершенствуются коммуникативные навыки и навыки группового взаимодействия.

4. После реализации игровой деятельности у студентов увеличивается объем знаний по дисциплинам психологического курса.

### Литература

1. Мельников, В. Е. *Мотивация к обучению студентов в вузе как психолого-педагогическая проблема* // Вестник Новгородского государственного университета. Серия: Педагогические науки. 2016, 5 (96), 61–64.

2. Хекхаузен, Х. *Мотивация и деятельность*. СПб, 2003.

3. Кошман, Л. С. *Дидактические игры как средство мобилизации познавательной деятельности студентов*: методическое пособие. Волжск, 2012.

4. Плеханова, И. Н., Пугал, Н. А. *Создание мотивации достижения успеха* // Специалист. 2005, 10, 32–34.

5. Шмаков, С. А. *Игры учащихся – феномены культуры*. М., 1994.

### References

1. Mel'nikov, V. E. *Motivatsiya k obucheniyu studentov v vuze kak psihologo-pedagogicheskaya problema* [Motivation for Teaching Students at a University as a Psychological and Pedagogical Problem] // Vestnik Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogicheskie nauki [Bulletin of the Novgorod State University. Series: Pedagogical Sciences]. 2016, 5 (96), 61–64 (in Russian).

2. Hekkhauzen, H. *Motivatsiya i deyatel'nost'* [Motivation and Activity]. Saint Petersburg, 2003 (in Russian).

3. Koshman, L. S. *Didakticheskie igry kak sredstvo mobilizatsii poznavatel'noy deyatel'nosti studentov* [Didactic Games as a Means of Mobilizing the Cognitive Activity of Students]. Volzhsk, 2012 (in Russian).

4. Plekhanova, I. N., Pugal, N. A. *Sozdanie motivatsii dostizheniya uspekha* [Creation of Motivation to Achieve Success] // Spetsialist [Specialist]. 2005, 10, 32–34 (in Russian).

5. Shmakov, S. A. *Igry uchashchihsya – fenomeny kul'tury* [Student Games – Cultural Phenomena]. Moscow, 1994 (in Russian).