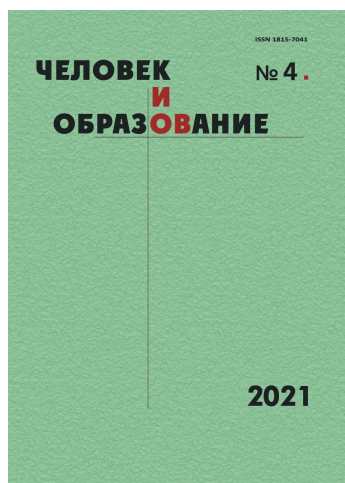




Человек и образование 2013-2024

ISSN 2079-8784

URL - <http://ras.jes.su>

Все права защищены

Выпуск 4 (69) Том . 2021

Создание игровых стрессовых ситуаций для повышения учебной мотивации обучающихся вуза

Зорина Елена Михайловна

*Преподаватель кафедры иностранных языков, Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет
Российская Федерация, Санкт-Петербург*

Яковлева Маргарита Александровна

*Старший преподаватель кафедры криминологии, Санкт-Петербургский университет МВД России
Российская Федерация, Санкт-Петербург*

Аннотация

В статье рассмотрена необходимость создания игровых стрессовых ситуаций для обучающихся в вузе. Изменения в сфере образования обусловлены социальным заказом цифрового общества и VUCA-мира. Будущие специалисты (особенно определенных профессий) должны уметь работать в режиме неопределенности, обладать критическим мышлением и креативностью, уметь сотрудничать в команде. Игровые стрессовые ситуации помогают развить стрессоустойчивость и повысить учебную мотивацию. Эгоцентричность представителей цифрового поколения обучающихся усложняет развитие коллаборации и коммуникации. Нивелировать это и должны игровые стрессовые ситуации во время занятий. С учетом современной образовательной парадигмы обучения в высшей школе описаны варианты использования игровых стрессовых ситуаций для формирования базовых навыков будущего специалиста в рамках профессионально-личностного развития.

Ключевые слова: игровые стрессовые ситуации, гибкие навыки, учебный стресс, учебная мотивация, геймификация

Дата публикации: 16.02.2022

Зорина Е. М. , Яковлева М. А. Создание игровых стрессовых ситуаций для повышения учебной мотивации обучающихся вуза // Человек и образование – 2021. – Выпуск 4 (69) С. 157-164 [Электронный ресурс]. URL: <https://человекиобразование.рф/S181570410018648-7-1> (дата обращения: 17.05.2024). DOI: 10.54884/S181570410018648-7

¹ **Введение.** Современный VUCA-мир несет в себе новые вызовы обществу, которые придется решать уже новому поколению специалистов, – это нестабильность (окружающая среда, в том числе образовательная, постоянно меняется), неопределенность (прогнозировать события и поступки довольно сложно), перегрузка (слишком большой объем информации мешает быстро найти единственный простой и правильный ответ на вопрос), неоднозначность (нет истины самой по себе, все зависит от обстоятельств и контекста).

² Чтобы использовать новые вызовы во благо, необходимо заранее готовиться к ним и учиться выживать в новых условиях. Современный образовательный процесс в вузе является той базовой площадкой, на которой будущие специалисты получают и отрабатывают свои навыки, учатся бороться со стрессом и управлять временем [1].

³ С самого начала обучения стресс в той или иной степени сопровождает обучающегося (студента, слушателя или курсанта) и может являться причиной нарушений в различных сферах его деятельности. В зависимости от умения преодолевать это состояние у студентов могут проявляться эмоциональные, физиологические, когнитивные и поведенческие симптомы. Кроме того, устойчивость к стрессу можно рассматривать как профессиональный навык, например, для будущих юристов (в том числе сотрудников органов внутренних дел), медиков, педагогов.

⁴ Агентство стратегических инициатив и Московская школа управления «Сколково» спрогнозировали целевую модель компетенций на 2025 год [2], которыми необходимо будет обладать будущему специалисту для успешной карьеры. В том числе к когнитивным навыкам отнесли решение нестандартных задач (креативность, критическое мышление) и адаптивность (работа в условиях неопределенности), а к социально-поведенческим – коммуникацию (открытость, презентационные, письменные и переговорные навыки) и межличностные навыки (работа в команде, этичность, эмпатия, управление стрессом, адекватное восприятие критики).

⁵ На преодоление стресса и развитие стрессоустойчивости у студентов направлено создание игровых стрессовых ситуаций во время образовательного процесса в вузе. Это можно назвать геймификацией, то есть внедрением игры, но не эдьютейментом, то есть не обучением с развлечением. Учебная игра не несет в себе развлечения, хотя и выглядит нетрадиционным упражнением [3].

⁶ Психологи отмечают, что студент испытывает стресс от различных внешних раздражителей и обстоятельств, например, большая учебная нагрузка, конфликты с преподавателями и одногруппниками, страх перед будущим [4]. Нами

были выделены три основных фактора учебного стресса во время занятия: ограничение времени, соревнование и состояние неопределенности.

⁷ Рассматриваем создание игровых стрессовых ситуаций как процесс, направленный на развитие «гибких» навыков, повышение учебной мотивации и выработку стрессоустойчивости у обучающихся.

⁸ Задачей исследования является разработка практических рекомендаций для создания игровых стрессовых ситуаций на занятиях в высшей школе и экспериментальное подтверждение их результативности.

⁹ **Материалы и методы.** В эксперименте принимали участие курсанты Санкт-Петербургской академии МВД и студенты Санкт-Петербургского государственного архитектурно-строительного университета. Для измерения уровня стресса использовались «Тест на стрессоустойчивость» и «Тест на учебный стресс» Ю.В. Щербатых [4]. Для создания игровых стрессовых ситуаций по всем трем показателям применялись визуальные таймеры, наборы игровых карточек и игровые устройства.

¹⁰ **Результаты.** Первоначальный контрольный срез на учебный стресс показал примерно равные результаты как у студентов, так и у курсантов. Все испытуемые испытывали страх перед будущим, были недовольны скучными и непонятными учебниками и большой учебной нагрузкой. Тест на стрессоустойчивость фактически оценивает уровень стрессочувствительности – показатель, обратный стрессоустойчивости, поэтому, чем выше показатели данного теста, тем ниже стрессочувствительность человека. Результаты контрольного замера показали довольно высокие проценты (в среднем около 35%). Именно это позволило нам сформулировать гипотезу, что создание игровых стрессовых ситуаций во время занятия благотворно повлияет на стрессоустойчивость испытуемых.

¹¹ В течение месяца для студентов на дисциплине «Иностранный язык», для курсантов на дисциплине «Криминология» создавались все три вида вышеупомянутых игровых стрессовых ситуаций, соответствующих изучаемой тематике.

¹² Самое распространенное ограничение по времени – различные виды таймеров, которые ограничивают количество минут на выполнение определенного действия. Чаще всего это используют на контрольных занятиях, но это совершенно необязательно. Для создания игровой стрессовой ситуации можно использовать самовзрывающуюся бомбочку из игры «Тик-Так-Бум» («Pass the bomb»), которая издает хлопок, похожий на взрыв, через случайное количество секунд. При каждом запуске время меняется, что позволяет выработаться адреналину, побеждающему состояние страха и стресса. Несмотря на то, что изначально игра направлена на отработку лексики [5], этот игровой инструмент можно использовать на любой дисциплине, где возможен устный краткий ответ. По правилам после ответа бомбочку передают следующему участнику, а проигравшим становится тот, в чьих руках произошел взрыв.

¹³ В другой популярной игре «Alias – Скажи иначе» используется визуальный таймер в виде песочных часов. Изначально по правилам необходимо объяснить 10 никак не связанных между собой слов, не называя их. Будущие специалисты могут получить наборы профессиональной лексики (например, по криминологии для курсантов университета МВД или архитектуре для студентов архитектурно-строительного университета). Усложнение задачи также повышает стресс, что при создании определенных учебных условий помогает не только закрепить знания, но и повысить стрессоустойчивость в целом и к экзаменам в частности, потому что студенты часто переживают по поводу недостатка знаний по дисциплине.

¹⁴ Другие обучающие настольные игры по различным дисциплинам повышают учебную мотивацию [6], но из-за отсутствия ограничения по времени не так эффективно борются со стрессом.

¹⁵ Вышеописанный вариант отрабатывает такой гибкий навык, как коммуникация, позволяя каждому игроку проявить себя, быстро находя необходимый устный ответ. Чаще всего студенты и курсанты любят письменные опросы, поэтому устная работа необходима для развития будущего специалиста, которому придется взаимодействовать с другими членами общества. Насколько эффективной будет такая коммуникация, зависит от уровня сформированности данного гибкого навыка.

¹⁶ Следующая возможность создания игровой стрессовой ситуации – организация соревнований. Это могут быть соревнования парные, командные или индивидуальные. Студенты, изучающие иностранный язык, могут попарно собирать модель ГрамИК (патент П.А. Степичева 140112) [7] на скорость и правильность, переводя предложение, заданное на родном языке, на английский. Курсанты могут собирать на скорость автомат (соревнуясь в парах) или стрелять в тире. Кроме того, существует такая учебная игра, как «Морской бой» [8], когда преподаватель играет против всех студентов / курсантов или две команды играют друг против друга. Его можно проводить как в очной, так и в дистанционной форме [9].

¹⁷ Возможен грамматический бой или любой другой, когда в координатах зашифровано задание. Например, для юристов (в ходе изучения дисциплины криминология) по одной оси даны причины (детерминанты), порождающие преступление, а по другой – условия, формирующие преступное поведение, и необходимо определить возможное следствие (либо преступное деяние). Открывается ячейка только в случае правильного выполнения задания, а остальные правила «морского боя» сохраняются. Количество и виды кораблей меняются в зависимости от размера игрового поля. Азарт соревнования создает необходимую игровую стрессовую ситуацию. При использовании указанного варианта игры у курсантов и слушателей формируется единый подход к пониманию роли и значения органов внутренних дел в профилактике преступности [10]. Развивается логическое мышление, необходимое будущим специалистам для осуществления служебной деятельности.

Этот вариант отрабатывает взаимодействие в команде и критическое мышление, умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателем и сокурсниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение. Современные обучающиеся очень сложно соединяются в команды и пары, предпочитая индивидуальное соперничество, но с вызовами современного мира невозможно справиться в одиночку, поэтому необходимо внедрять в образовательный процесс командную работу как в виде игровых стрессовых ситуаций, так и в форме ролевых игр и проектной деятельности. Возможно и использование многопользовательских учебных онлайн игр [11].

Третье игровое стрессовое условие – состояние неопределенности – требует креативного подхода, потому что заданного решения выхода из определенной ситуации не бывает. Для этого на занятиях можно использовать игру «Мафия». Например, существует опыт ее применения в качестве ресурса совершенствования лингвистической, коммуникативной и психолого-этической компетентности обучающихся [12], направленного на углубление знаний по дисциплинам «Иностранный язык», «Риторика», «Профессиональная этика», «Психология и педагогика». Эту игру можно рассматривать и как ролевую, и как учебно-деловую [13]. Креативность, как гибкий навык, проявляется в том, что игрок примеряет на себя неожиданно выпавшую роль, которую ему предстоит сыграть, и от того, насколько успешно человек умеет регулировать свои эмоции, зависит выигрыш [14].

Работа в режиме неопределенности (обязательное условие существования в VUCA-мире) рассматривается как умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. Будущему специалисту необходимо быстро реагировать на изменения условий, быть гибким и подстраиваться под любые обстоятельства. Развить этот навык помогут игра «Мафия» и другие педагогические инструменты, которые связаны с неопределенностью, – например, «кубики истории», когда каждый новый бросок выдает новый рисунок, по которому нужно составить рассказ (сторителлинг), или «ромашка Блума», на которой расположены различные вопросы, которые являются неожиданными для игрока.

В результате экспериментальной работы были выявлены в основном эмоциональные реакции на стресс, которые постепенно слабели. Учебная мотивация выросла у большинства испытуемых. Однако сложнее всего оказалась работа в команде, потому что за проигрыш каждый член команды обвинял другого, что приводило к конфликтам. Поэтому «Морской бой» чаще использовали для фронтального опроса, то есть игры преподавателя против студентов или индивидуально пары студентов друг против друга.

На констатирующей фазе снова был произведен замер стресса по обоим тестам. Уровень учебного стресса уменьшился в среднем на 15%, что позволило

сделать вывод о целесообразности создания игровых стрессовых ситуаций во время занятий. Уровень стрессочувствительности снизился в первую очередь у студентов и курсантов мужского пола, потому что соревнование и работа в режиме неопределенности, как стрессовая ситуация, увлекли их больше, чем представительниц женского пола.

²³ В целом гипотеза была подтверждена. Дополнительным результатом эксперимента стало развитие таких базовых навыков специалиста, как коммуникация, управление стрессом, работа в команде, креативность.

²⁴ **Обсуждение и заключение.** Проведенное исследование позволило сделать вывод, что комплексная работа по снижению стресса не только благотворно влияет на психофизическое и эмоциональное состояние курсантов и студентов, но и повышает качество обучения. Закрепленные в игровой форме знания позволили студентам и курсантам увереннее чувствовать себя во время контрольных испытаний.

²⁵ Результаты эксперимента доказали испытуемым, что можно выработать устойчивость к стрессу, научиться с ним бороться, не прибегая к неблагоприятным для организма приемам. Преподаватели получили еще один педагогический инструмент (игровые стрессовые ситуации) для развития «гибких» навыков, повышения стрессоустойчивости и учебной мотивации обучающихся.

²⁶ Сложность командной работы была обусловлена особенностями обучения студентов и курсантов поколения Z, которые в большинстве своем эгоцентричны и аутичны, что мешает им правильно социализироваться в обществе [15]. Совершенствование обучения именно «цифрового поколения» должно нивелировать негативные черты его представителей (клиповое мышление, снижение уровня коммуникативной компетенции, любознательности, энергичности, умения принимать решения и доводить работу до конца) и предоставить им возможность адаптироваться к цифровому обществу. Например, описанные выше игровые стрессовые ситуации можно создать и при дистанционном образовании, когда общение происходит онлайн.

²⁷ Американский специалист в области обучения детей и взрослых Дж. Коатс, автор книги «Поколения и стили обучения» [16], предлагает внести психологические изменения в стиль общения преподавателя с представителями поколения Z. К ним относится быстрый темп обучения, переключение с одной учебной задачи на другую, работа в группах и парах, обязательная быстрая обратная связь, точные требования и критерии оценки, устное взаимодействие и наглядность. Этому отвечают и игровые стрессовые условия, так как визуальные таймеры служат и для увеличения скорости хода занятия, набор не связанных между собой слов требует переключения с одной задачи на другую, работа в парах возможна не только при соревновании, но во время игры в «Мафию».

²⁸ Игровые стрессовые ситуации достаточно просто внедряются в образовательный процесс вуза при очной и дистанционной форме обучения и являются эффективным педагогическим инструментом для развития успешного будущего специалиста, обладающего не только «гибкими» навыками, но и стрессоустойчивостью, необходимой для VUCA-мира.

Библиография:

1. Зорина Е. М. Современные тенденции организации образовательного процесса в вузе с учетом применения педагогических опор // Человек и образование. 2021. № 2(67). С. 100-106.
2. Борзова И.Г. Soft skills – навыки XXI века. Формирование и развитие в дошкольном возрасте. — «Издательские решения», 2019. – 79 с.
3. Taspinar B., Schmidt W., Schuhbauer H. (2016) Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition, Procedia Computer Science, Vol. 99, Pp. 101-116, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>.
4. Щербатых Ю.В. Психология стресса и методы коррекции. СПб.: Питер, 2012. 256 с.
5. Юшина А.А. Современные настольные игры как прием активного обучения иностранному языку студентов нелингвистических вузов // Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики иностранного языка делового и профессионального общения: сборник статей VIII Международной научной конференции, Москва, 19–20 апреля 2018 года. М.: Российский университет дружбы народов (РУДН), 2018. С. 343-349.
6. Kurisu K., Okabe H., Nakatani J., Moriguchi Y. (2021) Development of board game to encourage life cycle thinking, and trial with university students in Japan, Cleaner and Responsible Consumption, Vol. 3, 100033, <https://doi.org/10.1016/j.clrc.2021.100033>.
7. Степичев П.А. Игровые технологии моделирования английских предложений // Иностранные языки в школе. 2013. № 9. С. 81-83.
8. Зорина Е.М. "Морской бой" как инструмент контроля при обучении иностранному языку // Инновационное образовательное пространство: теория и практика обучения иностранным языкам и русскому языку как иностранному в высшей школе: Кол. моногр. /под ред. Е.И. Чирковой. Ответственные за выпуск Л.С. Алпеева, Л.В. Алпеева. Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2018. С. 88-104.
9. Mendez Reguera E. A., Lopez M. (2021) Using a digital whiteboard for student engagement in distance education, Computers & Electrical Engineering, Volume 93, 107268, <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2021.107268>.
10. Яковлева М.А. Органы внутренних дел как субъект в системе профилактики преступности: моногр. М.: РУСАЙНС, 2021. 174с.
11. Bawa P., Watson S. L., Watson W. (2018) Motivation is a game: Massively multiplayer online games as agents of motivation in higher education, Computers & Education, Vol. 123, Pp. 174-194, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.004>.

12. Венидиктов С.В. Психолого-коммуникативная игра как методический ресурс развития языковой компетентности // Правоохранительные органы: теория и практика. 2021. № 1(40). С. 160-161.
13. Куксов А.Ю. Применение учебно-деловых игр в практике формирования военно-профессиональной ответственности у курсантов военного учебного центра // Человек и образование. 2020. № 3(64). С. 144-147.
14. Chirkova E.I., Zorina E.M., Rezinkina L.V. (2022) Digital Pedagogical Cues for the Development of Creativity in High School. In: Bylieva D., Nordmann A. (eds) Technology, Innovation and Creativity in Digital Society. PCSF 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 345. Springer, Cham. pp 858-867
https://doi.org/10.1007/978-3-030-89708-6_69
15. Фельдштейн Д.И. Человек в современном мире: возможности развития // Человек и образование. 2009. №3. С. 10-16.
16. Коатс Дж. Поколения и стили обучения. М.: МАПДО; Новочеркасск: НОК, 2011. 121 с.

Creation of stressful game situations to increase the educational motivation of university students

Elena Zorina

*Lecturer at the Department of Foreign Languages, Saint Petersburg State University of Architecture and Civil Engineering
Russian Federation, St. Petersburg*

Margarita Yakovleva

*Senior Lecturer of Department of Criminology, St. Petersburg University of the Russian Ministry of Internal Affairs
Russian Federation, St. Petersburg*

Abstract

The article discusses the need to create stressful game situations for students at a university. Changes in the field of education are due to the social order of the digital society and the VUCA world. Future specialists (especially in certain professions) should be able to work in a mode of uncertainty, possess critical thinking and creativity, and be able to collaborate in a team. Stressful game situations help develop stress resistance and increase education motivation. The self-centeredness of the digital generation of learners complicates the development of collaboration and communication. Stressful game situations during classes should level this out. Taking into account the modern educational paradigm of teaching in higher education, options for using stressful game situations to form the basic skills of a future specialist in the framework of professional and personal development are described.

Keywords: stressful game situations, soft skills, education stress, education motivation, gamification

Publication date: 16.02.2022

Citation link:

Zorina E., Yakovleva M. Creation of stressful game situations to increase the educational motivation of university students // Man and Education – 2021. – Issue 4 (69) С. 157-164 [Electronic resource]. URL: <https://человекиобразование.рф/S181570410018648-7-1> (circulation date: 17.05.2024). DOI: 10.54884/S181570410018648-7