

UDC 378.1

DOI: 10.34671/SCH.SVB.2020.0402.0006

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

© 2020

AuthorID: 284243

SPIN: 1890-0952

ResearcherID: J-3306-2017

ORCID: 0000-0001-8347-484X

ScopusID: 57190967543

**Ваганова Ольга Игоревна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Профессионального образования и управления образовательными системами»

*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина  
(603004, Россия, Нижний Новгород, ул. Челюскинцев 9, e-mail: vaganova\_o@rambler.ru)*

AuthorID: 497813

SPIN: 2815-3232

ResearcherID: AАН-8795-2019

ORCID: 0000-0002-3216-2261

**Алешугина Елена Анатольевна**, кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры иностранных языков

*Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет  
(603950, Россия, Нижний Новгород, ул. Ильинская, д.65, e-mail: elenaaleshugina@mail.ru)*

**Аннотация.** Новый этап развития профессионального образования обуславливает необходимость дальнейшего внедрения инновационных образовательных технологий. В современных условиях игровые технологии приобретают особый интерес и входят в число наиболее актуальных. Цель статьи заключается в анализе психологических аспектов реализации игровых технологий в профессиональной подготовке студентов. Реализация игровых технологий способствует осознанию предметного и социального контекста будущей профессиональной деятельности, усилению опыта группового взаимодействия в процессе решения игровых интеллектуальных задач, обобщению и систематизации знаний. В статье раскрываются особенности взаимодействия студентов, их мотивация, индивидуальные и социально-психологические особенности как основные психологические аспекты реализации игровых технологий. Формирование мотивации является важнейшим элементом системы психологического воздействия, обеспечения саморазвития личности, ее профессионального самосовершенствования через активное взаимодействие студентов и студентов с преподавателем в процессе игры. Мотивация обеспечивает вовлеченность субъектов в деятельность. Выявление психологических аспектов реализации игровых технологий способствует организации комфортного и результативного образовательного процесса, позволяющего углубить знания студентов, развить коммуникативные навыки и сформировать профессиональные компетенции обучающихся.

**Ключевые слова:** образовательные технологии, игровые технологии, психологические аспекты, мотивация, игра, ролевое взаимодействие, психологические особенности, образовательный процесс, взаимодействие, профессиональное образование, педагогическая деятельность.

## PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF IMPLEMENTATION OF GAME TECHNOLOGIES

© 2020

**Vaganova Olga Igorevna**, candidate of pedagogical sciences, associate professor of the department  
of «Professional Education and Management of Educational Systems»  
*Kozma Minin Nizhny Novgorod state pedagogical university*

*(603004, Russia, Nizhny Novgorod, Chelyuskintsev street 9, e-mail: vaganova\_o@rambler.ru)*

**Aleshugina Elena Anatolyevna**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor  
of the Department of Foreign Languages

*Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering  
(603950, Russia, Nizhny Novgorod, ul. Ilinskaya, 65, e-mail: elenaaleshugina@mail.ru)*

**Abstract.** A new stage in the development of vocational education necessitates the further introduction of innovative educational technologies. Gaming technologies are the most relevant. The purpose of the article is to analyze the psychological aspects of the implementation of gaming technologies in the training of students. The implementation of gaming technologies provides awareness of the subject and social context of future professional activity, enhances the experience of group interaction in the process of solving gaming intellectual problems, generalizes and systematizes knowledge. The article reveals the features of the interaction of students, their motivation, individual and socio-psychological characteristics, as the main psychological aspects of the implementation of gaming technologies. The formation of motivation is the most important element of the system of psychological impact, ensuring self-development of the personality, its professional self-improvement through the active interaction of students and teachers with the teacher in the game. Motivation ensures the participation of actors in activities. The allocation of communication skills and the formation of professional competencies of students.

**Keywords:** educational technologies, game technologies, psychological aspects, motivation, game, role interaction, psychological characteristics, educational process, interaction, professional education, pedagogical activity.

## ВВЕДЕНИЕ

*Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами.*

История отечественного профессионального образования выходит на новый этап развития, который продолжает актуализировать потребность в применении инновационных образовательных технологий, среди которых игровые технологии приобретают особый интерес. Реализация игровых технологий в новых условиях претерпела изменения, которые требуют внимания со сто-

роны исследователей. Они выступают в качестве средства психолого-педагогической коррекции личности. Поэтому при их реализации большую значимость представляет выявление основных психологических аспектов, которые влияют на формирование компетентности студента. Рассматриваемые технологии способствуют формированию компетентности обучающихся через вовлечение их в деятельность, реализуемую в условиях, близких к профессиональным. Они способствуют развитию потребности-мотивационной, интеллектуальной,

эмоционально-волевой, деятельностной, коммуникативной сфер личности.

*Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных ранее частей общей проблемы.*

К данной проблематике обращен научно-исследовательский интерес специалистов в области психологии и педагогики. В фокусе их внимания находятся ключевые составляющие реализации образовательного процесса, в котором высокую значимость приобретают образовательные технологии, в числе которых игровые. Особый интерес для нашего исследования представляли работы, отражающие психологические аспекты образовательного процесса и игровых технологий как значимой его части. Принципы моделирования и организации учебных игр представлены в работах М.В. Кларина, Г.К. Селевко, О.С. Газмана и других. Игровое поведение в коллективе исследовалось С.А. Шмаковым, Г.А. Кулагиной, М.В. Коротковой и другими. Деловые игры освещены в работах Я.М. Бельчикова, М.М. Бириштейна, В.И. Рыбальского и других. Психологические основы деловых игр отражают работы Е.В. Черного, В.С. Бурдина и других.

*Обосновывается актуальность исследования*

Исследования, касаемые вопроса реализации игровых технологий в подготовке студентов не полностью раскрывают значимость учета его психологических аспектов. Поскольку образовательный процесс характеризуется высокой динамичностью, он изменяется в соответствии с требованиями государства и общества, поэтому реализация современных игровых технологий требует дополнительного внимания.

#### МЕТОДОЛОГИЯ

*Формирование целей статьи.* Цель данной статьи заключается в анализе психологических аспектов реализации игровых технологий в профессиональной подготовке студентов.

*Постановка задания.* Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- проанализировать процесс организации игры в высшем учебном заведении;
- раскрыть особенности использования игровых технологий;
- установить психологические особенности студентов, влияющие на проведение и исход игры.

*Используемые методы, методики и технологии.* Методологическую основу исследования составляют труды исследователей, раскрывающие психологические концепции развития личности через игровую деятельность, работы, заключающие в себе положения гуманистической психологии о самоактуализации личности, основные характеристики игр, принципы их моделирования и организации.

#### РЕЗУЛЬТАТЫ

*Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов.*

Понятие игровых образовательных технологий включает в себя обширную группу методов и средств организации образовательного процесса в форме игр. Одним из главных психологических аспектов их реализации является процесс взаимодействия. От него зависит вовлеченность субъектов в деятельность [1]. В процессе подготовки к игре задействуются электронные средства: Wiki, форумы, чаты, вебинары и многие другие инструменты, открывающие свободный доступ к разнообразным образовательным ресурсам [2]. Стоит сказать, что цифровые инструменты повышают оперативность связи субъектов учебного процесса, снимая психологическую нагрузку, в том числе из-за отсутствия консультирующей роли преподавателя при реализации игровых технологий [3].

Игровые технологии выполняют:

- обучающую функцию, которая подразумевает формирование необходимых компетенций [4];

- развивающую, позволяющую формировать творческую активность студентов [5,6];

- терапевтическую, способствующую снижению напряженности, скованности и нерешительности обучающихся, улучшению эмоционального состояния;

- диагностическую (дает возможность оценить профессионально важные качества, сформированность компетенций).

Рассмотрим психологические аспекты реализации игровых технологий в рамках дисциплины профессионального цикла «Педагогические технологии», изучаемую студентами по направлению подготовки «Профессиональное обучение (по отраслям)». «Педагогические технологии» является одной из основополагающих дисциплин в подготовке педагогов профессионального обучения. Изучение дисциплины помогает разрабатывать и применять образовательные технологии в педагогической деятельности, позволяет сформировать представление студента о роли и месте педагогических технологий в рамках профессионального образования; ознакомить студентов с возможностями и границами применения современных образовательных технологий в профессионально-педагогическом образовании [7,8]. В процессе игры будущий педагог профессионального обучения приобретает навыки самостоятельной реализации игровых технологий с учетом психологических аспектов ее проведения [9,10].

Важным психологическим аспектом реализации игровых технологий является мотивация студентов на участие в игре, изучение дополнительного материала, выявления специфики изучаемого вопроса, темы, которая является главным предметом обсуждения в игровых условиях [11,12]. Среди основных факторов мотивации выделяют самопознание и удовлетворение познавательных потребностей, которые находятся в зависимости от компетентности преподавателя, его способности организовать как образовательный процесс в целом, так и реализовать игровые технологии. Формирование мотивации является важнейшим элементом системы психологического воздействия, обеспечения саморазвития личности, ее профессионального самосовершенствования [12,13]. Мотивацию следует рассматривать не как изолированное явление, а в тесной взаимосвязи с личностным самоопределением [14,15]. Стоит отметить, что преподавателю необходимо «включить» и поддерживать определённый уровень соревновательной мотивации для стимулирования познавательной активности студентов, а не для провоцирования их самопрезентации и амбиций [16,17]. Мотивация студентов в процессе игры формируется за счет их ориентации на положительные моменты учебной деятельности, формирование стремления к профессиональному самосовершенствованию, а также социальную ответственность и сотрудничество [18].

В процессе изучения дисциплины «Педагогические технологии» проводится деловая игра «Профессионал», основной темой которой является «Проектирование системы оценки учебно-познавательной деятельности». Участники делятся на небольшие группы, владеющие одинаковыми целями и исходными данными. Командная работа обуславливает эффект фаворитизма, который способствует развитию сплочённости и как следствие формированию коммуникативных компетенций.

При формировании групп преподаватель учитывает особенности игрового коллектива, их межличностные отношения для выстраивания результативного взаимодействия [19]. Ведущий игры (чаще всего преподаватель) должен иметь представление о психологических характеристиках участников для формирования атмосферы сотрудничества и доброжелательности [20]. В случае возникновения конфликтов ему не приходится предпринимать спонтанных решений для восстановления результативной работы коллективов [21]. Важной специфической чертой большинства игр является наличие

ролевого взаимодействия (сумма функций и образцов поведения). У участников формируются определенные ожидания в отношении поведения своих одноклассников [22]. Это позволяет организовать взаимодействие в группе, упорядочить межличностные отношения, снизить вероятность появления конфликтов [23]. При реализации игровых технологий важным психологическим аспектом являются индивидуальные и социально-психологические особенности игроков [24]. В зависимости от них участники игры реализуют разные стратегии решения поставленной задачи [25]. Экспертная стратегия подразумевает принятие игроком решений на основе своих представлений об образе специалиста в данной области деятельности [26]. Процессуальная стратегия характеризуется активной игровой позицией студента, однако при этом его не интересует положительный исход игры, он не стремится к достижению поставленных целей [27]. В рамках идентификационной стратегии участник в процессе игры отождествляет себя с определенным, знакомым ему специалистом и действует так, как поступил бы он в конкретной ситуации [28,29,30]. Отстраненную стратегию игры выстраивает студент, который пытается дистанцироваться от других участников [31,32]. Представленный перечень стратегий не является исчерпывающим [33,34,35]. Психологические особенности оказывают значительное влияние на игровой процесс, и поэтому каждый раз он приобретает различные черты.

После проведения игры среди студентов был проведен опрос, позволивший определить удовлетворенность студентов. Опрос состоял из нескольких вопросов, часть которых представлена в таблице 1.

Таблица 1. Результаты статистической обработки данных опроса респондентов

Вопрос	Результаты ответов	
	да	нет
Вызвала ли интерес проведенная игра?	78%	22%
Считаете ли Вы такую форму работы конструктивной и полезной?	80%	20%
Возникали ли конфликты в процессе проведения игры?	76%	24%
Как Вы считаете, смогли ли Вы наладить результативное взаимодействие во время игры с остальными участниками?	90%	10%
Испытывали ли Вы трудности психологического характера?	15%	85%

\*составлено авторами

Большинство студентов отмечает интерес к проводимой игре и желание участвовать в подобных мероприятиях. Игру они считают конструктивной и полезной, поскольку такая форма работы позволяет им проявить творческий потенциал, реализовать свои идеи. Преподаватель смог создать такие условия, в которых деятельность была комфортной и удобной для каждого участника. Конфликтов в процессе проведения игры не возникало [36-40]. Спорные вопросы студенты решали самостоятельно. Каждый обучающийся стремился внести вклад в общий результат, выполняя свои функции. Участники могли высказать свое мнение, которое не подвергалось критике. В процессе игры студенты самостоятельно определяли жизнеспособность той или иной идеи. Поэтому взаимодействие осуществлялось в благоприятных условиях.

Поскольку, выстраивая игровой процесс, преподаватель опирался на психологические особенности студентов и учитывал основные психологические аспекты реализации игровых технологий, игра приобрела новые черты, способствующие формированию комфортных для студентов условий, в которых они могли наиболее полно реализовать себя и свой творческий потенциал.

Сравнение полученных результатов с результатами в других исследованиях. Реализация игровых технологий

способствует осознанию предметного и социального контекста будущей профессиональной деятельности, усилению опыта группового взаимодействия в процессе решения игровых интеллектуальных задач, обобщению и систематизации знаний, полученных в процессе изучения дисциплины. Исследования в области реализации игровых технологий зачастую не учитывают психологические аспекты их реализации. Нами была определена значимость мотивации, организации взаимодействия, индивидуальных и социально-психологических особенностей как важных психологических аспектов реализации игровых технологий. Их учет позволяет организовать не только игровой процесс, но и процесс профессионального обучения в целом.

## ВЫВОДЫ

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления. В процессе работы нами были проанализированы психологические аспекты реализации игровых технологий в обучении студентов высшего учебного заведения. Результаты опроса студентов по выявлению удовлетворенностью игры, учитывающей

Перспективы дальнейших изысканий в данном направлении.

Реализация игровых технологий в подготовке студентов высшего учебного заведения носит специфический характер, поэтому выявление психологических аспектов является крайне необходимым процессом, который способствует более качественной подготовке обучающихся в соответствии с их индивидуальными особенностями.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Айзенк, Г.Ю. Интеллект: новый взгляд / Г.Ю. Айзенк // Вопросы психологии / Е.В. Щедрина. – 1995, №1, 1995, с. 111-132
2. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. 3-е изд. - СПб.: Питер, 2007. – 368 с.
3. Головаха Е.И., Кроник А.А. Психологическое время личности. Киев: Наукова думка, 1984.
4. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология. - М., 1998. с. 450
5. Булаева М.Н., Ваганова О.И., Глакова М.Н. Деятельностные технологии в профессиональном образовательном учреждении // Балтийский гуманитарный журнал, 2018, 7, № 3 (24), с. 167-170
6. Ваганова О.И., Колдина М.И., Труфанова А.В. Разработка содержания профессионально-педагогического образования в условиях реализации компетентностного подхода // Балтийский гуманитарный журнал, 2017, 6, № 2 (19), с. 97-99
7. Абрамова Н.С., Ваганова О.И., Кутепова Л.И. Развитие учебно-методического обеспечения в условиях реализации информационно-коммуникационных технологий. Балтийский гуманитарный журнал, 2017, 6, № 2 (19), с. 97-99
8. Прохорова М.П., Семченко А.А. Вовлечение обучающихся – будущих педагогов профессионального обучения в проектную деятельность в рамках дисциплины // Вестник Мининского университета, 2018, 6 (2), 6. DOI: 10.26795/2307-1281-2018-6-2-6.
9. Ваганова О.И., Иляшенко Л.К. Основные направления реализации технологий студентоцентрированного обучения в вузе // Вестник Мининского университета, 2018, 6 (3), с. 2. DOI: 10.26795 / 2307-1281-2018-6-3-2
10. Chirva A.N., Chirva O.G. Contents and method of professionally oriented training of informatic disciplines of future teachers of technologies // Scientific Vector of the Balkans, 2018, No. 1 pp.27-31
11. Denysenko S.M. Application of quest technology in the professional training OF Bachelor of Publishing and Polygraphy in Higher School // Balkan Scientific Review, 2018, No. 1 pp. 29-33.
12. Garnevska S.M. opportunities for forming communication technology images in training in technology and entrepreneurship // Balkan Scientific Review, 2018, No. 1 pp. 34-37.
13. Ihnatenko H.V., Ihnatenko K.V. Formation of self-dependence as a professional ly-important personality trait of a future vocational education teacher by means of case-technology // Humanitarian Balkan Research, 2018, No. 1 pp. 40-42.
14. Ilyashenko L.K., Gladkova M.N., Kutepov M.M., Vaganova O.I., Smirnova Z.V. Development of communicative competencies of students in the context of blended learning // Amazonia investiga, 2019 b, Vol. 8 Núm. 18: 313-322.
15. Ilyashenko L.K., Markova S.M., Mironov A.G., Vaganova, O.I., Smirnova Z.V. Educational environment as a development resource for the learning process // Amazonia investiga, 2019a, Vol. 8 Núm. 18: 303-312.
16. Kamenetz N., Vaganova O., Smirnova Z., Kutepova L., Vinokurova I. Development of content of educational programs of additional education for professor-teaching composition in organization of educational services of training with disability // Amazonia investiga, 2019, Vol. 8 Núm. 18: 267-278.
17. Klinkov G.T. The specificity of manifestation of pedagogical communication as a special construct (2018) Scientific Vector of the Balkans



2018 No. 1 pp.51-52

18. Koshechko N.V. Innovations from educational discipline "Pedagogical conflictology" in professional preparation of students // *Scientific Vector of the Balkans*, 2018, No. 1 pp.59-63

19. Makhometa T.M., Tiahai I.M. The use of interactive learning in the process of preparing future math teachers // *Balkan Scientific Review*, 2018, No. 1 pp. 48-52.

20. Markova S.M., Zafir L.N., Vaganova O.I., Smirnova Z.V., Tsyplakova S.A. Department of educational process in conditions of implementation of interactive training of future engineers // *Amazonia investiga*, 2019, Vol. 8 Núm. 18 pp. 450-460.

21. Nikonova N.P., Vaganova O.I., Smirnova Z.V., Bystrova N.V., Markova S.M. Providing partnerships and promotion of additional educational services // *International journal of applied exercise physiology*, 2019, Vol. 8 (2.1) pp. 347-355.

22. Nikonova N.P., Vaganova O.I., Smirnova Z.V., Chelnokova E.A., Kutevov M.M. Methodological support in partnerships with the institution of additional education and teachers // *International journal of applied exercise physiology*, 2019, Vol. 8 (2.1) pp. 339-346.

23. Vaganova O.I., Ilyashenko L.I., Smirnova Zh.V., Bystrova N.V., Kaznacheeva S.N. Students' creative abilities development in higher educational institution. // *Amazonia Investiga*, 2019d, 8 (22), 701-710.

24. Vaganova O.I., Rudenko I.V., Markova S.M., Smirnova Zh.V., Kutevov M.M. The use of educational video materials in educational process of a higher educational institution // *Amazonia Investiga*, 2019e, 8 (22), 216-222.

25. Vaganova O.I., Livshits Yu.A., Aleshugina E.A., Smirnova Zh.V., Kutevov L.I. Experience in developing electronic glossary in a higher education institution // *Amazonia Investiga*, 2019f, 8 (22), 247-253.

26. Pometun O.I., Gupan N.M. Studying history as an educational space of students' critical thinking development // *Humanitarian Balkan Research*, 2018, No. 1 pp. 60-63.

27. Sedykh E.P., Zafir L.N., Vaganova O.I., Smirnova Z.V., Bulayeva M.N. Use of training technology in the preparation of students of engineering specialties // *Amazonia investiga*, 2019, Vol. 8 Núm. 18 pp. 461-470.

28. Smirnova Z.V., Kamenez N.V., Vaganova O.I., Kutevov L.I., Vezetiu E.V. The experience of using the webinar in the preparation of engineering specialists // *Amazonia investiga*, 2019, Vol. 8 Núm. 18: 279-287.

29. Vaskovskaya G.A. Features of implementation of pedagogical technologies of profile training // *Balkan Scientific Review*, 2018, No. 1 pp. 76-79.

30. Ivanova, Natalia L.; Korostelev, Aleksandr A. The impact of competitive approach on students' motivation in sport // *Amazonia investiga*, 2019, Volume 8 Issue 18 Page 483-490.

31. Rakhimbaeva Inga E., Korostelev Aleksandr A., Shakirova Indira A., Ayshwarya B., Phong Thanh Nguyen Hashim Wahidah, Maselena Andino // *International journal of applied exercise physiology, Integration of the Educational and Didactic Systems in the Training of Future Teachers*, 2019, 8 (2.1), c. 1131-1136.

32. Grigoriev S. G., Shabunina V. A., Tsarapkina Ju. M., Dunaeva N. V. Electronic library system as a means of self-development of students of digital generation Z (on the example of studying the course "Basics of the counselor activity"), *Scientific and technical libraries*, 2019, 7, 78-99.

33. Raven, J. Education and Sociocybernetics // *Azimuth of Scientific Researches: Economics and Management*, 2017. 6, 3 (20), 289-297.

34. Vaganova O.I., Kononova E.Yu., Abramova N.S., Lapshova, A.V., Smirnova, Z.V. Increasing the level of teachers' readiness for pedagogical project // *Amazonia Investiga*, 2019a, 8 (22), 286 – 294.

35. Vaganova, O. I. Formation of competence in the possession of modern educational technologies at a university // *Amazonia Investiga*, 2019b, 8 (23), 87-95.

36. Vaganova, O. I. Organization of practical classes in a higher educational institution using modern educational technologies // *Amazonia Investiga*, 2019c, 8 (23), 81-86.

37. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // *Балканско научно обозрение*. 2019. Т. 3. № 2 (4). С. 5-8.

38. Трифонова Г.А., Салионов А.Е. Формирование политической культуры у современной молодежи в процессе изучения истории в вузе (на примере игровых технологий) // *Азимут научных исследований: педагогика и психология*. 2019. Т. 8. № 4 (29). С. 227-231.

39. Изнатов Т.Ф. Эмпатия как условие игрового взаимодействия // *Карельский научный журнал*. 2016. Т. 5. № 1 (14). С. 25-28.

40. Андриенко О.А. Сетевые образовательные технологии и их использование при работе с обучающимися // *Гуманитарни Балкански изследвания*. 2019. Т. 3. № 1 (3). С. 5-7.