

Игровые технологии в преподавании философии

Gaming technologies in teaching philosophy

УДК 377.5

Получено: 26.05.2021

Одобрено: 16.06.2021

Опубликовано: 25.06.2021

Шевченко Л.В.

Канд. ист. наук, доцент, доцент кафедры «Гуманитарные, естественнонаучные и общепрофессиональные дисциплины» ФГБОУ ВО «Ростовский государственный университет путей сообщения» филиала в г. Туапсе
e-mail: lara69411@mail.ru

Shevchenko L.V.

Candidate of Historical Sciences, Docent, Associate Professor of department «Humanities, Natural Scientific and General Professional Disciplines» of Rostov State Transport University (RSTU), branch in Tuapse
e-mail: lara69411@mail.ru

Аннотация

Автор подчеркивает важность учебной дисциплины «Философия» как инструмента формирования мышления, системного, критического, других навыков для достижения жизни, полной смысла, профессионального и личностного роста. В статье представлен опыт использования сюжетной игры для реализации учебных задач и раскрытия творческого потенциала студентов.

Ключевые слова: образование, мышление, философия, игра, коммуникация.

Abstract

The author emphasizes the importance of the educational discipline "Philosophy" as a tool for the formation of thinking, systemic, critical, and other skills for achieving a life full of meaning, professional and personal growth. The article presents the experience of using the story game to realize educational tasks and reveal the creative potential of students.

Keywords: education, thinking, philosophy, game, communication.

На наших глазах происходят фундаментальные перемены в образовании. И мир настолько стремительно меняется, что мы не можем предсказать, какое будущее ждет нас и наших выпускников. Сейчас уже понятно, что обучение – это процесс длиною в жизнь, развитие различных навыков для турбулентного мира. Очевидно, что только профессиональной подготовки и знаний по специализации недостаточно, чтобы быть и востребованным на рынке труда, и иметь определенную жизненную позицию, и занять место в социуме.

И одна из основных задач преподавателей и педагогов – научить студентов учиться, привить привычку постоянного развития и создать благоприятную среду для раскрытия их потенциала.

Как преподаватель философии я понимаю, что эта учебная дисциплина – очень важный инструмент формирования мышления, системного, критического, других навыков для достижения жизни, полной смысла, профессионального и

личностного роста. Именно поэтому философия включается в учебные планы профессионального образования.

Сами студенты очень часто воспринимают философию, особенно историю философии, как сложную для восприятия дисциплину, не связанную с техническим образованием.

Я пытаюсь реабилитировать философию в глазах молодежи, показать ее возможности, прикладной характер, как работают в жизни ключевые аспекты философии – мировоззренческая конструкция, принципы этики, понимание красоты и уродства, базовые принципы человеческого выбора.

Наши студенты устают от монотонности занятий, многие темы воспринимаются индифферентно, традиционные лекции и семинары не приносят ожидаемых результатов, – студенты просто знакомятся с философскими течениями, приобретая набор фрагментарных знаний. Хотя, по логике вещей, они должны учиться задавать вопросы о реальности, приобретать образцы мышления, видеть связь между явлениями, составлять целостное представление о мире, формировать своеобразную ценностную «систему координат». Но не менее важно, чтобы результатом мышления стало стратегическое действие, применение в профессиональной деятельности, вне зависимости по какой специальности студенты сейчас обучаются, творческое преобразование действительности.

Я сторонник такой позиции педагога, когда он уходит от активной роли на занятии и становится одним из членов большой команды. Просто более знающим, но дающим возможность высказывать свое мнение студентам, создающим условия для творчества и новых идей. Мое твердое убеждение, что, когда студент учится и действует – он учится быстрее, и «собственное действие может стать основой формирования в будущем его самостоятельности» [1].

Очевиден и тот факт, что образование и обучение не приравнено к простому познанию фактов, это еще и особая атмосфера интеллектуального общения. Традиционная трансляция информации преподавателем на лекциях и воспроизведение обучающимися готового знания на семинарах зачастую приводит к деградации мышления, человек не может мыслить самостоятельно, не имеет собственной позиции. Поэтому, как преподаватель, я условно выделяю две части процесса – в некоторых ситуациях делюсь знаниями, а в некоторых – выстраиваю интерактивную коммуникацию, ориентированную на решение проблем, анализ обучающимися информации и даже создание нового знания.

В поиске форматов обучения, которые бы помогли сделать занятия по философии для обучающихся более эмоциональными, мотивирующими и близкими к повседневной жизни, в то же время дающими толчок к самовыражению и творчеству, а также адаптации контента к этим задачам, встраивания в традиционный учебный процесс, я пришла к практике использования сюжетных игр.

Под игрой я понимаю совокупность действий, реакций и решений каждого участника игрового процесса. Игровую деятельность я связываю с учебной программой, игры проектирую сама, либо они вырастают из совместного опыта и коллективного обсуждения со студентами.

Одну из них – «Игра престолов» (по мотивам одноименного сериала и книги «Песнь льда и пламени» Джорджа Р.Р. Мартина), которая проводится на практическом занятии по теме «Философия Древнего Китая» – я представляла на Всероссийском конкурсе профессионального мастерства преподавателей профильных образовательных организаций РЖД.

По сценарию Железный трон находится в Древнем Китае. Волшебным образом ведут борьбу за верховную власть и претендуют на трон герои «Игры престолов» – три главных дома (Страки, Ланистеры и Таргариены). Участники

игры должны: сформировать команды; выбрать, какие дома «Игры престолов» они будут представлять; разработать стратегию получения железного трона, используя философские учения (легизм, даосизм, конфуцианство, моизм). Выбор должен быть сделан с учетом характера героев, их способов достижения целей и возможностей философской школы. В ходе игры команды представляют программы стратегии и тактики борьбы, программу «предвыборной кампании», логическое обоснование будущего государства.

Как команды распорядятся философской мудростью в борьбе за трон? Какие примут решения? Как соединят характеры персонажей с особенностями мировоззрения Древнего Китая? Это непростая интеллектуальная задача. И она направлена и на развитие когнитивных способностей, и творческого освоения мира.

За две недели я сообщаю цель игры и ориентирую обучающихся на осмысление темы «Философия Древнего Китая». Рекомендуются проработать предлагаемую литературу и ознакомиться с инструкцией по проведению практического занятия в формате игры и сценарием. Студентам предложено соединить несоединимое – философию Древнего Китая и борьбу за Железный трон героев сериала Игра Престолов. На этом этапе отрабатываются следующие навыки: четко чувствовать цель, доводить дело до конца, систематизировать, выделять важные детали, различать модели поведения и стратегии. Это выражается в корректном и точном понимании инструкций и поставленных задач с учетом тематики занятия (анализ сценария и подбор информации); в системном понимании целей и задач с учетом влияния значимых факторов и принятии решений по их достижению (организация работы в команде, определение своей роли); в формировании стратегического видения на основе оценки различных сценариев развития событий в ходе игры (планирование ключевых моделей поведения своей команды, прогнозирование моделей поведения противников и итога игры).

Перед началом игры обязательно напоминаю командам игроков о том, что все испытания ориентированы на проверку знаний философии. Но смысл игровой деятельности в том, чтобы рассматривать любую ситуацию как игру, как игра интегрирована в жизнь, определять стратегии и цели других игроков. Команды не должны ориентироваться на развитие событий сериала «Игра престолов». Наши герои находятся в других, непривычных условиях и создают свой сюжет. Это новая история.

Игра начинается с представления команд. Они обозначают свои цели, рассказывают, почему должны занять железный трон. Это или видео, или презентация. Для оценки важно совмещение философской школы и характера героев.

Во втором задании противники задают вопросы друг другу об основных философских идеях, просят пояснить отношение к разным сферам – политике, человеку, закону и др. Оценивается значимость вопроса и точность ответов.

В следующем этапе модератор (преподаватель) дает командам зашифрованные послания, которые обнаружены у пойманного шпиона. Это цитаты китайских философов. Надо определить автора и понять, на чьей стороне играет шпион. В очередном задании команды должны найти союзников и сделать это с помощью анализа философских взглядов, т.е. разобраться и найти, в каких позициях проявляется общность мировоззренческих установок конфуцианства, даосизма, легизма.

В финальной битве команды или их лидеры встречаются лицом к лицу и отвечают на вопросы модератора.

1. Почему именно вы лучший правитель? В чем ваша уникальность?

2. Ваши личные качества? (3-5 качеств).
3. Как вы принимаете решения? (5 пунктов).
4. Кто ваш советник и почему?
5. С кем вы никогда не будете иметь дело? Что вы не приемлете?
6. Ваш кодекс чести коротко (3-5 пунктов).

Эти вопросы о мировоззренческой позиции, конечно, они носят личностную окраску. Думаю, когда игроки выбирают своего героя, они проецируют на него часть своей личности. Важно, как человек может рассказать о своих взглядах и принципах.

Модератор подводит итоги игры (подсчитываются баллы). Это конечно важно для игроков. Система оценок может быть разной и зависит от целевой аудитории. Но для меня важно, чтобы студенты ориентировались не на оценку по дисциплине, а на собственный рост.

В реальных условиях соревнования команд и ограничений инструкции члены команд учатся: быстро определить цель каждого конкурсного задания; договариваться о соревновательной стратегии; интерпретировать свои стратегии под условия сценария (метафора – Игра Престолов и Древний Китай); четко, логично изложить свои позиции (речь и письменная речь); в рамках дискуссии суметь одержать победу (критическое мышление, умение слушать, умение аргументировать); нейтрализовать возможные риски игры (перестройка по ходу игры и реакция на действия конкурентов).

В сюжетной игре, как формате учебного занятия, ценным является событийность обучения (завязка, кульминация, развязка). Таким образом, происходит уход от обычного потребления информации, начинается процесс ее осмысления и в конечном итоге выход на субъектную позицию по отношению к миру.

Ценности, которые я считаю важными, – реализация себя, своего потенциала, своих возможностей. В своей профессиональной деятельности я стараюсь делиться опытом этих ценностей, передавать их жизненную силу. Игровые технологии многие воспринимают как несерьезный формат, но я убеждена, что если игра грамотно спроектирована, то она позволяет не только решать многие учебные задачи (закрепление и применение фундаментального знания), но и открывает большой потенциал для развития профессиональных компетенций и soft skills (гибких навыков), так как дает возможность уйти от привычных шаблонов, позволяет шире смотреть на узкопрофессиональные задачи, устранить «противоречия между абстрактностью изучаемого предмета и реальностью предстоящей профессиональной деятельности» [2] и, как следствие, стать успешнее в своей специальности. Преподаватель, использующий игровые технологии, сам «должен быть готов играть, вовлекать, участвовать, помогать всем остальным участникам» [3].

Литература

1. *Пожидаева Е.А.* Образовательные инновации как ориентир системы образования / Е.А. Пожидаева // Экономическое прогнозирование: модели и методы; материалы XV Международной научно-практической конференции, Воронеж, 6-7 декабря 2019 г. / под общ. ред. д-ра экон. наук, проф. ВВ Давниса; Воронеж. гос. ун-т [и др.]. – Воронеж: типография «Воронежский ЦНТИ–филиал ФГБУ «РЭА» Минэнерго России», 2019. – 266 с. – 2019. – С. 112.
2. *Носков Е.А.* Технологии обучения и геймификация в образовательной деятельности / Е.А. Носков // Ярославский педагогический вестник. – 2018. – № 6. – С. 141.

3. Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении студентов / О.И. Ваганова, Ж.В. Смирнова, А.А. Мокрова // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. – 2019. – № 1 (35). – С. 18.