

Пример использования игры при изучении философии

Быльева Д.С.

Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,

г. Санкт-Петербург, Российская Федерация

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7956-4647>, e-mail: bylieva_ds@spbstu.ru

Ключевые слова: геймификация, преподавание философии, высшее образование, креативное задание.

Использование игр становится одним из основных трендов современного образования в цифровой среде. Основным преимуществом игры является высокая степень вовлеченности человека, позволяющая увеличить мотивацию, падение которой становится одним из главных вызовов электронного образования. Хотя многочисленные исследования демонстрируют, что результаты обучения в электронной форме не уступают очному [1; 2], говорить об их сопоставимости сложно. Необходимость высокого уровня самоорганизации [3], отсутствие тесной взаимосвязи с преподавателем и студентами [4] являются серьезными препятствиями при обучении онлайн. Для преподавателей важной становится проблема списывания и плагиата при выполнении заданий в открытой цифровой среде [5]. Включение в игровой процесс помогает студенту преодолеть сложности, так как увеличивает мотивацию и создает ощущение «включенности» (так называемый «поток» («flow»)) [6], а также обратную связь с помощью «петли активности» [7].

Существуют две тенденции при проникновении игр в образование: включение «серьезных игр» в обучение и геймификация самого образовательного процесса. В учебном процессе могут использоваться как «серьезные игры», специально разработанные для изучения определенных явлений (например, компьютерная игра «A Slower Speed of Light» от Массачусетского Технологического Института предполагает, что игрок движется со скоростью, близкой к скорости света, что позволяет продемонстрировать такие эффекты, как эффект Доплера, световая аберрация, релятивистское замедление времени и преобразования Лоренца), так и существующие игры (например, при изучении истории погрузиться в атмосферу можно с помощью серии игр Total War or Civilization). Несмотря на привлекательность использования игры в образовательной практике, их применение в российском образовании ограничено. Очевидно, что создание образовательных компьютерных игр, сопоставимых с развлекательным контентом, требует очень серьезных финансовых

затрат. А использование в педагогической практике видеоигр, предназначенных для развлечения, может иметь разнообразный и не всегда положительный эффект для обучающихся. В то же время нельзя забывать, что использование игры в образовательном процессе далеко не новая практика. Разнообразные игры традиционно применялись при обучении иностранным языкам [8; 9], деловые игры и кейсы — в экономическом образовании [10] и других сферах.

Геймификация обучения подразумевает игровые методы поддержания увлеченности процессом, включая игровые поощрения и награды, соревновательный/кооперативный и развлекательный элемент при выполнении заданий. Больших успехов достигла геймификация изучения иностранных языков при помощи разнообразных приложений, которые стимулируют ежедневные занятия, отслеживают ошибки, выдают поощрения. Рутинное повторение с помощью очков, наград, рейтинга, позволяющих сравнивать себя с другими, превращается в полезную привычку. Очень близко к серьезным играм находится использование виртуальной реальности для моделирования профессиональной деятельности, существующего сейчас для разных профессий.

Геймификация образовательного процесса только начинает проникать в российское высшее образование в своем новом электронном проявлении. Так, в 2019 г. Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого (СПбПУ) построил игровые элементы в онлайн-курсы «Экономика предприятия», в 2020 — в тренажер по философии.

В то же время необходимо отметить, что и на уровне отдельного преподавателя возможно вводить игровые практики в образовательный процесс, не дожидаясь технологической организации процесса.

В СПбПУ курс философии существует в формате смешенного обучения (blended learning), сочетая в себе электронный курс на портале Открытого образования (openedu.ru) и небольшой объем аудиторных занятий. Предлагаемая форма геймификации может использоваться также как в электронной, так и в аудиторной форме. При этом второй этап подразумевает и выигрывает от непосредственного взаимодействия, хотя при необходимости может быть опосредован техническими средствами. В связи с неожиданным переходом из-за пандемии весной 2020 г. от смешанного к дистанционному обучению, был опробован опыт проведения игры, как в смешанном формате, так и только с помощью дистанционных технологий.

При разработке игрового варианта изучения античной философии автором ставились следующие педагогические задачи:

- приобретение знаний основных идей изучаемых философов;

- выработка собственной позиции;
- отработка навыка поиска и аналитической работы с источниками информации;
- отработка навыка работы в команде
- творческий подход.

При этом учитывалась возможность использования студентами любых источников информации. Поэтому в ходе игры подразумевались творческая работа, отсутствие однозначного правильного ответа. Так как это иногда понимается студентами как полное пренебрежение требованиями, а подчас и логикой, то помимо экспертной оценки преподавателя применялся внутриигровой способ выявления наиболее релевантных ответов.

До семинара, посвященного античной философии, студенты изучают материал онлайн-курса «Философия» по теме «Философия Древнего мира», а также дополнительные источники по античной философии. Команды работают автономно друг от друга, разрешено пользоваться любыми источниками, результаты работы отправляются с помощью информационно-коммуникативных технологий для последующей демонстрации группе.

Примеры возможных вопросов:

- Как бы философ ответил на вопрос «Каков наш мир?» (не более 20 слов)
- Какой бы материальный предмет Вы бы поставили на стол, чтобы остальные угадали философа.
- Какой бы совет Вашей студенческой группе дал бы философ? (не более 20 слов)
- В каком фильме/книге (XX или XXI века) и в качестве какого персонажа Вы видите данного философа?
- Приведите картину, которая наиболее хорошо описывает философские представления мыслителя.

Вторая часть задания посвящена «отгадыванию» философа, о котором писала каждая из групп, и подведению итогов работы.

Информация, представленная группой, по одному ответу на вопрос, начиная с тех, которые наиболее неопределенные, представляется аудитории, и каждая группа с помощью информационно-коммуникативных технологий отправляет свой ответ на вопрос «Что это за философ» (ответы отправляются с применением дистанционных средств коммуникации; по ходу появления новых ответов команды могут менять свое мнение, все варианты от всех команд демонстрируются по окончании угадывания).

Оценка работы каждой команды в форме суммарного рейтинга осуществляется по двум критериям:

- 1) интегративная оценка скорости угадывания философа группой;
- 2) экспертная оценка результата работы преподавателем (здесь учитывается отсутствие фактических ошибок, творческая составляющая, эффективность групповой работы и др. параметры).

Также дополнительные баллы команды могут получить за успешное угадывание философов других команд.

Ниже приведен пример вариантов, предложенных в ходе игры командами студентов первокурсников (табл. 1). В скобках при необходимости даны пояснения выбора того или иного варианта.

Для выполнения задания, как по ответам на вопрос, так и при угадывании по ответам философа, недостаточно прочтения определенной информации, требуется ее осмысление и творческая переработка. Вариантивность обеспечивается выбором разных философов и вопросов. Отсутствие правильных ответов дает свободу творческой мысли и затрудняет копирование чужих ответов.


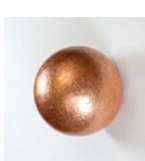



Под геймификацией сегодня может подразумеваться большое разнообразие педагогических и технологических приемов, призванных сделать обучение более увлекательным. Преподаватель, работая в цифровой среде, должен быть, с одной стороны, открыт для новых нестандартных решений педагогических задач, с другой стороны, не жертвовать главными целями образовательной деятельности.

Литература

1. *Wallace P.E., Clariana R.B.* Achievement predictors for a computer-applications module delivered online // *Journal of Information Systems Education*. 2020. №1(11). С. 3.
2. *Meder C.* Counselor education delivery modalities: do they affect student learning outcomes databaseProQuest Dissertations and Theses database, 2013.
3. *Chen K., Jang S.* Motivation in online learning: Testing a model of self-determination theory // *Computers in Human Behavior*. 2019. № 4(26). С. 741–752.
4. *Bowers J., Kumar P.* Students' Perceptions of Teaching and Social Presence // *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*. 2015. № 1(10). С. 27–44. DOI:10.4018/ijwltt.2015010103.
5. *Bylieva D., Lobatyuk V., Tolpygin S., Rubtsova A.* Academic dishonesty prevention in e-learning university system // *8th World Conference on Information Systems and Technologies, Advances in Intelligent Systems and Computing*. Vol. 1161. Cham: Springer, 2020. С. 225–234.
6. *Sasupilli M., Bokil P., Punekar R.M.* Game Design Frameworks and Evaluating Techniques for Educational Games: A Review // *Research into Design for a Connected World. Smart Innovation, Systems and Technologies*. Vol 134. Singapore: Springer, 2019. С. 277–286.

Таблица 1

Пример создания базы для первой части игры по узнаванию античных философов
1-м курсом Инженерно-строительный института (СПбПУ), весенний семестр 2020 г.

| | Шагон | Аристотель | Протагор | Сократ | Пифагор |
|--|--|---|---|---|--|
| Какъв наш мир? | «Истинно существует только мир идей; явления мира вещей — лишь тени идей, подобные истинно существующему, но сами не имеющие реальности, не имеющие истинного существования» | Мир состоит из вещей, каждая отдельная вещь является соединением материи и формы. Материя должна принять начало, которое придает вещам определенность | Мир таков каковы мы его чувствуем | Прежде чем познать мир, познай самого себя | Наш мир гармоничен |
| Материальный предмет (текст для пояснения, он не виден) | (пещера)  | (медный шар)  | (модель луны, кратер Протагор)  | (яд)  | (Пифагорова чаша)  |
| Совет Вашей студенческой группе | Сперва посмотреть на тени, затем — на отражения в воде людей и различных предметов, а уж потом — на самые вещи <...> | Придавайте форму материи или превращайте возможность в действительность | Теория без практики и практика без теории есть ничто | Учитесь думать самостоятельно и мыслить критически | Юноша! Если ты желаешь себе жизни долгоденственной, то удержи себя от пресыщения и всякого излишества |

| | Платон | Аристотель | Протагор | Сократ | Пифагор |
|---|---|--|---|---|---|
| В фильме/книге (XX или XXI века) и в качестве какого персонажа | «Атлантида» режиссера Ксавье Жанса, в роли молодого ирландского метеоролога Фрэнда (идея бессмертия души и ее трех начал) | «Люси» режиссера Люка Бессона, в роли главной героини Люси (концепция пространства и времени; «Знание ради знания»; учение о 4 причинах; сущность вещей) | «Малхолланд Драйв» (2001 г.) В качестве Бэтти/Дайаны, которая в силу жизненных обстоятельств начинает по-разному воспринимать реальность, в которой находится | М.А. Булгаков «Мастер и Маргарита», роль Иешуа Га-Ноцри (Сходство судеб: итог жизни — суд из-за попытки нести истину) | «Пи» (США 1998 г.) В качестве главного героя — Макса (исследователя теории чисел) |
| Картина | Картина «Звёздная ночь», Винсент Ван Гог (противоположность души и тела, бессмертие души, цикличность) | «Постоянство времени» Сальвадор Дали | Олег Шупляк — картины с двумя прочтениями, например: «Девушка, читающая Дали» | Картина Николая Николаевича Ге «Что есть истина?» (Аналогия между Иисусом и Сократом — в поиске истины). | «Витрувианский человек» Леонардо да Винчи (мир гармоничен и целостен, «Все есть число») |

7. *Стародубцев, В.А. Ряшенцев И.В.* Элементы геймификации в LMS moodle // Международный научно-исследовательский журнал. 2017. № 61(7). С. 98–101. DOI:<https://doi.org/10.23670/IRJ.2017.61.089>.
8. *Овезов У.А., Вагнер М.-Н.Л.* Геймификация в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 83(4). С. 266–270. DOI:10.24411/1991-5497-2020-00755.
9. *Одинокая М.А., Шередекина О.А.* К вопросу использования антропологической методики в формировании универсальных компетенций студента в техническом вузе // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2020. № 30(1). DOI:10.26140/anip-2020-0901-0049.
10. *Корнейчук Б.В.* Деловая игра в контексте постиндустриального развития // Инженерное образование. 2018. 23. С. 124–129.

Сведения об авторе

Быльева Дарья Сергеевна, кандидат политических наук, доцент кафедры общественных наук, Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, Санкт-Петербург, Россия, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7956-4647>, e-mail: bylieva_ds@spbstu.ru