

УДК 378.147

КВИЗ КАК ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОСОФИИ В ВУЗЕ

Горбунова Юлия Александровна¹,

канд. филос. наук,

e-mail: gorbunovaua2008@yandex.ru,

Блинова Олеся Александровна²,

канд. филос. наук, доцент,

e-mail: olesyablinova79@yandex.ru,

¹Московский университет им. С.Ю. Витте, г. Москва, Россия,

²Екатеринбургская академия современного искусства, г. Екатеринбург, Россия

Статья посвящена анализу возможностей игровых технологий преподавания философии в вузе. Обосновывается необходимость обновления образовательных технологий с учетом трендов эдьютейнмента, геймификации образования, тотальности игры как характеристики человеческой культуры и специфики самого философского знания. Квиз рассматривается как одна из инновационных технологий, позволяющих реализовать игровой подход, преодолеть догматизм и крайний академизм в преподавании философии. Представлены результаты апробации данной технологии на базе Московского университета им. С.Ю. Витте и Екатеринбургской академии современного искусства. Задания квиз-игр разработаны авторами с помощью цифровых инструментов Kahoot, Quizizz, Learnis и LearningApps. Делается вывод о том, что в условиях цифровизации высшего образования, распространения дистанционного и смешанного форматов обучения и популяризации BYOD-подхода (Bring Your Own Device), не запрещающего, но поощряющего интеллектуальное партнерство студентов и гаджетов, онлайн-викторины позволяют актуализировать философское знание в среде Digital Natives, мотивировать студентов и эмоционально вовлечь их в процесс философствования, самостоятельного поиска, выбора и творчества.

Ключевые слова: геймификация образования, эдьютейнмент, игровые технологии, философский квиз, цифровые инструменты

QUIZ AS A GAME TECHNOLOGY FOR TEACHING PHILOSOPHY IN UNIVERSITIES

Gorbunova Yu.A.¹,

candidate of philosophy sciences,

e-mail: gorbunovaua2008@yandex.ru,

¹Moscow Witte University, Moscow, Russia,

Blinova O.A.²,

candidate of philosophy sciences, associate professor,

e-mail: olesyablinova79@yandex.ru,

²Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, Yekaterinburg, Russia

The article is devoted to the analysis of the possibilities of gaming technologies for teaching philosophy in universities. The authors substantiate the need to update educational technologies, taking into account the trends of edutainment, gamification of education, the totality of the game as a characteristic of human culture and the specifics of philosophical knowledge itself. The author consider quiz is as one of the innovative technologies that make it possible to implement a game approach, overcome dogmatism and extreme academicism in teaching philosophy. The article presents the results of testing this technology on the basis of Moscow Witte University and Yekaterinburg Academy of Contemporary Art. The quiz game tasks were developed by the authors with the help of digital tools such as Kahoot, Quizizz, Learnis and LearningApps. The authors come to the conclusion that in the context of the digitalization of

higher education, the spread of distance and blended learning formats and the popularization of BYOD (Bring Your Own Device) approach, which does not prohibit, but encourages the intellectual partnership of students and gadgets, online quiz makes it possible to update philosophical knowledge in the Digital Natives environment, motivate students and emotionally involve them in the process of philosophizing, independent search, choice and creativity.

Keywords: gamification of education, edutainment, game technologies, philosophical quiz, digital tools

DOI 10.21777/2500-2112-2022-1-31-39

Введение

В настоящее время можно выделить два основных подхода к обоснованию возможностей игровых образовательных технологий, в том числе в преподавании философии.

С одной стороны, геймификация и эдьютейнмент или обучение через игру, увлечение и полезное развлечение рассматриваются экспертами как тренды цифровизации. Такие исследования преимущественно обращены в будущее, сосредоточены на сценариях развития образования. Как отмечают авторы форсайт-проекта «Атлас новых профессий», в условиях цифровизации в сфере образования начинают применяться симуляторы, тренажеры, игровые онлайн-миры, появляются новые профессии – игромастер, игропедагог и др., а разработка и организация обучающих игр (деловых, исторических, фантастических и пр.), создание образовательных программ на основе игровых технологий становятся ключевыми компетенциями преподавателей¹. Цифровые инструменты позволяют использовать образовательный потенциал игры. Футуродизайнеры уверены в том, что игра в будущем станет одной из доминирующих практик образования, основанного на вовлечении, самомотивации и саморазвитии, креативности и поиске возможностей, развитии эмоционального и экологического интеллекта, сотрудничестве и решении проблем путем общего обсуждения [1].

С другой стороны, исследователи подчеркивают онтологичность и всеобщность игры как экзистенциала человеческого бытия, ее укорененность в человеческой культуре. Образовательные возможности игры заключены в самой ее сущности как деятельности, свободной от принуждения, не противопоставленной труду, серьезности и мудрости, но наполненной смыслом, протекающей в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами, взаимными договоренностями, приносящей наслаждение и катарсис, порождающей социальные связи между людьми [2; 3]. Как отмечает отечественный философ Л.Т. Ретюнских, «каждый из нас, имея в своей природе Homo Ludens, легко откликается на призыв к игре, ждет от нее удовольствия и радости, что делает игру экзистенциально ориентированной на положительные переживания. Возможно, именно эта характеристика игры обуславливает привлекательность игровых методик, которые являются весьма эффективными в преподавании любых дисциплин, в том числе и философских» [4]. В рамках такого подхода геймификация рассматривается не столько как тренд цифровизации, сколько как универсальная составляющая образования, а способность к игре и потребность в игре – как имманентная характеристика познающего человека.

Данные подходы, на наш взгляд, можно рассматривать как взаимодополнительные: необходимо учитывать как актуальные тенденции трансфера игровых технологий (в том числе цифровых) в сферу образования, так и вневременной характер игровой компоненты человеческой культуры.

Задача настоящего исследования заключается в обосновании возможностей геймификации преподавания философии в вузе, а также трансляции опыта применения цифровых инструментов в создании и проведении философских квиз-игр.

Игровые технологии в преподавании философии в вузе

Отечественными исследователями и преподавателями философии обосновывается мысль о том, что применение игровых образовательных технологий соотносится не только с игровой сущностью

¹ Атлас новых профессий. – URL: http://www.skolkovo.ru/public/media/documents/research/sedec/SKOLKOVO_SEDeC_Atlas.pdf (дата обращения: 12.03.2022). – Текст: электронный.

человека или трендами геймификации современного образования, но и со спецификой самого философского знания.

Во-первых, мировоззренческий и аксиологический характер философского знания делает механическое запоминание информации недостаточным и неэффективным. Игра, напротив, формирует рефлексивное самосознание студентов, создает информативное и когнитивное поле самостоятельного мировоззренческого и морального выбора [4], позволяет преодолеть шаблонное мышление, выработать навыки системного анализа нестандартных ситуаций, обоснования собственного мнения и выбранных стратегий поведения [5]. Инновационные, в том числе игровые, образовательные технологии позволяют преподавателю реализовать проблемно-ориентированный подход как наиболее продуктивный в преподавании философии.

Во-вторых, философское знание диалогично, интерактивно. Игра является эффективным способом эмоционального вовлечения студентов, преодоления демотивации при изучении философии. Как отмечает Л.Т. Ретюнских, «заинтересованность, т.е. эмоциональная реакция на предмет, а как следствие – стремление узнать больше, постичь его глубже, т.е. возрастание когнитивной или познавательной активности, – неперемное условие успешного освоения учебного материала» [4].

В-третьих, философия позволяет обнаружить «разрыв», «зазор» между реальностью и идеалом, действительностью и возможностью, сущим и должным. Игра как «основной способ человеческого общения с возможностями» (Э. Финк) развивает воображение, творческое мышление студентов, навыки мысленного моделирования, работы с возможностями. В освоении философского знания особую значимость приобретают творческий поиск, фантазия, субъективное восприятие, конструирование воображаемого мира [2, с. 172–173].

В-четвертых, диалогичность философии предполагает не только дискуссионный характер ее преподавания и изучения, но и обращение к текстам, где важно умение интерпретации и креации смыслов. Данные умения требуют развития критического и аналитического мышления. Игровые технологии позволяют формулировать и структурировать задания таким образом, чтобы стимулировать и совершенствовать данные формы мышления, что в дальнейшем позволит лучше ориентироваться в пространстве постоянно увеличивающейся информации, схватывать суть, создавать смыслы и строить прогнозы.

В-пятых, философское знание носит некумулятивный характер, а для философии характерна диалектика новизны и преемственности. В условиях цифровизации философия открыта инновациям и методическим экспериментам. По словам М.С. Бухтоярова и М.В. Козловой, «именно философия может интегрировать экспериментальный подход к преподаванию наиболее органичным образом, сочетая тысячелетние традиции с новыми возможностями» [6, с. 135].

Одной из инновационных игровых образовательных технологий, применяемых в процессе преподавания философии, является квиз (от англ. *quiz* – «вопрос, викторина, опрос») или интеллектуальное соревнование.

В отличие от контролирующего тестирования, требующего однозначных ответов на конкретные вопросы, тестовые (по форме) задания квиза являются проблемно-ориентированными (по содержанию) и отражают специфику философских проблем – их многозначность, «вечный» характер и отсутствие универсальных решений, открытость для интерпретации существующих ответов на философские вопросы. Так, О.Д. Гаранина отмечает следующее: «Студент, работая с философскими тестами, формирует критически-творческий образ философии, систематизирует свои знания, приучается внимательно читать философскую литературу. Ему уже не нужно пересказывать прочитанное, повторять услышанное на лекциях, а, проявляя интеллектуальное усилие, самостоятельно совершать свободный выбор на основе своих знаний» [7].

Алгоритм технологии квиз включает организационный этап (разработка заданий преподавателем), игру «вопрос-ответ» (командная или индивидуальная) и подведение итогов, рефлексивный этап (оценка результатов командной или индивидуальной работы, получение обратной связи от студентов).

Цифровые инструменты создания философских квизов, их апробация в образовательном процессе в вузе

Для разработки и проведения квиз-игр в условиях цифровизации высшего образования, распространения смешанного формата обучения во время пандемии, популяризации BYOD-подхода (Bring Your Own Device) широко применяются различные цифровые инструменты. Авторами проанализированы возможности и ограничения наиболее популярных платформ, позволяющих создавать образовательные квиз-задания, а именно Kahoot, Quizizz, Learnis и LearningApps.

На этапе подготовки квиз-игры приведенные инструменты позволяют создавать вопросы различных типов (по форме, содержанию, уровню сложности) и дополнять их элементами медиа, опираясь на готовую типологию и шаблоны. К примеру, LearningApps отличается наибольшим разнообразием форм квизов и типов вопросов в них. Лишь в Learnis типологизация вопросов не предполагается, а формулировка и уровень сложности вопроса полностью зависят от преподавателя.

Большинство инструментов (за исключением Learnis и LearningApps) позволяют устанавливать время ответа на вопрос, тем самым задавая определенные рамки проведения игры. Студенты могут выполнять задания игры индивидуально, попарно или в команде, используя собственные девайсы, в аудитории или дистанционно. Исключение составляет викторина, выполненная на платформе Learnis, проведение которой возможно только в присутствии преподавателя, озвучивающего вопросы. Содержание викторины предполагает только карточки-иллюстрации к вопросу.

На этапе подведения итогов игры и получения обратной связи от студентов в Kahoot и Quizizz можно ознакомиться с рейтингом игрока, турнирной таблицей, а также оценить квиз с помощью эмодзи. В Learnis итоги игры преподаватель подводит самостоятельно на основе назначенных им баллов за каждый вопрос. В LearningApps возможности оценки и обратная связь ограничены – преподаватель имеет возможность обратиться к обучающемуся через электронную почту.

На этапе рефлексии наибольшими преимуществами обладает Kahoot, т.к. представляет подробный отчет по каждому игроку, дает возможность поощрения наиболее успешных игроков (виртуальный пьедестал) и работы над ошибками, последующего обсуждения вопросов, вызвавших наибольшие сложности. В LearningApps и Learnis отсутствует статистика наиболее и наименее сложных вопросов, но видны результаты обучения каждого. Quizizz не позволяет видеть как общую, так и индивидуальную статистику результатов игры, т.к. платформа не требует обязательной регистрации и верификации. Тем не менее, у преподавателя есть возможность сформировать класс и назначить ему квиз. В таком случае у него будут данные по каждому обучающемуся и общая статистика. Бонусом большинства проанализированных платформ, за исключением Learnis, является наличие уже готового банка заданий, которыми преподаватель может воспользоваться. Однако большинство игр рассчитаны на уровень и программу среднеобразовательной школы и не всегда подойдут для вуза.

Платформа Learningapps является бесплатной, остальные ресурсы – условно бесплатные, т.е. имеют бесплатную версию с ограничениями по типам вопросов или числу игроков. Некоторые платформы имеют только англоязычную версию (как, например, Kahoot) или русифицированы частично (Quizizz). Однако эти ограничения легко преодолеваются с помощью автоматического перевода и многообразных мануалов, доступных в сети Интернет.

Таким образом, сравнительный анализ онлайн-платформ для создания викторин показал, что все они позволяют создавать образовательный контент в соответствии с целями преподавателя, содержанием программы дисциплины, уровнем подготовленности студентов. Недостатки указанных инструментов являются незначительными и не влияют на содержательную составляющую игры.

В целом, применение цифровых образовательных технологий позволяет преподавателю сэкономить время, минимизировать и разнообразить рутинную педагогическую деятельность, комплексно и объективно оценить знания студентов. Одно из главных преимуществ образовательных квиз-технологий – закрепление у студентов способности к самодисциплине и саморефлексии, анализу и критическому восприятию информации, а также возможность демонстрации практикоориентированности философского знания.

Квиз-технология апробирована авторами в 2021 г. в процессе преподавания философии у студентов второго курса Московского университета им. С.Ю. Витте и студентов первого курса Екатеринбургской академии современного искусства. Проведение занятий было приурочено ко Всемирному дню философии (18 ноября). Задания были разработаны с использованием всех указанных цифровых инструментов. При разработке заданий применялись элементы как историко-философского, так и проблемного подхода к структурированию учебного материала.

Задания проведенных со студентами квиз-игр можно разделить на несколько типов в зависимости от их содержания.

1. *Фактчекинг*. Задания данного типа требуют от студентов определить истинность представленного суждения и могут касаться историко-философских вопросов, фактов биографии мыслителей.

Пример задания представлен на рисунке 1.

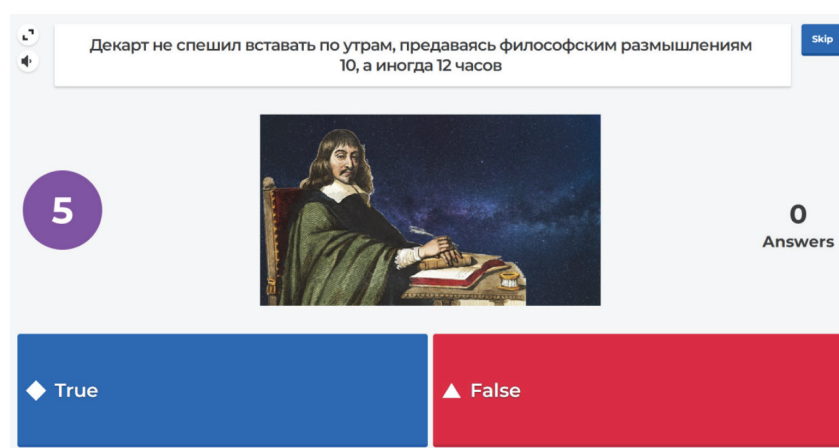


Рисунок 1 – Фактчекинг (Kahoot)²

2. *Афоризм*. При выполнении данного типа заданий студентам на основе предварительного знакомства с первоисточником необходимо завершить высказывание философа либо определить авторство высказывания.

Пример задания представлен на рисунке 2.

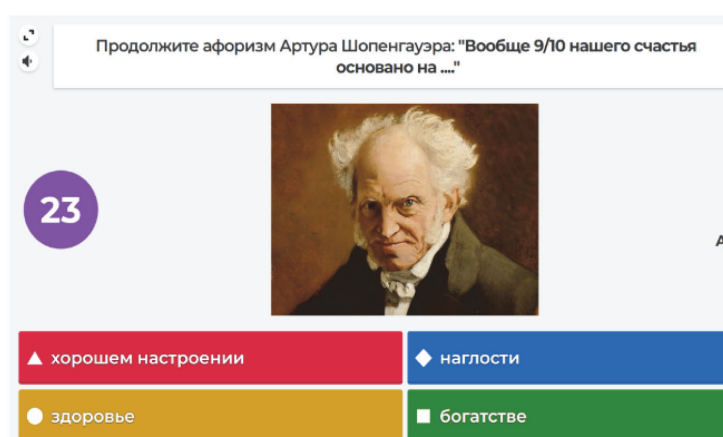


Рисунок 2 – Афоризм (Kahoot)³

² Привод. по: Что такое интуиция? В чем заблуждалось 90 % философов? – URL: <http://www.zen.yandex.ru/media/id/5f1de17460c2bb100c4f46ec/что-такое-intuiciia-v-chem-zablujdalos-90-filosofov-5f1de4efbc5683540ceb6ef3> (дата обращения: 22.10.2021). – Текст: электронный.

³ Привод. по: Images. – URL: <http://www.images.theabcdn.com/i/37449434/600x600/c.jpg> (дата обращения: 22.10.2021). – Текст: электронный.

3. *Вопрос-классификация.* Задание требует от студентов систематических знаний, позволяющих соотнести высказывание и философское направление либо определить философское направление по основному положению.

Пример задания представлен на рисунке 3.

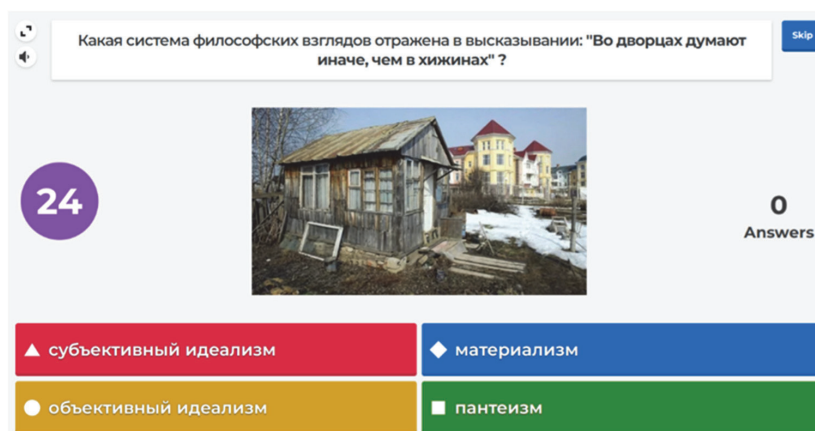


Рисунок 3 – Вопрос-классификация (Kahoot)⁴

4. *Меморинг.* Задание подразумевает нахождение одинаковых либо логически связанных между собой карточек, содержание которых изначально скрыто от обучающихся.

Пример задания представлен на рисунке 4.

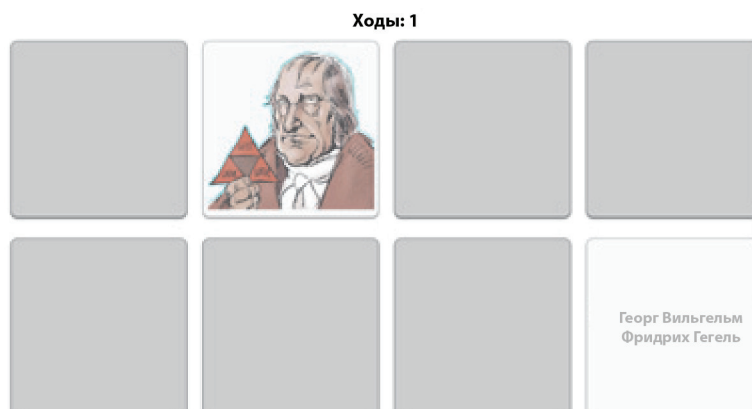


Рисунок 4 – Меморинг (LearningApps)⁵

5. *Найди пару.* Задание предполагает поиск логически или по смыслу связанных между собой карточек, содержание которых изначально открыто.

Пример задания представлен на рисунке 5.

6. *Хроно-вопросы.* Предлагается построить верную последовательность во времени.

Пример задания представлен на рисунке 6.

7. *Точка зрения.* Подразумевает открытые задания, предлагающие обучающемуся либо интерпретировать цитату, либо дать свою оценку прочитанному, высказать свое отношение.

Пример задания представлен на рисунке 7.

⁴ Привод. по: Avatars. – URL: <http://www.avatars.mds.yandex.net/get-images-cbir/1961703/vXHNy03IeJfA36VklIhdw8495/ocr> (дата обращения: 22.10.2021). – Текст: электронный.

⁵ Привод. по: Hegel. – URL: <http://www.hegel.net/img/hegel-spielt.gif> (дата обращения: 01.11.2021). – Текст: электронный.

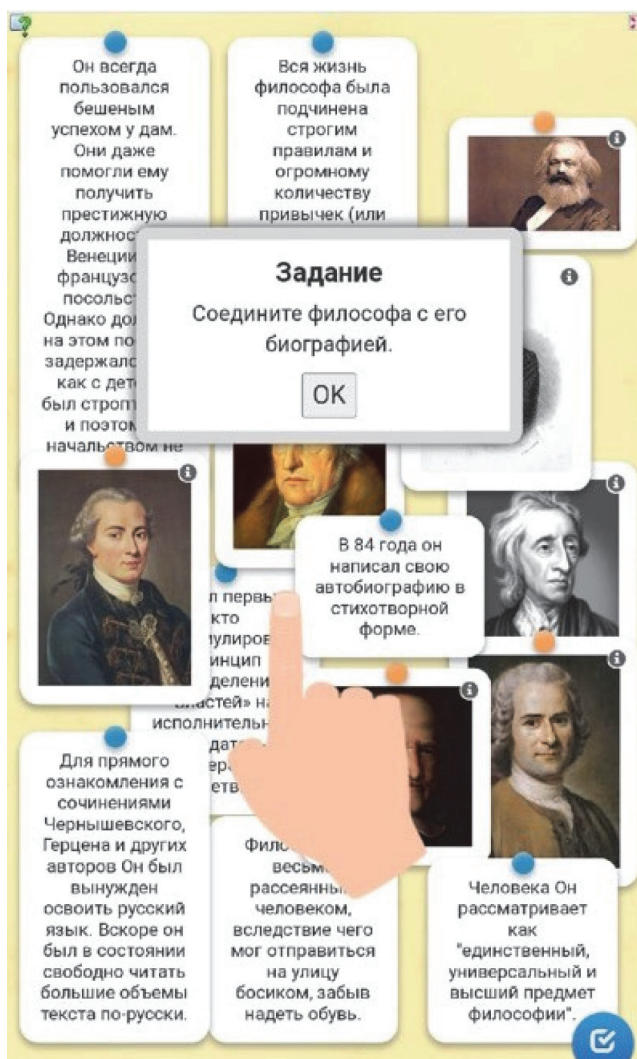


Рисунок 5 – Найди пару (LearningApps)



Рисунок 6 – Хроно-вопрос (LearningApps)

8. *Кроссворд*. Представляют собой различные виды кроссвордов с философским содержанием. Пример задания представлен на рисунке 8.

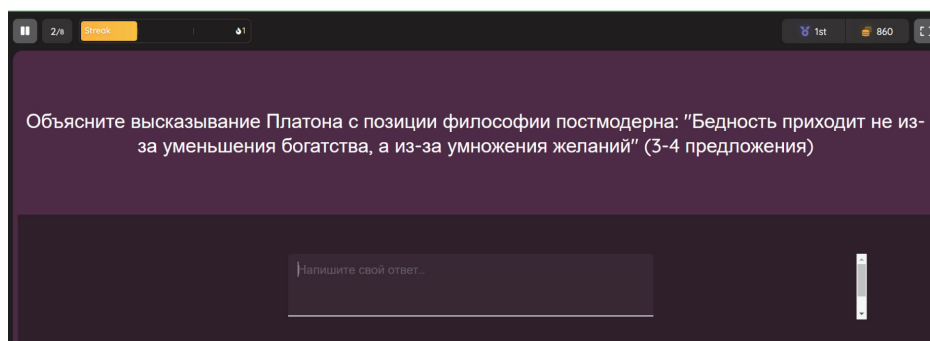


Рисунок 7 – Точка зрения (Quizizz)

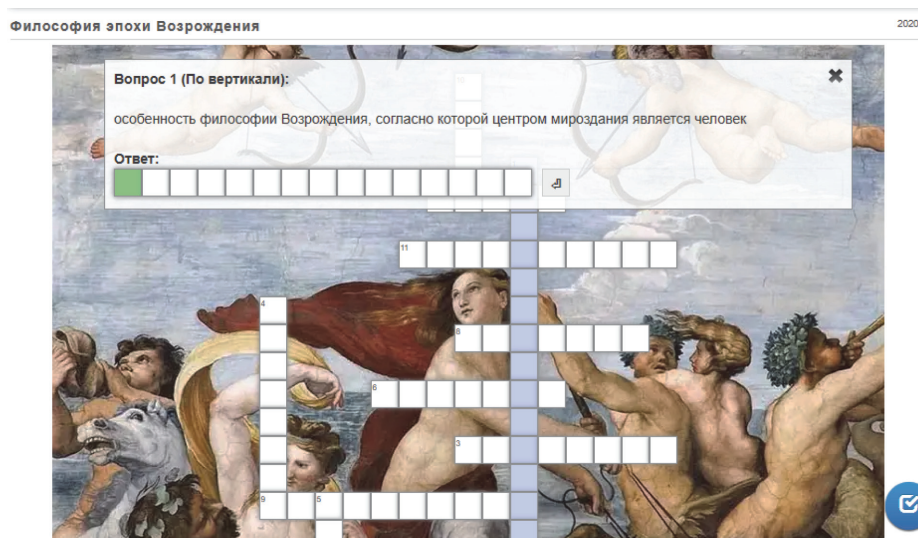


Рисунок 8 – Кроссворд (LearningApps)⁶

По форме все задания можно разделить традиционно на два типа: открытые и закрытые. К открытым относятся вопросы типа «точка зрения», а к закрытым – фактчекинг, меморинг, найди пару, вопрос-классификация, хроно-вопрос. Кроме того, можно выделить условно открытые вопросы, предполагающие самостоятельный ввод ответа. К такому типу относятся вопрос-афоризм и кроссворд.

В ходе апробации цифровых инструментов создания квиз-игр Kahoot, Quizizz, Learnis и LearningApps мы выявили ряд сложностей, с которыми сталкиваются и преподаватели, и студенты.

1. Подготовка качественного квиза, содержание и уровень сложности которого соответствуют программе дисциплины, познавательным возможностям и интересам студентов, требует больших временных затрат.

2. Уровень цифровой грамотности обоих субъектов образовательного процесса несовершенен, что создает сложности в процессе не только создания, но и прохождения квиза.

3. При организации дистанционной самостоятельной работы несовершенство оценивания связано с извечной проблемой списывания, когда один студент проходит квиз, сообщая ответы остальным.

4. Необъективность результатов объясняется возможностью студентов обратиться к поисковым системам в процессе игры.

5. Чрезмерная геймификация преподавания философии может привести к упрощению содержания дисциплины.

⁶ Привод. по: Рафаэль Санти, «Триумф Галатеи». – URL: http://www.39rim.ru/wp-content/uploads/2015/05/Rafael_Triumf_Galatei1.jpg (дата обращения: 01.11.2021). – Текст: электронный.

Тем не менее, указанные сложности не являются критичными и могут быть скомпенсированы преподавателем, стремящимся к диалогу и сотрудничеству со студентами, инновациям и повышению собственного уровня медиаграмотности.

Преимуществами квиз-технологии в преподавании философии являются:

- 1) квиз позволяет сформулировать задания для комплексной проверки знаний студентов по предмету;
- 2) онлайн-викторины позволяют не только усовершенствовать знания, но и развить навыки критического и аналитического мышления, а также умения проводить аналогии между теоретическим знанием и действительностью;
- 3) квиз-технология позволяет преодолеть догматизм, актуализировать философское знание, показать студентам его значимость для современности и практикоориентированность;
- 4) применение технологии онлайн-викторины позволяет преодолеть межпоколенческий разрыв между преподавателем («цифровыми иммигрантами») и студентами («цифровыми аборигенами»).

Заключение

Апробированная авторами технология философского квиза не только вписывается в общий тренд геймификации образования и эдьютейнмента, но и позволяет актуализировать в условиях цифровизации такие базовые принципы преподавания философии, как диалогичность, интерактивность, эмоциональная вовлеченность и аксиологичность, ориентация на самостоятельный поиск, развитие многомерного мышления и креативности. В целом, разработка игровых образовательных технологий и цифровых инструментов, трансляция опыта в данной сфере необходимы для определения возможностей и рисков перехода от традиционной передачи образовательного контента к инновационным, неакадемичным формам педагогического партнерства в условиях цифровизации высшего образования.

Список литературы

1. Образование 20.35. Человек / АСИ. – Екатеринбург: Издательские решения, 2017. – Т. 7. – 152 с.
2. *Финк Э.* Основные феномены человеческого бытия. – Москва: Канон+, 2017. – 431 с.
3. *Хейзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. – Москва: Азбука-классика, 2019. – 400 с.
4. *Ретюнских Л.Т.* Игровая методика как способ интенсификации познавательной активности студентов в процессе преподавания философии // *Философия образования.* – 2003. – № 6. – С. 185–188.
5. *Ретюнских Л.Т.* “Homo ludens” в контексте современной философской антропологии // *Личность. Культура. Общество.* – 2003. – Т. 5, № S1-2 (19-20). – С. 167–173.
6. *Бухтояров М.С., Козлова М.В.* Геймификация преподавания философии на примере игры «Философская охота» // *Философия образования.* – 2018. – № 77. – Вып. 4. – С. 127–136.
7. *Гаранина О.Д.* Инновационные технологии преподавания философии в техническом вузе // *Современные проблемы науки и образования.* – 2017. – № 4.

References

1. *Obrazovanie 20.35. Chelovek / ASI.* – Ekaterinburg: Izdatel'skie resheniya, 2017. – T. 7. – 152 s.
2. *Fink E.* Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya. – Moskva: Kanon+, 2017. – 431 s.
3. *Hejzinga J.* Homo ludens. Chelovek igrayushchij. – Moskva: Azbuka-klassika, 2019. – 400 s.
4. *Retyunskih L.T.* Igrovaya metodika kak sposob intensivatsii poznavatel'noj aktivnosti studentov v processe prepodavaniya filosofii // *Filosofiya obrazovaniya.* – 2003. – № 6. – S. 185–188.
5. *Retyunskih L.T.* “Homo ludens” v kontekste sovremennoj filosofskoj antropologii // *Lichnost'. Kul'tura. Obshchestvo.* – 2003. – T. 5, № S1-2 (19-20). – S. 167–173.
6. *Buhtoyarov M.S., Kozlova M.V.* Gejmifikatsiya prepodavaniya filosofii na primere igry “Filosofskaya ohota” // *Filosofiya obrazovaniya.* – 2018. – № 77. – Vyp. 4. – S. 127–136.
7. *Garanina O.D.* Innovatsionnye tekhnologii prepodavaniya filosofii v tekhnicheskom vuze // *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya.* – 2017. – № 4.