
МЕТОДИКА И СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

METHODS AND MODERN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

УДК 37.013.32

ФИЛОСОФСКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ФОРМИРОВАНИИ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Е. А. БУШМАНОВА¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Рассмотрены аксиологический, гносеологический и онтологический смыслы эвристической игры, позволяющие разработать и внедрить технологию ее применения в рамках обучения школьников английскому языку. Понимание философско-методологических оснований этой игры дает возможность ее реализации на уровне смыслов, содержания, технологий обучения учащихся младших и средних классов, в связи с чем данные основания могут быть изучены студентами педагогических специальностей, практикующими учителями, а также педагогами учреждений высшего образования. За счет синергии дидактических особенностей эвристического обучения и игры исследуемый феномен становится эффективным средством обучения, подталкивающим учащегося к самореализации и формированию навыков, необходимых для становления успешной личности.

Ключевые слова: эвристическое обучение; эвристическая игра; диалогизация образования; дидактическая игра.

Образец цитирования:

Бушманова ЕА. Философско-методологические основания использования эвристической игры в формировании метапредметных компетенций. *Университетский педагогический журнал*. 2023;1:31–35. <https://doi.org/10.33581/2791-2892-2023-1-31-35>

For citation:

Bushmanova EA. Philosophical and methodological basis for using a heuristic game in the formation of meta-subject competences. *University Pedagogical Journal*. 2023;1:31–35. Russian. <https://doi.org/10.33581/2791-2892-2023-1-31-35>

Автор:

Екатерина Анатольевна Бушманова – аспирантка кафедры риторики и методики преподавания языка и литературы филологического факультета. Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор А. Д. Король.

Author:

Ekaterina A. Bushmanova, postgraduate student at the department of rhetoric and methods of teaching language and literature, faculty of philology. catharina.bushmanova@gmail.com



PHILOSOPHICAL AND METHODOLOGICAL BASIS FOR USING A HEURISTIC GAME IN THE FORMATION OF META-SUBJECT COMPETENCES

E. A. BUSHMANOVA^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliežnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

The article considers the axiological, epistemological and ontological meaning of the heuristic game, which allow developing and implementing the technology of its application in teaching English to schoolchildren. Understanding the philosophical and methodological foundations of the heuristic game makes it possible to implement it at the level of meanings, content, teaching technologies for primary and secondary school students, and therefore it can be studied by students of pedagogical specialties, practicing teachers, as well as teachers of higher educational institutions. Due to the synergy of the didactic features of heuristic learning and play, heuristic play becomes an effective learning tool that pushes the student to self-realisation and the formation of the skills necessary to become a successful person.

Keywords: heuristic learning; heuristic game; dialogisation of education; didactic game.

Стремительно трансформирующийся мир обладает рядом неизменных составляющих. Например, игра по-прежнему является универсальным атрибутом бытия и естественным способом познания действительности. Неслучайно А. Эйнштейн внедрил игру в свою формулу жизненного успеха. Имея безграничный вовлекающий потенциал, грамотно сконструированная игра способна формировать у учащихся как раз те навыки, которые необходимы для достижения успеха в будущем. Однако дидактические игры зачастую ограничены узким предметным компонентом, потому реализуют узкие предметные цели обучения. Анализ существующих дидактических игр, разработанных для уроков английского языка в младшей и средней школе, показывает, что большинство из них сфокусированы на точечных элементах обучения: отработке определенного навыка или развитии умения, тренировке пройденного материала или его же контроля и закрепления. По сути, задачи таких игр ограничены объемом накопленных у учащихся грамматических правил или определенного словарного запаса. В чем причина подобных ограничений? Исторически образование имеет передаточный характер: содержание образования рассматривается как совокупность имеющихся знаний и идей, которые необходимо передать ученикам. В результате все получают одинаковую информацию. Подобное образование имеет монологичный характер [1, с. 22]. Однако сегодня востребовано противоположное, диалогичное образование, подразумевающее возможность отойти от шаблона, сформировать метапредметные компетенции (умение слышать другого, задавать вопросы, мыслить критически и креативно, смотреть на вещи с разных сторон и т. д.) и направить ученика к самозменению и самореализации. Одним из способов решения проблемы диалогизации образования, по мнению автора данной работы, считается внедрение эвристической составляющей в дидактическую игру, а также описание методологических оснований

использования эвристической игры в образовательном процессе. Целью настоящей статьи является разработка философско-методологических оснований использования эвристической игры в обучении школьников английскому языку.

Исследование игры в философском контексте приобретает значимость, так как понимание онтологического значения игры позволяет выявить взаимосвязи и взаимодействие игры и образования. Аксиологический аспект (определение ценности игры) помогает увидеть то, что способно превратить игровой процесс в эффективное педагогическое средство. Поскольку данное исследование посвящено не типовой дидактической, а эвристической игре, важное значение имеет и изучение гносеологического аспекта, т. е. возможностей игры направлять учащихся на постижение окружающего мира и самих себя. Подобный анализ позволит продемонстрировать трансцендентный потенциал эвристической игры и сконструировать доказательную основу использования эвристических игр в обучении школьников.

Едва ли не первый пример объединения эвристики и игры наблюдается в идеях древнегреческой философии, а именно в игре ума («Я знаю, что ничего не знаю», – говорил Сократ). Сократический метод обучения, согласно которому субъект должен искать истину самостоятельно, опровергая и доказывая одно и то же высказывание, можно назвать игрологичным. В сочинениях «Диалоги» Платон представил иллюстрацию подобной игры, в которой игроком со словом и самой мыслью является Сократ, а диалоги с его участием несут в себе и эвристический, и игровой характер. Такие софисты, как Протагор, Продик и Горгий, тоже считаются первооткрывателями эвристической ценности игры и ее онтологической значимости [2].

Диалогические игры Сократа с течением времени стали основой для новых научных направлений. Так, дидактическая эвристика, идеи которой являют-

ся основополагающими для настоящего исследования, представляет собой эвристическое обучение как обучение через открытие, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса организации, диагностики и осознания этого образования [3, с. 97]. Учащийся обретает возможность создания своего и сравнения своего с чужим. В диалоге *свое – чужое* через средства учебного предмета индивид открывает себя, т. е. свои смыслы, миссию, предназначение, смотрит на себя со стороны и определяет, кем он не является. При этом происходит внутреннее приращение когнитивных, креативных и организационно-деятельностных качеств личности ученика. Так он проходит «путь к себе», т. е. к своему нравственному началу [4, с. 46]. Игровой компонент эмоционально наполняет путь, обеспечивая мотивацию к континуальному движению по данному пути.

Говоря об онтологии игры, стоит обратиться к работе Й. Хёйзинги «Человек играющий», в которой развитие человеческой культуры напрямую связано с игрой и происходит в этой игре. Как писал философ, «ребенок играет, ибо черпает в игре удовольствие, в этом как раз и состоит свобода» [5, с. 12]. Обучение, напротив, может восприниматься ребенком как ограничение свободы и следование определенному порядку и строгим правилам. По мнению М. Хайдеггера, язык есть дом для бытия, и в таком случае можно сказать, что свобода есть дом для игры. Эвристическая игра способна изменить отношение к образовательному процессу и, обеспечивая эмоциональную сопричастность, сохранить вовлеченность ребенка. Онтологический статус игры в научном пространстве зафиксировал Ф. Шиллер [6]. Он сказал, что «человеком можно стать только играя» (перевод наш – Е. Б.)¹. Эти слова отражают идею о том, что в игре возвращаются личность человека и его способность к самопознанию и открытию окружающего мира. Анализ на основе метода обобщающих аналогий позволяет сделать следующий вывод: в эвристической игре происходит такой важнейший процесс, как выход ученика за свои пределы. Тем самым идея Ф. Шиллера о возвращении личности дополняется возможностью самопознания и развития креативных качеств личности, которые являются внутренним источником энергии самопроектирования личностного роста.

В научных исследованиях есть интерпретация бытия игры как ухода от реальности и проживания в игровом мире (термин О. Финка). Игровое сознание представляет собой совокупность чувственных, волевых и интеллектуальных компонентов, определяющих человеческое действие как игру [7]. Эвристическая игра формирует это сознание. В него входят следующие компоненты, раскрывающие чув-

ственное и интеллектуальное, присущее собственно игре: стремление к целеполаганию (в начале игры ученики должны сконструировать собственные цели), эмпатия, чувство другого (эвристические игры характеризуются игрой в команде (или паре), в которой важную роль играет коммуникация с другим игроком), стремление к критическому взгляду и креативному подходу в игре (ученики развивают способности смотреть на проблему, или игровую ситуацию, со стороны и искать новые решения), а также рефлексивность (каждая эвристическая игра заканчивается индивидуальной и групповой рефлексией). Таким образом, в эвристической игре чувственное и интеллектуальное, индивидуальное и социальное находятся на пике эффективности своего объединения. Стоит вспомнить мысль О. Финка о том, что постижение смыслов игры способствует пониманию смыслов бытия всех вещей в мире и собственного бытия. Он отмечал, что поскольку «игра принадлежит к элементарным экзистенциальным актам человека», то она «всегда находится в поле сознания» [8, с. 29]. Погружение в эвристическую игру (ее проживание) – это способ активизировать как когнитивный потенциал учащихся, так и эмоциональные качества личности (в том числе преодоление того, что в англоязычной терминологии звучит как разрыв в коммуникации (*communication gap*)). Такой баланс включения внутреннего и внешнего позволяет добиться выхода за собственные пределы, что и приведет к достижению цели любой эвристической игры – самореализации учеников. В этом и заключается онтологический смысл эвристической игры.

Стоит обратиться к аксиологическому аспекту – ценности, которую эвристика способна принести в игру. У. Черчмен, Р. Акофф и Л. Арноф писали о том, что в каждой игре существует конечное состояние, к которому стремятся игроки [9, с. 155]. Ценностью игры в привычном представлении может быть ощущение выигрыша, победы над другими. В эвристической игре главной задачей является победа над собой. В игровом процессе, который также является процессом внутреннего и внешнего познания, ученик словно становится лучшей версией себя. Совокупность функций и механизмов управления игрой дает возможность педагогу влиять на когнитивные способности учащихся. Н. Т. Казакова, В. А. Разумный и Л. Т. Ретюньских говорили о том, что для учителя игра, будучи любимым видом деятельности ребенка, может служить опорой для решения образовательных задач. В эвристической игре учитель становится помощником, медиатором или же активным участником игрового процесса. Он занимает позицию не выше учащихся, а наравне с ними. Подобные идеи являются основными в практике гуманистической педагогики (Ш. А. Амонашвили), развивающего

¹Friedrich Schiller über Spiel [Electronische Ressource]. URL: https://www.gutzitiert.de/zitat_autor_friedrich_von_schiller_thema_spiel_zitat_19220.html (Datum des Zugriffs: 10.03.2023).

обучения (Д. Б. Эльконин–Давыдов, Л. В. Занков) и эвристического обучения (А. В. Хуторской, А. Д. Король). В эвристической игре это отражено в принципах эмоционального сотрудничества и субъективности учителя и ученика.

Гносеологическая природа игры в научных исследованиях представлена следующими категориями: игровым процессом, игровой ситуацией и игровым пространством. Но прежде чем перейти к вопросу гносеологии эвристической игры в современном мире, необходимо определить важнейшую характеристику этого мира и способов познания в нем. Ж. Аттали писал о том, что одной из констант современности является изменение. Его определяют нелинейность и многовекторность сценариев развития мира, а также переходное состояние, в котором оказалось человечество. С одной стороны, стремительное развитие технологичности расширяет возможности познания мира, с другой – одновременно с этим сужаются возможности познания человеком самого себя, поскольку на это остается все меньше времени. Люди пребывают в цифровом пространстве и вовлекаются в виртуальные виды коммуникаций. Особая красочность виртуальной реальности задается создателями различных компьютерных игр. Обновленные формы жизни, в которых оказывается человечество, должны побуждать к созданию нового, решению тех проблем, с которыми люди раньше не сталкивались, и развитию творчества. Однако этого не происходит: человек все больше удаляется от самого себя, находясь во власти экрана компьютера. Дети больше, чем взрослые, подвержены влиянию извне, поскольку их внутренний мир все еще находится на стадии формирования, поэтому сегодня актуальными становятся проблемы социального отчуждения, виртуализации сознания ребенка, эгоизации игры и гедонизации [10]. Здесь стоит вспомнить о стратегической роли образования и способности решать подобные проблемы путем грамотного построения процесса обучения. Превалирующее значение эвристической игры в этом процессе позволит сохранить баланс между образованием привычной для ребенка игровой среды и моделированием правильных условий как для социализации, так и для индивидуализации учащихся.

Гераклит, описывая идею изменчивости, текучести, наделял большим смыслом именно игру как инструмент объяснения возможного мира, отсутствия расстояния между тем, что есть, и тем, что может быть. Эвристическая игра считается синтезом рационального познания и иррационального постижения учениками самих себя. Инобытийный характер игры позволяет выходить за пределы действительности, а эвристичность добавляет к этому и выход за собственные пределы, что приводит

к творческому росту и самореализации. Игра должна удовлетворять социальные и индивидуальные потребности. Эвристическая игра выступает и познавательным инструментом, и частью познания, поскольку ребенок меняется внутренне и обретает свою самость.

Эвристическая игра, выступающая не рецептурным, а методологическим принципом, будет иметь следующую дескрипцию. Процесс данной игры – это ее компонент, представляющий собой взаимодействие учащихся, направленное на достижение игровой цели. Ситуация эвристической игры есть совокупность обстоятельств в ее сюжете, а пространство – смоделированная реальность игры. В настоящей статье приводится пример эвристической игры, применяемой на уроке английского языка в 5 классе в соответствии с учебным пособием².

В начале игры «В парке юрского периода» учащиеся делятся на пары. Для вводных игр им предлагается побыть в роли ученых-палеонтологов, которые нашли кости динозавра. Детям необходимо в парах нарисовать найденного динозавра, придумать ему имя, описать его внешность и характер, рассказать о том, что он умел делать. Далее школьникам нужно собрать все рисунки и представить, что эти динозавры ожили и очутились среди них. Затем ученики предлагают свои варианты спасения, отвечая на вопрос о том, что они будут делать, если какой-то динозавр решит их съесть. В ходе игры они выбирают самого опасного и самого милого динозавра, а также лучший вариант спасения. Кроме того, учащиеся должны объяснить свой выбор. Игровая рефлексия состоит из следующих вопросов: «Хотели бы вы, чтобы динозавры жили в наше время?»; «Нравится ли вам профессия палеонтолога? Если да, то почему?»; «Как вы думаете, если внутри каждого из нас тоже живут динозавры (наши вредные привычки), какой самый опасный динозавр живет в вас?»

Таким образом, отличие эвристической игры от типичной языковой дидактической игры заключается в возможности первой обратиться не только к когнитивной, но и к метакогнитивной составляющей обучения, что позволит формировать метапредметные компетенции школьников. В процессе игры происходит включение креативности и коммуникативности индивида, обращение к критическому мышлению и рефлексивной деятельности. В то же время за счет яркого сюжета игры, тематически близкого для детей, сохраняется эмоциональная составляющая. Ученики общаются друг с другом, а вопросы рефлексии позволяют ребенку обратиться к самому себе. Так достигается и внешняя, и внутренняя диалогичность.

С философско-методологических позиций имплементация в игру эвристического компонента по-

²Английский язык : учеб. пособ. для 5 класса учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения. : в 2 ч. / Л. М. Лапицкая [и др.]. Минск : Выш. шк., 2020. Ч. 1. 141 с.

зволяет преодолеть монологичный характер образования. Понимание методологических основ этой игры дает возможность ее реализации на уровне смыслов, содержания и технологий обучения. Эвристическая игра есть баланс рационального познания и иррационального постижения учениками самих себя. Как и любая другая игра, она имеет инобытийный характер, позволяющий выйти за пределы реальности. Однако преимущество данной игры заключается в том, что происходит и выход за собственные пределы, а это является путем

к самореализации. Человек успешен тогда, когда максимально полно реализует свой личностный потенциал. Эвристическая игра – понятие новое, хотя она состоит из дидактической игры и эвристических идей обучения. Можно сказать, что ее глобальная ценность заключается в эмерджентности. Такая игра не есть сумма свойств ее компонентов, она обретает иные свойства и смыслы, открывая новые возможности в обучении. Подтверждение этого просматривается в ее гносеологическом, аксиологическом и онтологическом смысле.

Библиографические ссылки

1. Король АД. Какое знание способно изменить человека: уроки истории. *Педагогика*. 2018;4:20–26.
2. Лаэртский Диоген. *О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов*. Москва: Мысль; 1986. 574 с.
3. Хуторской АВ. *Дидактика*. Санкт-Петербург: Питер; 2017. 720 с.
4. Король АД, Бушманова ЕА. Эвристическая игра как принцип и форма обучения. *Педагогика*. 2020;12:44–51.
5. Хэйзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий*. Сильвестров ДВ, переводчик. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха; 2011. 416 с.
6. Шиллер Ф. *Письма об эстетическом воспитании человека*. Радлов Э, переводчик. Москва: Рипол Классик; 2018. 242 с.
7. Ретюнских ЛТ. *Онтология игры* [диссертация]. Москва: МПГУ; 1998. 397 с.
8. Финк О. *Основные феномены человеческого бытия*. Гараджа АВ, Фуксон ЛЮ, переводчики. Москва: Канон; 2017. 432 с.
9. Черчмен У, Акоф Р, Арноф Л. *Введение в исследование операций*. Алтаев ВЯ, Крутиков ЮА, Тейман АИ, переводчики. Москва: Наука; 1967. 488 с.
10. Репринцева ЕА. Гедонизация игровой культуры молодежи: что может противопоставить этому современное образование? *Gaudeamus* [Интернет]. 2005 [процитировано 12 декабря 2022 г.];2(8):56–65. Доступно по: https://elibrary.ru/download/elibrary_16450898_61636788.pdf.

References

1. Korol AD. [What kind of knowledge can change a person: the lessons of history?]. *Pedagogika*. 2018;4:20–26. Russian.
2. Laertes Diogenes. *O zhizni, ucheniyakh i izrecheniyakh znamenituykh filosofov* [About the life, teachings and sayings of famous philosophers]. Moscow: Mysl'; 1986. 574 p. Russian.
3. Khutorskoi AV. *Didaktika* [Didactics]. Saint Petersburg: Piter; 2017. 720 p. Russian.
4. Korol AD, Bushmanova EA. [Heuristic game as a principle and form of education]. *Pedagogika*. 2020;12:44–51. Russian.
5. Huizinga J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii* [Homo ludens. A person playing]. Sil'vestrov DV, translator. Saint Petersburg: Ivan Limbakh Publishing House; 2011. 416 p. Russian.
6. Schiller F. *Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka* [Letters on the aesthetic education of a person]. Radlov E, translator. Moscow: Ripol Klassik; 2018. 242 p. Russian.
7. Retyunskikh LT. *Ontologiya igrы* [Game ontology] [dissertation]. Moscow: Moscow Pedagogical State University; 1998. 397 p. Russian.
8. Fink O. *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [Basic phenomena of human existence]. Garadzha AV, Fukson LYu, translators. Moscow: Kanon; 2017. 432 p. Russian.
9. Churchman C, Ackoff R, Arnof L. *Vvedenie v issledovanie operatsii* [Introduction to operations research]. Altaev VYa, Krutikov YuA, Teiman AI, translators. Moscow: Nauka; 1967. 488 p. Russian.
10. Reprintseva YA. Hedonisation of the youth's game culture: is there anything the modern education can oppose to it? *Gaudeamus* [Internet]. 2005 [cited 2022 December 12];2(8):56–65. Available from: https://elibrary.ru/download/elibrary_16450898_61636788.pdf. Russian.

Статья поступила в редколлегию 30.03.2023.
Received by editorial board 30.03.2023.