

Игровое моделирование как инновационные технологии гуманитарных наук для студентов университетов

Елена Александровна Зевелева

Кандидат исторических наук, профессор, академик РАЕН, член союза писателей России, заведующая кафедрой Гуманитарных наук
Российский государственный геологоразведочный университет им. Серго Орджоникидзе
Москва, Россия
zevelevaea@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Аида Майрамбековна Аюрова

Преподаватель кафедры Гуманитарных наук
Российский государственный геологоразведочный университет им. Серго Орджоникидзе
Москва, Россия
aiurovaam@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Сергей Владимирович Лепилин

Старший преподаватель кафедры Гуманитарных наук
Российский государственный геологоразведочный университет им. Серго Орджоникидзе
Москва, Россия
lepilinsv@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Константин Андреевич Кокунов

Кандидат исторических наук, доцент кафедры Гуманитарных наук
Российский государственный геологоразведочный университет им. Серго Орджоникидзе
Москва, Россия
kokunovka@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 04.11.2023

Принята 27.12.2023

Опубликована 15.02.2024

УДК 378:001.8

DOI 10.25726/r6648-2794-6510-e

EDN WSJJWV

ВАК 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки) и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)
OECD 05.03.HE EDUCATION, SPECIAL

Аннотация

Актуальность исследования обусловлена увеличением роли клипового мышления среди студентов и необходимости как формирования критического мышления, так и необходимости заинтересовать в изучении гуманитарных наук посредством образовательных технологий, в частности технологией игрового моделирования. Целью исследования является анализ технологии игрового моделирования на примере практических занятий. В данном исследовании рассмотрен генезис технологии игрового моделирования, позволяющий наблюдать как формировалось представление о

значимости данной технологии. Приведены статистические данные о количестве студентов университета, обучающихся на технических специальностях с целью анализа образовательных методик по увеличению эффективности освоения гуманитарных наук на примере практических занятий с использованием игрового моделирования. В данной статье проводится подробный разбор практического занятия с применением технологии игрового моделирования на конкретных примерах по дисциплине «Основы российской государственности». На примере обсуждения такой политологической темы как «Политические партии России», показаны способы привлечения внимания всей аудитории к обсуждению вопросов. В данном исследовании доказаны преимущества технологии игрового моделирования, которые выражаются как в активном формировании критического мышления среди студентов, так и повышении заинтересованности студентов.

Ключевые слова

игровое моделирование, инновационные технологии, клиповое мышление.

Введение

Перед современной системой образования стоит решение ряда задач, в числе которых является формирование критического мышления среди молодежи в условиях распространения клипового мышления. Критическое мышление столь необходимое для решения как профессиональных задач, так и повседневных формируется во многом в учебной среде, в частности гуманитарными науками. А система образования как социальный институт, которому свойственна организованная система связей и социальных норм, соответствующих конкретному обществу, его потребностям и требованиям направлена на решение практических задач таких как подготовку высокопрофильных специалистов и т.д.

В соответствии со ст.13 Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации» при реализации образовательных программ организацией, осуществляющей образовательную деятельность, может применяться форма организации образовательной деятельности, построение учебных планов с использованием соответствующих образовательных технологий (Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ, 2012). А одной из актуальных образовательных технологий гуманитарных наук является игровое моделирование, применяющее модели для определения поведения и характеристик реальных систем в игровых ситуациях в педагогических и воспитательных целях.

Актуальность данной статьи заключается в том, что в условиях информационного общества с характерным увеличением роли поступающей информации, знаний и информационных технологий происходит формирование клипового мышления, свойственного преимущественно молодому поколению россиян, как ответа на увеличение «информационной нагрузки» на сознание человека. А одной из задач образовательных технологий является организация форм взаимодействия преподавателя и студентов, направленных на получение гарантированно высоких результатов обучения с учетом личностных характеристик обучаемых. И одним из наиболее эффективных образовательных технологий является игровое моделирование, способствующее развитию критического мышления, закрепление изученного материала и в целом освоения реальных систем в игровой форме.

Материалы и методы исследования

Существенным отличием клипового мышления как вида сознания является фрагментарность восприятия, которая рядом исследователей (Э. Тоффлер, Ф. Гиренок и др.) анализируется как «продукт» современного социума. Однако у данного мышления имеются как очевидные отрицательные аспекты (поверхностность знаний, сложность концентрирования на решении сложных задач и т.д.), так и положительные в числе которых можно отметить способность к восприятию скорость восприятия огромного объема информации, способность быстро переключать внимание с одного объекта на другой (многозадачность), а также быстро принимать решения (Тоффлер, 2004).

В основу нашего исследования было положено понимание того, что преподавателям гуманитарных наук важно учитывать социально-психологические особенности целевой аудитории и

имеющийся широкий спектр возможностей в применении различных образовательных технологий. Безусловно, в образовательном процессе применяются различные технологии, начиная от традиционных (лекции, семинарские занятия), проектных и заканчивая технологией проблемного обучения.

В данной статье, мы хотели бы акцентировать внимание на игровом моделировании, которое способствует активации интереса студентов к учебному процессу. Поскольку гуманитарные дисциплины и науки воспринимаются обучающимися технических специальностей лишь как необходимая часть учебного материала для сдачи зачетов и экзаменов, то главной задачей преподавателей заключается в формировании заинтересованности у студентов к изучению гуманитарных наук и пула знаний, которые они затем смогут использовать в реальной жизни.

Кафедра гуманитарных наук МГРИ занимается решением данной практической задачи в связи с тем, что на технической специальности в Российском государственном геологоразведочном университете им. Серго Орджоникидзе (МГРИ) обучается 2010 из 2480 человек, то есть 81% обучающихся (по данным учебного отдела Университета по состоянию на период февраля 2024 г.). При этом, как показывает статистика социальной активности студентов МГРИ, лишь 1% обучающихся технической специальности заинтересованы в участии в мероприятиях (олимпиадах, конференциях) гуманитарной направленности. А остальные 3% были вовлечены лишь благодаря активному участию кафедры как в образовательном процессе, так и в профсоюзной деятельности.

Например, учебная программа по «Основам российской государственности» включает в себя 18 часов лекций, 36 часов практики и 18 часов самостоятельной работы. То есть 75% от учебной программы отводится практической работе, из которой 15% составляют технологии игрового моделирования, которые ниже мы рассмотрим на примере практического занятия.

Результаты и обсуждение

Отметим, что некоторые аспекты данной технологии можно обнаружить в трудах ученых, начиная с древнегреческой философии и заканчивая современными исследователями в области педагогических технологий. Так, философские основы игровых методик в обучении были заложены еще древнегреческими и античными философами, такими как Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ и Аристотель. К примеру, основатель школы софистики Сократ внес существенный вклад в эвристическую модель обучения, главной ценностью которой является развитие творческого мышления и креативной деятельности. В наши дни принципы эвристики являются неотъемлемой частью методов проблемно-ориентированного обучения, ТРИЗ-педагогике и обучения на основе феноменов. Схожесть методов Сократа с конструктивизмом концепцией, в основе которых лежит принцип активной вовлеченности студентов в образовательный процесс под руководством преподавателя, можно считать предпосылкой к формированию игрового моделирования, при котором постановка проблемы «обыгрывается» обучающимися и студентами в процессе выполнения поставленных задач.

Так, У. Фарнсворт в своей книге «Метод Сократа» пишет: «...Сократическая философия неизменно поражает: она не дает окончательных ответов на сложные вопросы, но зато содержит в себе навык задавания сложных вопросов и поиска ответов на них. Сократический образ мысли – путь к мудрости, но не сама мудрость в готовом виде; он в принципе отрицает возможность того, что мудрость может быть окончательной и завершенной...» (Фарнсворт, 2023).

Несмотря на то, что становление педагогики как отдельной науки происходит лишь в XVII веке, описание педагогических методов можно встретить в трудах античных философов. В работах Платона и Аристотеля описаны практические советы относительно различных сторон воспитания, в которых встречаются рассуждения о детских играх. Платон признает необходимость начального воспитания и убежден в важности детских игр, которые ведут к правильному использованию музыкой, знаниями и всему тому, на чем держится республика (Зевелёва, 2023). И, хотя в отличие от своего учителя Платона, Аристотель воспринимал игру как развлечение, тем не менее он признавал ее необходимым элементом воспитания ребенка, благодаря чему он познает мир и совершенствует навыки для взрослой жизни (Аристотель, 2022).

В более поздний период ряд исследователей анализирует игровое моделирование с педагогической и психологической точек зрения. Вопросы значимости данной образовательной технологии в педагогической науке изучаются как в приложении их психологического и социального аспектов, так и ее практической значимости. Педагогические аспекты игровых методик в обучении исследовали такие отечественные мыслители, как А. Дахин, С. Рубенштейн и К. Ушинский. В трудах Л. Выготского, А. Леонтьева и Э. Берна особенно детально рассмотрен психологический аспект игрового моделирования. А русский писатель и один из основоположников научной педагогики К.Д. Ушинский сделал вывод о том, что игры для ребенка представляют серьезное занятие, способствующее познанию и преобразованию действительности. Главный идеолог советского образования и коммунистического воспитания молодежи Н.К. Крупская также была убеждена в большой практической значимости игры для подготовки детей к труду (Давидчук, 2006).

Советский педагог А.С. Макаренко, как и его предшественники, отмечал значимость игры в контексте когнитивных навыков, но расширил представление об игровом методе обучения, отмечая, что такой подход он считает «хорошей работой» педагога с подопечными. Неотъемлемой частью игры с применением определенных моделей такого подхода советский педагог считал когнитивные и физические усилия, которые позволяют учащимся погрузиться в творчество.

Целостное представление игрового моделирования представлено в трудах российского ученого в области педагогики В.А. Ясвина. Он был убежден в принципах применения игрового моделирования как формирования когнитивных навыков, посредством проектирования на него имеющихся знаний, полученных при знакомстве с соответствующей моделью. Ученый сделал заключение о характерных правилах технологии игрового моделирования, к которым относил «погружение» в ситуации, адаптацию к определенной роли и анализ возможностей заданной роли (Панфилова, 2006).

Сегодня игровая модель в контексте образовательных технологий представляет собой метод обучения, направленный на решение обучающимися определенных задач, запускающих развитие критического мышления, коммуникативных и творческих способностей и пр. Его применение вносит неоценимый вклад в образовательный процесс, участниками которого являются студенты вузов начальных курсов. Вчерашние школьники, средний возраст которых составляет 18-19 лет, они воспринимают такие технологии игрового моделирования очень позитивно. Кафедрой гуманитарных наук МГРИ она активно применяется на практических занятиях.

Рассмотрим применение игровых технологий на примере занятия в вузе по дисциплине «Основы российской государственности».

Тема: «Политические партии России».

Цели:

- 1) сформировать представление студентов о политических партиях и движениях и их роль в жизни общества;
- 2) развить умения анализировать, делать выводы;
- 3) привлечение студентов в участия в дискуссии;
- 4) привлечение студентов к командной работе.

Данное занятие направлено на решение поставленных задач и закрепление изученного лекционного материала. С этой целью первые 10 минут посвящаются проведению опроса, во время которого студенты определяют политические партии по типу их идеологии, отношению к социальной действительности, характеру членства, отношению к власти, месту в политическом спектре и т.д.

По результатам опроса преподаватель выбирает девять студентов, распределив их по трое в каждую из трех команд, представляющих себя подобие политической партии. Остальная часть студентов участвуют в интеллектуальном состязании в качестве зрителей с правом по его итогу выбора лучшей команды.

В начале игры командам предлагается жеребьевка, в которой имеется три позиции: левая, центристская и правая партии. После проведения жеребьевки командам дается 10 минут на подготовку политической программы в соответствии с позицией их импровизированной партии. По истечению времени команды по очереди представляют свою программу (на выступление отводится 6 минут) и затем

отвечают на вопросы из аудитории. По итогу занятия зрители голосуют за самую убедительную команду с «сильной программой», каждый член победившей команды получает оценку «отлично», этим же высшим баллом отмечаются и студенты, задававшие лучшие вопросы по заданной теме.

Таким образом, достигаются все вышеперечисленные цели занятия, а студенты извлекают полезный опыт из пройденного игрового тренинга.

Заключение

Подводя итоги, можно сделать вывод о том, что технология игрового моделирования позволяет студентам технических специальностей: во-первых, на таких занятиях хорошо усвоить изученный материал; во-вторых, повышает их заинтересованность в изучении гуманитарных наук; в-третьих, развивает критическое мышление.

Таким образом, мы полагаем, что данный подход позволяет развивать критическое мышление, поскольку при подготовки своих «политических программ» команды анализируют, что может понравиться оппонентам или вызвать недовольство аудитории. А практическая значимость занятия заключается в высокой усвояемости теоретического материала, ведь, как показывает практика, в дальнейшем материал, пройденный на подобных занятиях, хорошо запоминается студентами. Таким образом, игровое моделирование доказывает свою высокую результативность.

Список литературы

1. Аристотель. Политика. Пер. С.А. Жебелев, под общ. ред. А.И. Доватура. М. АСТ, 2022. 384 с.
2. Давидчук А.Н. Обучение и игра: метод. пособие. М.: Мозаика-Синтез, 2006. 168 с.
3. Зевелёва Е.А., Лепилин С.В., Третьякова Н.М. Некоторые аспекты духовно-нравственного воспитания в свете актуальных уроков нашей истории. // Духовно-нравственная культура в высшей школе. Мировой ценностно-мировоззренческий кризис и вызовы дегуманизации: мат. X Междунар. науч.-прак. конф. в рамках XXXI Междунар. Рождественских образовательных чтений. Москва, 24 января 2023 г. Под общ. ред. М.А. Симоновой. Москва: РУДН, 2023. С. 165-172.
4. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пос. для студ. высш. учеб. заведений. Под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М., 2006. 21 с.
5. Платон. Государство. Пер. Егунов А.Н., под общ. ред. А.И. Доватура. М.: АСТ, 2022. 448 с.
6. Тоффлер Э. Третья волна. Пер. с англ. М.: ООО «Издательство АСТ», 2004. 781с.
7. Фарнсворт У. Метод Сократа: Искусство задавать вопросы о мире и о себе. М.: Альпина нон-фикшн, 2023. 352 с.
8. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации».

Game simulation as innovative technologies in the humanities for university students

Elena A. Zeveleva

Candidate of Historical Sciences, Professor, Academician of the Russian Academy of Sciences, member of the Union of Writers of Russia, Head of the Department of Humanities
Russian State Geological Exploration University named after Sergo Ordzhonikidze
Moscow, Russia
zevelevaea@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Aida M. Ayurova

Lecturer of the Department of Humanities
Russian State Geological Exploration University named after Sergo Ordzhonikidze
Moscow, Russia
aiurovaam@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Sergey V. Lepilin

Senior Lecturer at the Department of Humanities
Russian State Geological Exploration University named after Sergo Ordzhonikidze
Moscow, Russia
lepilinsv@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Konstantin A. Kokunov

Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of Humanities
Russian State Geological Exploration University named after Sergo Ordzhonikidze
Moscow, Russia
kokunovka@mgri.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Received 04.11.2023

Accepted 27.12.2023

Published 15.02.2024

UDC 378:001.8

DOI 10.25726/r6648-2794-6510-e

EDN WSJJWV

VAK 5.8.7. Methodology and technology of vocational education (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HE EDUCATION, SPECIAL

Abstract

The relevance of the study is due to the increasing role of clip thinking among students and the need for both the formation of critical thinking and the need to interest in the study of the humanities through educational technologies, in particular game modeling technology. The purpose of the study is to analyze the technology of game modeling using the example of practical exercises. This study examines the genesis of game modeling technology, allowing us to observe how the idea of the significance of this technology was formed. Statistical data on the number of university students studying in technical specialties is presented in order to analyze educational methods to increase the efficiency of mastering the humanities using the example of practical classes using game modeling. This article provides a detailed analysis of a practical lesson using game modeling technology using specific examples in the discipline «Fundamentals of Russian Statehood». Using the example of a discussion of such a political science topic as «Political Parties of Russia», ways to attract the attention of the entire audience to the discussion of issues are shown. This study has proven the advantages of game modeling technology, which are expressed both in the active formation of critical thinking among students and in increasing student interest.

Keywords

game modeling, innovative technologies, clip thinking.

References

1. Aristotle. Politics. Trans. S.A. Zhebelev, under the general editorship of A.I. Dovatura. M. AST, 2022. 384 p.
2. Davidchuk A.N. Learning and play: method. manual. M.: Mosaic-Synthesis, 2006. 168 p.
3. Zeveleva E.A., Lepilin S.V., Tretyakova N.M. Some aspects of spiritual and moral education in the light of the actual lessons of our history. // Spiritual and moral culture in higher education. The global value and worldview crisis and the challenges of dehumanization: mat. X International Scientific practice. conf. within the framework of the XXXI International Christmas educational readings. Moscow, January 24, 2023 Under the general editorship of M.A. Simonova. M.: RUDN, 2023. pp. 165-172.
4. Panfilova A.P. Game modeling in the activity of a teacher: textbook for students. higher. studies. establishments. Under the general editorship of V.A. Slastenin, I.A. Kolesnikova. M., 2006. 21 p.
5. Plato. The State. Trans. Egunov A.N., under the general editorship of A.I. Dovatura. M.: AST, 2022. 448 p.
6. Toffler E. The Third wave. Translated from English. M.: LLC «AST Publishing House», 2004. 781c.
7. Farnsworth W. The Socratic method: The art of asking questions about the world and about oneself. M.: Alpina non-fiction, 2023. 352 p.
8. Federal Law № 273-FZ of 12/29/2012 (as amended on 12/25/2023) «On Education in the Russian Federation».