

DOI: 10.15372/PHE20180412

УДК 372.016:1+13+37.0

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОСОФИИ НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «ФИЛОСОФСКАЯ ОХОТА»

М. С. Бухтояров, М. В. Козлова (Красноярск, Россия)

Сибирский федеральный университет, mikebukhtoyarov@gmail.com, mko@ngs.ru

*Введение.* Геймификация обучения – актуальное направление в современном педагогическом дизайне, получившее распространение на всех уровнях образования. В статье представлено обобщение опыта геймификации одного из разделов дисциплины «Философия», полученного в ходе методического эксперимента, проводившегося на базе Сибирского федерального университета в весеннем семестре 2016–2017 учебного года в 18 учебных группах. Применяемая методика рассчитана на смешанный формат обучения, подразумевающий совмещение контактных форм занятий и электронного обучения. Цель эксперимента – использование геймификации для повышения уровня мотивации студентов к изучению дисциплины.

*Методология и методика исследования.* Разработанный комплекс заданий в рамках «Философской охоты» стал дополнением и усилил традиционные подходы в преподавании истории философии, основанные на биографическом, типологическом и компаративистском методах. Достичь этого удалось благодаря использованию элементов геймификации как на практических занятиях, так и в самостоятельной работе студентов. Также значительную роль сыграл смешанный формат обучения: дистанционная организация самостоятельной работы и отслеживание ее результатов; конструирование заданий, нацеленное на активное межгрупповое взаимодействие сотен студентов из нескольких потоков, которые в традиционных форматах обучения между собой не взаимодействуют; использование взаимного оценива-

---

© Бухтояров М. С., Козлова М. В., 2018

**Бухтояров Михаил Сергеевич** – кандидат философских наук, доцент кафедры глобалистики и геополитики гуманитарного института, Сибирский федеральный университет (660041, г. Красноярск, пр. Свободный, 79).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0627-3048> E-mail: mikebukhtoyarov@gmail.com

**Козлова Мария Владимировна** – кандидат философских наук, доцент кафедры глобалистики и геополитики гуманитарного института, Сибирский федеральный университет (660041, г. Красноярск, пр. Свободный, 79)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1092-0890> E-mail: mko@ngs.ru

**Bukhtoyarov Mikhail S.** – Candidate of Philosophical Sciences, Master of Education in Instructional Technology, Docent of the Chair of Global Studies and Geopolitics, Humanities Institute, Siberian Federal University (660041, Krasnoyarsk, Svobodnyi av., 79).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0627-3048> E-mail: mikebukhtoyarov@gmail.com

**Kozlova Maria V.** – Candidate of Philosophical Sciences, Docent of the Chair of Global Studies and Geopolitics, Humanities Institute of Siberian Federal University (660041, Krasnoyarsk, Svobodnyi av., 79).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1092-0890> E-mail: mko@ngs.ru

ния, комментирования, рецензирования творческих работ, массовые дискуссии (форумы) по темам модуля «История философии».

*Результаты исследования.* Реализация эксперимента «Философская охота», которая была разработана в соответствии с педагогической моделью «сообщества исследователей», позволила повысить мотивацию студентов технических направлений за счет введения элементов игровой механики, групповых форм работы и создания обучающей среды с высокой плотностью коммуникации. Вместе с тем задания, в ходе выполнения которых студенты взаимодействовали друг с другом по тематике дисциплины в строго ограниченных рамках и специально организованных условиях, содействовали формированию у студентов культуры использования информационных технологий в качестве средств саморазвития, самостоятельного обучения и коммуникации.

*Заключение.* Выявлены основные недостатки геймификации: растущая трудоемкость преподавания дисциплины; значительные временные затраты при подготовке материалов и обработке результатов; нехватка исследований и сформулированных методических рекомендаций для создания геймифицированных заданий по философии с надежными средствами обработки и оценки результатов. Гуманитарные науки и, в частности, философия обладают высоким потенциалом для геймификации, однако совмещение присущих им традиций с педагогическими инновациями требует гармонизации игровых элементов и тщательной проработки игровой механики.

*Ключевые слова:* геймификация, смешанное обучение, социальный конструктивизм, философия, педагогический дизайн, сообщество исследователей, методика преподавания.

## **GAMIFICATION OF TEACHING PHILOSOPHY ON THE EXAMPLE OF THE GAME «PHILOSOPHICAL HUNT»**

**M. S. Bukhtoyarov, M. V. Kozlova** (Krasnoyarsk, Russia)

Siberian Federal University, mikebukhtoyarov@gmail.com, mko@ngs.ru

*Introduction.* Gamification in education is a recent and topical trend in the current pedagogical design. Gamified techniques application has spread throughout different educational levels including higher education. This paper summarizes the authors' experience in gamification applied to some parts of Introduction to Philosophy course for undergraduate students of technical majors. The course taught to eighteen student groups was launched during the Spring semester of 2016-2017 academic year at Siberian Federal University, Russia. The methods described in the paper are designed for teaching a mixed course which combines face-to-face classes with various forms of e-learning. The experiment is aimed at increasing the students' motivation to learning philosophy.

*Methodology and methods of the research.* The «Philosophical Hunt» game includes a set of assignments to construct a scenario to add new dimensions to the course. This gamified approach strengthens History of Philosophy topics that are traditionally taught based on biographical, typological and comparative methods. Gamifying both in-class and home assignments of the mixed course allows creating an interconnected learning scenario and tracking the results.

*The results of the study.* The result of the experiment reflected in teaching evaluations and students' feedback demonstrate a significant increase in motivation and engagement. The authors claim that they have successfully implemented the Community of Inquiry instructional model. It is proved to be efficient for the technical major undergraduate students. The keys to the model implementation success are utilization of the game mechanics elements, introduction of various group work forms and creation of the learning environment with high density of communication.

*Conclusion.* The most significant limitations of gamified approach appeared to be the increase in the workload for instructors, time consuming development of the instructional materials, ambiguity of assessment, lack of the published guidelines for gamified instruction, absence of research based guidelines or recommendations for quality and valid gamified assessment for philosophy teaching.

Pedagogical experiments in humanities and liberal arts have high capacity for gamification implementation, however integration of pedagogical innovations into their long-lasting tradition requires creative, though careful approach to the game mechanics and the ability to harmonize the gamified elements inside the course.

*Key words:* gamification, mixed learning, social constructivism, philosophy, instructional design, community of inquiry, instructional method.

**Введение.** Одна из наиболее серьезных, на наш взгляд, проблем преподавания философии в современном российском вузе – сравнительно низкий уровень интереса к дисциплине, которая является обязательной для студентов бакалавриата. Ежегодные неформальные устные опросы, проводимые нами в начале каждого семестра на протяжении нескольких лет, показывают, что менее половины студентов, обучающихся на технических направлениях, самостоятельно выбрали бы дисциплину «Философия» для изучения, отдав предпочтение дисциплинам профессионального цикла. При этом лишь незначительное количество поступающих к изучению философии имеют предварительный опыт знакомства с философскими текстами, проблематикой и методами.

В таких условиях создание мотивации к изучению философии – одна из приоритетных задач педагога, от решения которой во многом зависит успешность процессов преподавания и изучения предмета. Образовательный опыт, полученный студентами в ходе занятий во многом определяет отношение к философии и ее место в личностном и профессиональном развитии. Именно поэтому мы считаем необходимым проведение методических экспериментов, нацеленных на изменение отношения к дисциплине «Философия» и повышение мотивации у обучающегося.

Одним из перспективных способов повышения мотивации является геймификация – использование игровых техник и элементов игры в неигровом окружении [1]. В нашем случае геймификация является спосо-

бом решения определенной задачи и служит технологией организации образовательного процесса. Исследователи геймификации предпочитают не смешивать это понятие с игровым обучением, поскольку речь идет не о создании полноценного игрового окружения, а лишь о введении элементов игры с целью мотивации [2]. Согласно определению Ю. П. Олейника «игрофикация как средство организации процесса обучения и воспитания выражается в специально сконструированной на основе игровых элементов и игрового дизайна оболочке для образовательного процесса» [3]. Недавние исследования М. Д. Хануса и Дж. Фокса показали, что далеко не всякий способ геймификации ведет к росту мотивации и улучшению результатов обучения, однако, по их же утверждению, в этой области еще не накоплено достаточно экспериментальных данных для того, чтобы выявить наиболее эффективные формы геймификации [4]. С другой стороны, согласно данным Б. С. Де Соурса и других авторов, наибольшее количество исследователей используют геймификацию именно для повышения мотивации в обучении [5].

Еще одним подходом к преподаванию, вдохновляющим нас на эксперимент, стала педагогическая модель, носящая название «сообщество исследователей» (Community of Inquiry, CoI) и берущая начало в философских и педагогических традициях прагматизма и социального конструктивизма. В рамках этого подхода, подробно разработанного и представленного в форме методических рекомендаций на сайте исследовательской группы CoI канадского университета Атабаски (Athabasca University) [6], проектирование обучения осуществлялось таким образом, чтобы индивидуальное обучение постоянно переплеталось с групповым и результаты работы каждого оказывали влияние на деятельность группы в целом. На стыке трех видов «присутствия» (в терминах модели – «presence»): социального, познавательного и обучающего, согласно модели «сообщества исследователей», происходит приобретение ценного образовательного опыта, подкрепленного достаточной мотивацией.

Обучение философии, включающее элементы игры, на наш взгляд, имеет глубокие основания, учитывая тот факт, что еще со времен античности игра в философии занимает особое место. Как утверждает Й. Хейзинга, философия берет начало в священной игре в загадки и словопрении, а развитие получает благодаря играм-состязаниям в остроумии, с подзадориванием друг друга каверзными вопросами; в легкой и игровой форме искусства, такой как диалоги Платона; диспуты номиналистов и реалистов, прибегающих к шутливым, несерьезным примерам в своих доказательствах и т. д. [7, с. 148]. Таким образом,

игра, словно тонкой нитью, вплетена в процесс эволюции духовной культуры общества.

Можно с уверенностью утверждать, что в XXI в. игровая деятельность не потеряет своей актуальности, а ее значимость будет только расти ввиду ряда причин. Во-первых, развитие тенденции непрерывного образования диктует необходимость в максимально продуктивных и простых методах обучения. Во-вторых, рост технологий имеет в том числе и развлекательно-игровую направленность, что способствует проникновению игрового компонента в различные сферы жизни. В-третьих, доступность информационных технологий, рост коммуникационных потребностей и возможностей позволяет вовлекать в игру большее количество участников, что приводит к массовизации и популяризации игровой деятельности. В-четвертых, повышается интерес к обучающим играм, так как люди стремятся совместить отдых с пользой. В-пятых, игра остается функцией, которая исполнена смысла (Хёйзинга), благодаря чему активно применяется в получающей широкое распространение педагогике социального конструктивизма.

**Методология и методика исследования.** Именно сочетание геймификации и социального конструктивизма, с нашей точки зрения, может помочь педагогу создать условия для возникновения мотивации (познавательного интереса) у обучающегося. Конструктивистский подход признает в качестве важнейшего социального аспекта процесса обучения и использует дискуссию как основу взаимодействия с окружающими и создания смыслов, что особенно важно для преподавания философии.

Игра «Философская охота» была проведена в рамках организации самостоятельной работы и практических (семинарских) занятий студентов второго курса одного из технических направлений бакалавриата Сибирского федерального университета. Особенностью реализации этой дисциплины является сравнительно интенсивное применение современных информационно-коммуникационных технологий: во-первых, использование формата смешанного обучения, что подразумевает совмещение занятий (лекций и семинаров) в аудитории с различными видами самостоятельной работы в электронном обучающем курсе; во-вторых, широкая опора на электронные средства обучения и, в частности, применение подхода *BYOD* (*Bring your own device*) – использование студентами персональных технических средств: смартфонов, планшетов, ноутбуков прямо на занятии для выполнения различных заданий.

Смешанный формат обучения не только позволяет организовать самостоятельную работу и отслеживать ее результаты (что особенно сложно в больших группах), но и делает возможным конструирование заданий, подразумевающих активное межгрупповое взаимодействие со-

тен студентов из нескольких потоков, которые в традиционных формах обучения между собой не взаимодействуют. Использование платформы электронного обучения дает возможность осуществлять такие виды учебной деятельности, как взаимное оценивание, комментирование, рецензирование творческих работ, массовые дискуссии (форумы) по учебным темам. Задания, в ходе выполнения которых студенты взаимодействуют друг с другом по тематике дисциплины в строго ограниченных рамках и специально организованной среде, формируют у студентов культуру использования информационных технологий в качестве средств саморазвития, обучения, коммуникации.

Содержание программы дисциплины «Философия» разделено на три раздела, первым из которых является «История философии», который был выбран для проводимого методического эксперимента.

Цель геймификации первого раздела – вовлечение студентов в коллективное исследование отдельных аспектов истории философии и современных направлений философии через самостоятельный поиск и знакомство с информацией о философах, их идеями, трудами, их сравнение, анализ и творческие способы презентации итогов.

Обратим внимание на то, что этот подход не исключает, а дополняет традиционный вариант преподавания истории философии в отечественной школе, как правило, опирающийся на биографический, типологический и компаративистский методы: игра занимает часы, отведенные в учебном плане на самостоятельную работу и практические занятия.

*Механика игры.* Несмотря на многочисленность определений этого понятия [8], мы под механикой игры будем понимать элементы и правила, создающие игровые условия, что близко к описанию игровой механики, данному С. Детердингом и его соавторами [8, с. 13].

Основные элементы игры, которые нам удалось реализовать:

- четкость временных рамок;
- наличие правил;
- возможность выбирать роль (добровольность участия);
- имитация исследования;
- соревновательность (уровни);
- индивидуальные и групповые задания;
- система получения баллов, подразумевающая наличие «штрафов»

и «бонусов».

Введение в игровую ситуацию происходило на этапе знакомства с ее условиями. Соревновательный элемент был тесно связан с введением балльной системы: баллы, полученные по результатам игры, конвертировались в оценку по академической шкале.



До начала игры студентам предлагался выбор из трех вариантов («Классика», «Блогер-летописец» и «Исследователь»), позволяющих не принимать участие в основной игре («Философской охоте»), но освоить материал раздела и получить достаточное число баллов, участвуя в минимальном количестве геймифицированных видов деятельности. При этом на определение была дана неделя после первого занятия, а опоздание делало выбор некоторых вариантов невозможным. После окончания первой недели преподаватель был вправе назначить вариант «Классика» как безальтернативный. Возможность выбора индивидуальной траектории освоения материала оказалась достаточно сильным мотивирующим элементом и пробудила значительный интерес к игре.

*Альтернативные образовательные траектории.* Вариант «Классика» не избавлял от необходимости посещать лекции и комментировать чужие работы. Студенты, не участвовавшие в философской игре, писали две письменные работы по тематике раздела – эссе, опирающиеся на опыт самостоятельного изучения биографий и трудов двух философов.

Вариант «Блогер-летописец» стал не просто альтернативой участию в игре, но, скорее, особым способом участия в ней. В каждой учебной группе мог быть только один человек, выбирающий этот вариант и не участвующий в работе над созданием артефактов. Этот человек все шесть недель должен был вести хронику семинаров в формате блога на одном из блог-хостингов. Присутствие на всех встречах в таком случае было обязательным, но право голоса, участия в дискуссиях и выступлений терялось. Блог должен был содержать развернутые посты-описания работы группы (впечатления, идеи, фотографии, ссылки, интервью), публикуемые не реже, чем раз в неделю и включающие информацию о семинарах, лекциях и самостоятельной (домашней) работе группы по дисциплине «Философия». По сути, один из студентов группы брал на себя функцию внешнего наблюдателя за процессом игры и мотивации участников. Практика показала, что группы, в которых присутствовал блогер, были особенно активны на занятиях и за счет публикации результатов занятий в форме блога могли проводить более глубокую рефлексию.

Вариант «Исследователь» подразумевал индивидуальную исследовательскую работу студента под руководством преподавателя, заключающуюся в углубленном изучении одной из тем с последующим представлением результатов на научно-практической конференции.

*Основной сюжет игры.* Игра «Философская охота» состояла из двух этапов. На первом этапе каждый участник учебной группы готовил двухминутный микродоклад о философах прошлых эпох. Жесткое ограничение времени на изложение материала позволило создать атмосферу соревно-

вания и заставило докладчиков применять нестандартные подходы к выступлению: плакаты, слайды, раздаточный материал и элементы театрального выступления. После представления и обсуждения микродокладов на занятии группа путем голосования должна была выбрать одного философа (который объявлялся символом, «тотемом» группы) и на основании подробного изучения информации о нем каждая учебная группа на практическом занятии создавала артефакт – материальный результат совместной творческой работы: текст, изображение, видеоролик, аудиозапись (по выбору группы), которые были опубликованы в системе электронного обучения в специальном форуме «Пантеон». Важнейшим видом деятельности на этом этапе было последующее индивидуальное комментирование групповых работ, в ходе которого лучшие работы потока получали больше всего комментариев, а каждый студент изучал творческие работы групп.

На втором этапе игры осуществлялись поиск современных философов и изучение творчества одного из них в малых группах (по 2–3 человека). Итогом изучения стали письма с вопросами философам, которые отправлялись по электронной почте и публиковались в системе электронного обучения. Особенностью этапа стала возможность проведения части работы на языке философа, для чего применялись как знания участников групп, так и электронные средства перевода. Возможность отправлять письма на английском, немецком и французском языках оказалась одним из сильных элементов мотивации студентов. После изучения курса значительное количество отзывов было именно об этой особенности задания.

В результате написания писем 37 философам было получено 13 сообщений от философов из разных стран, многие из которых содержали развернутые ответы и ссылки на материалы по интересующим студентов темам. По итогам переписки был проведен анализ ответов и рефлексия по поводу заданных вопросов, в том числе в группах, чьи вопросы остались без внимания. Второй этап завершился написанием кратких рефлексивных эссе по итогам задания в форуме электронного курса.

**Результаты исследования.** На основании проведенного эксперимента, в котором участвовало 18 учебных групп (более 320 студентов) в рамках одного семестра, можно сделать ряд выводов о преимуществах и недостатках геймификации истории философии в формате игры «Философская охота».

Во-первых, исходя из поставленных целей эксперимента, его можно считать успешным, главным образом потому, что за счет применения сочетания элементов игровой механики удалось повысить познавательный интерес студентов к изучаемой теме. Проведение игры в первом из трех разделов изучаемой дисциплины позволило создать мотивацию, которая сохранилась на протяжении всего периода изучения.



Во-вторых, распределение ролей, возможность выбора уровня сложности и индивидуальной траектории прохождения материала оказали положительное влияние на восприятие раздела. Изучение столь сложной фундаментальной дисциплины, как философия, в ходе которого приобретаются важнейшие общекультурные компетенции и формируется мировоззренческая позиция, требует предоставления большой степени индивидуальной свободы обучающемуся, возможности поиска и оценки актуальной информации по философской тематике, обсуждения и сравнения мнений в группе.

**Заключение.** Недостатками геймификации, на наш взгляд, являются повышение трудоемкости преподавания дисциплины, значительные временные затраты при подготовке материалов и обработке результатов, нехватка исследований и сформулированных методических рекомендаций для создания геймифицированных заданий по философии с помощью надежных средств обработки и оценки результатов. Доступные же на сегодняшний день рекомендации носят крайне общий характер и не нацелены на разработку элементов игровой механики для сложных заданий, которые необходимы в ходе преподавания и изучения философии [9].

Модель «сообщество исследователей» показала свою эффективность в том, что касается насыщения образовательного опыта, за счет групповых форм работы и создания обучающей среды с высокой плотностью коммуникации.

Методические эксперименты в области преподавания гуманитарных дисциплин в современном университете получают все больше инструментов за счет распространения электронного обучения и создания новых моделей педагогического дизайна. На наш взгляд, именно философия может интегрировать экспериментальный подход к преподаванию наиболее органичным образом, сочетая тысячелетние традиции с новыми возможностями.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Deterding S.** et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification // Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments. – ACM, 2011. – С. 9–15.
2. **Dicheva D.** et al. Gamification in education: a systematic mapping study // Journal of Educational Technology & Society. – 2015. – Т. 18, №. 3. – С. 75.
3. **Олейник Ю. П.** Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (дата обращения: 17.11.2017).
4. **Hanus M. D., Fox J.** Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance // Computers & Education. – 2015. – Т. 80. – С. 152–161.

5. **De Sousa Borges S.** et al. A systematic mapping on gamification applied to education // Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing. – ACM, 2014. – С. 216–222.
6. **The Community** of Inquiry [Электронный ресурс]. URL: <https://coi.athabascau.ca/> (дата обращения: 17.11.2017)
7. **Хейзинга Й.** Homo Ludens. Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
8. **Sicart M.** Defining game mechanics [Электронный ресурс] // Game Studies. – 2008. – Т. 8, № 2. – С. 1–14. – URL: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart?viewType=Print&viewClass=Print>) (дата обращения: 17.11.2017).
9. **Hung A. C. Y.** A Critique and Defense of Gamification // Journal of Interactive Online Learning. – 2017. – Т. 15, № 1. – P. 57–72.

### REFERENCES

1. **Deterding S.** et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, ACM, 2011, pp. 9–15.
2. **Dicheva D.** et al. Gamification in education: a systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 2015, vol. 18, no. 3, p. 75.
3. **Oleynik Y. P.** Gamification in education: the question of concept definition. *Modern Issues of Science and Education*, 2015, no. 3. Available at: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20103> (accessed November 17, 2017). (In Russian)
4. **Hanus M. D., Fox J.** Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 2015, vol. 80, pp. 152–161.
5. **De Sousa Borges S.** et al. A systematic mapping on gamification applied to education. *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, ACM, 2014, pp. 216–222.
6. **The Community** of Inquiry. Available at: <https://coi.athabascau.ca/> (accessed November 17, 2017).
7. **Huizinga J.** *Homo Ludens; Articles on the history of culture*. Moscow: Progress-Tradition Publ., 1997, 416 p. (In Russian)
8. **Sicart M.** Defining game mechanics. *Game Studies*, 2008, vol. 8, no. 2, pp. 1–14. (Available at: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart?viewType=Print&viewClass=Print> (accessed November 17, 2017).
9. **Hung A. C. Y.** A Critique and Defense of Gamification. *Journal of Interactive Online Learning*, 2017, vol. 15, no. 1, pp. 57–72.

Received May 23, 2018

Поступила: 23.05.2018

Accepted by the editors October 16, 2018    Принята редакцией: 16.10.2018