

УДК 793.7:004.946

ФІЛОСОФСЬКІ БАТАЛІЇ АБО НАВЧАЮЧИ «ХРЕСТИКИ-НУЛИКИ»

Ірина Янушевич,
Даніл Парфенюк

Особливий варіант педагогічного спілкування є комп'ютерні навчальні ігри, в ході яких цілі навчання досягаються за допомогою вирішення ігрових завдань. Керуючи процесом гри, викладач одночасно і керує навчально-пізнавальною діяльністю, і пов'язує її з позитивним мотиваційним і емоційним фоном гри, з захопленістю змагання.

Ключові слова: навчальна гра, емпіризм, раціоналізм, діалог, інтерактивне навчання.

При навчанні студентів першого та другого курсу комп'ютерні навчальні ігри все більшою мірою стають формами для передачі цілком певних знань і навичок. Особливе значення в цих процесах мають ігрові моменти практичних занять, пов'язані з закріпленням пройденого матеріалу, зі зняттям напруги і перевагою студентів від великої кількості навчального матеріалу. Не менше значення має використання комп'ютерних навчальних ігор для цілей активації уваги і зацікавленості студентів.

Наприклад, при вивченні теми «Емпіризм і раціоналізм» у студентів часто виникають труднощі пов'язані з гносеологічними і методологічними особливостями цих напрямків. Гра «Філософські баталії» перенесе кожного з студентів у часи зародження сучасної науки та філософії. Родоначальники нової філософії в XVII столітті, – Декарт у Франції та Бекон в Англії – основним завданням ставили розроблення правильної методології наук. Це питання дуже швидко придбало характер питання про джерело або походження достовірного знання. Однак, в філософії, ці методологічні проблеми привели на цілих два сторіччя до суперечки між двома школами, з яких одна, що розвивалася переважно на континенті (Франція, Голландія, Німеччина), брала за зразок чисту математику та вважала дійсним лише знання, подібне математиці, тобто засноване на логічному аналізі (раціоналізм), а інша, що розвивалася в Англії, брала за зразок досвід природознавства та вважала досвід спостереження єдиною основою або джерелом знання (емпіризм, сенсуалізм). Адепти даних концепцій, а саме: Р. Декарт, Б. Спіноза, Г. Лейбніц (раціоналізм), а також: Ф. Бекон, Дж. Локк, Дж. Берклі, Д. Юм (емпіризм, сенсуалізм) є основними персонажами гри. Занурившись у полеміку Нового часу, кожному з студентів стане зрозуміло якими звивистими шляхами розвивалася наука, як тісно пов'язаний розвиток науки з розвитком філософії, і можливо саме граючи в цю гру, студенти цілком зрозуміють важливість і необхідність вивчення самого предмета філософії.

Герої цієї комп'ютерної навчальної гри, діляться на дві категорії: раціоналісти (вважають джерелом достовірного знання аргументи розуму) і емпірики або сенсуалісти (вважають досвід спостереження єдиною основою або джерелом знання). Раціоналісти: відомі представники науки та філософії (Р. Декарт,

Б. Спіноза, Г. Лейбніц) Емпірики та сенсуалісти: Ф.Бекон, Дж Локк, Дж.Берклі, Д. Юм. Залежним від вибору гравця, буде відбір відповідного супротивника. Наприклад, якщо хтось з студентів вибирає Р. Декарта, гра запропонує йому такого супротивника, як Ф. Бекон, тобто того персонажа, з яким у своїх роботах реально полемізував Р. Декарт. Оскільки гра є переважно навчальною, передбачається, що гравці попередньо ознайомлені з основними роботами та підходами обраних ними філософів до даної проблеми. Поява героя-гравця через signsimages супроводжується появою його зображення (зображенням філософа, якого вибрав гравець).

Представники напрямку раціоналістів – відомі діячі науки та філософії (Р. Декарт, Б. Спіноза, Г. Лейбніц) зі своєю концепціями методології знання.



(Рис. 1)

Представники напрямку емпіризму і сенсуалізму – Ф.Бекон, Дж Локк, Дж.Берклі, Д. Юм зі своєю концепціями методології знання.

В грі існують і неігрові персонажі. Наприклад, з перемогою в аргументації одних з представників концепції виникає символ мудрості (),



та ігрове поле заповнюється зображенням представника певної концепції. З поразкою в аргументації одних з представників концепції виникає символ поразки



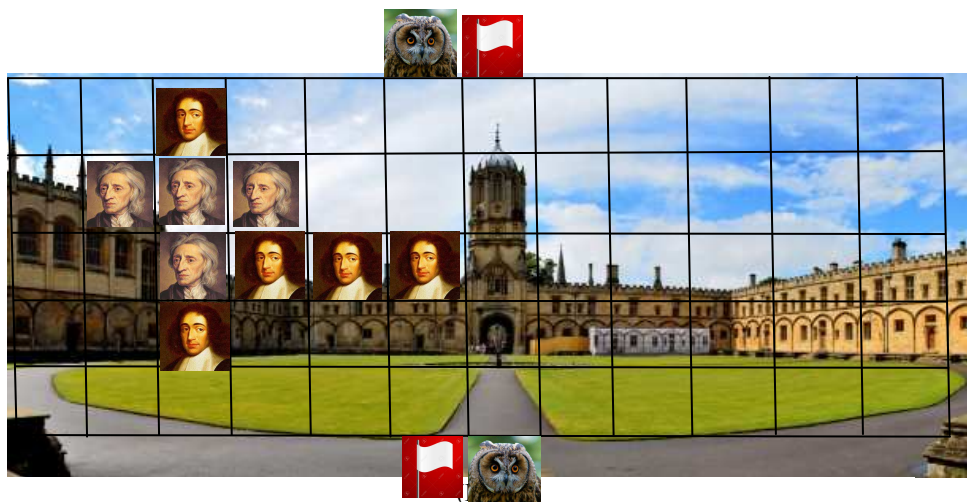
та ігрове поле, зайняте зображенням представника цієї концепції, звільняється.

При виступі від імені представників концепції раціоналізму диспут проводиться за символікою та відображенням університетів, де творили представники даної концепції (Франції, Німеччина, Нідерланди).



(Рис. 3)

При виступі від імені представників концепції емпіризму диспут проводиться за символікою та відображенням університетів, де творили представники даної концепції (Англії).



Інші важливі наративні елементи як основа ігрового світу – різні символіки університетів світу, де творили автори протилежних філософських концепцій, що створюють різні «картини світу».

Основна механіка гри або основні, найбільш важливі правила гри подібні правилам гри в «хрестики-нулики». А саме: 1. Гравці вибирають адепта певної концепції, точку зору яких вони готові відстоювати. Кожна концепція базується на

певних принципах, взаємозалежних поняттях і визначеннях, які умовно можна назвати рівнем. 2. Протягом гри спочатку по певному алгоритму для кожної концепції вибирається етап (рівень). 3. По черзі вибираючи вільний квадрат з лінійки вільних квадратів рівня (3x3, 4x4, 5x5 або більше, що залежить від концепції) кожний гравець відповідає на спливаюче запитання (вибирає правильну відповідь) і при правильній відповіді вільний квадрат закривається characters-avatars (зображенням вибраного філософа-гравця).

4. Перший, хто побудує в рядку 3 (4, 5 і більше, залежно від концепції) їх частин по вертикалі, горизонталі або діагоналі, виграє рівень (етап). 5. Перший хід робить гравець – ініціатор «філософської баталії» (гри). 6. Звичайно наприкінці партії стороною, що виграла, визначається та, у якій більше трьох персонажів, що створюють безперервний ряд. 7. Переможець етапу не тільки одержує закриття вибраного квадрату, але і звільняє закритий квадрат супротивника (крайній, який він зайняв) у сітці хрестики-нулики. 8. У грі введені бонуси-винагороди за успішне завершення етапу (рівню) – ігрові бонуси – цитати від іншого адепта прихильників обраної концепції. Велику кількість бонусів дає перший крок до наступного етапу (рівню), можливе використання бонусів як підказки в грі. 9. Для гри колективної – на основі результатів цікаво провести дискусію про вірогідність методів і джерел пізнання.

10. Гра має функцію навчання, яка представляє інтерактивну інформацію з історії обраної філософської проблеми, питання-загадки, на які треба відповісти, щоб пройти етап (і відповідно заліковий тест по досліджуваному розділу курсу «Філософія»). 11. У грі введені бонуси-винагороди за успішне завершення рівня – ігрові бонуси. Велика кількість бонусів дає перший крок до наступного етапу (рівню), можливість використання бонусів як підказки в грі. 12. Існує можливість заморожувати проходження рівня. 13. Зберігається карта досягнень кожного гравця, команди. 14. Є місії вивчення існуючих концепцій методології наук для гравців. 15. Вхід і керування грою здійснюється через інтерфейс гри за допомогою клавіатури, комп'ютерної мишки або тачскрину (сенсорного екрану). Для керування грою визначені клавіші клавіатури (стандартний набір) і їх комбінація. Визначений максимальний час проходження як етапу (рівня), так і гри.

Ця гра має свою унікальну естетику. А саме: графіку 2D у музичному супроводі, звуки при натисканні клавіш, перехід дій від одного гравця до іншого, перемог в аргументації, поразок. Знання основних принципів, положень та змісту термінів філософських концепцій являють собою основу проходження етапів (рівнів). Естетика гри включає зображення філософів-мислителів, знаки питання (заблоковані загадки-гнізда ігрового поля), ознаки бонусів, опис основних положень методологічних концепцій філософів.

Гра призначена в першу чергу для навчання та контролю знань студентів по важливим, але малозрозумілим у процесі традиційних дидактик навчання проблемам філософії та науки, а також може бути використана з метою інтелектуальної розваги для підвищення навичок і вмінь ведення аргументованого діалогу – навідні запитання-загадки, на які треба відповісти, щоб пройти етап (рівень).

Ця гра намагається в захоплюючій інтерактивній формі представити

основні теми філософських протистоянь, які прямо впливали на розвиток наукового знання. Розробляючи цю гру, переслідувалася мета добитися ефекту занурення гравця в історію розвитку філософської думки, щоб викликати інтерес до цієї теми та до самого предмету – філософія. Поступово перетворити базові хрестики-нулики в комплексну стратегію аргументації, що представляє суть «діалогу» як спілкування «двох мислячих людей», а не повсякденної суперечки. Ми граємо у філософів в надії, що така форма спілкування, як діалог, стане формою рішення будь-яких проблем між людьми та народами [1]. Проходження всіх етапів гри підтверджує відмінний рівень знань студента по даному розділу курсу «Філософія».

Список літератури

1. Янушевич І.А. Consciousness, language and problems of communication Філософія та гуманізм. Вип. 1 (5). - Одеса: ОНПУ, 2017. С 87-92, – 97 с.
http://www.philhum.esy.es/uploads/Fil_Hum_5.pdf

Iryna Yanushevych, Danil Parphenyuk

PHILOSOPHICAL FIGHTS OR "TIC-TAC-TOE" TRAINING

Not surprisingly, the Internet has had a significant effect on the way 21st-century college students think and learn; they are used to thinking on multiple tracks at once, but have little patience with linear reasoning or delayed gratification. Using games (not necessarily video games) for teaching is one way to shift to a more appropriate learning format for the digital generation. If learning is more engaging, students will be more motivated. In addition, competition and teamwork are motivating for students, and quick and specific feedback enables students to figure out the right way to succeed.

Games work as a teaching tool because bad consequences are rarely serious or lasting. Often, it's possible for students to recover within a game, and use what they have learned to successfully complete a task. Because games are not graded, they allow students to assess their knowledge for themselves and give them a chance to see where they are having trouble before they engage in graded activities like papers or tests.

Game-based learning also teaches students to follow directions, make decisions and discover new information. Peer learning involved in game instruction allows discussion, reflection and problem solving. Game-based instruction also encourages teachers to be creative and more effective and helps them identify difficult or poorly understood material through observable, immediate feedback from the students.

Keywords: *the training game, an empirism, rationalism, dialogue, interactive training.*

References

1. Yanushevych I.A. Consciousness, language and problems of communication, *Filosofiya s gumanizmom*, 1 (5). – Odesa: ONPU, 2017. P. 87-92, – 97 p.
http://www.philhum.esy.es/uploads/Fil_Hum_5.pdf