

ФИЛОСОФСКИЙ  
СМЫСЛ  
ЭЛЕКТРОННОЙ  
ГЕЙМИФИКАЦИИ  
ОБРАЗОВАНИЯ:  
КОНСТРУКЦИОНИСТСКИЙ  
ПОДХОД

ПАВЛЮЦ К. Н.

Философский смысл электронной геймификации образования: конструкционистский подход//Образование как объект философской рефлексии: исторические и культурные контексты. Материалы научно-практической конференции с международным участием. Москва, 28 ноября 2019 г. / Ред. и сост. Е.В. Брызгалина, В.А. Прохода, П.Н. Костылев. — М.: Алькор Паблицерс, 2019. — 148 с. (Электронное издание).

Электронная геймификация образования есть процесс включения различных видов электронных игр в теорию и практику обучения. В зависимости от технологического уровня развития общества масштаб геймификации серьезно различается. Так, в некоторых образовательных системах 74% учителей подсистемы основного среднего образования использовали электронные игры как инструмент обучения еще пять лет назад [5].

Электронная геймификация имеет, по меньшей мере, два смысла. Инструктивный смысл обозначает освоение игрового мира посредством простого следования правилам, ведущего к достижению определенного результата. Конструктивный смысл обозначает освоение правил строительства игрового мира, необходимых для его создания.

Ряд теоретиков и практиков образования полагает, что оба смысла геймификации ведут к формированию качества системного мышления учеников как одной из главных целевых установок современного образования. В основе этого тезиса лежит базовый аргумент, содержание которого основано на идее системного свойства всякой электронной интерактивной игры, что предполагает необходимое освоение системности мышления через игровую деятельность [3]. Если доказать формирование системности мышления в первом смысле геймификации представляется маловероятным, то второй смысл предоставляет такие возможности, в том числе при помощи философских посылок.

Сеймур Пейперт, автор фундаментальной работы «Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи», сформулировал революционный для его времени вывод: компьютер является одновременно обучающей и обучаемой машиной [4, р.3]. Идея его коллеги, Жана Пиаже, о детях как строителях собственных интеллектуальных структур, в приложении к компьютеру приобрела новую форму. Дети обучают компьютер мыслить и действовать, а, следовательно, сами обучаются мышлению и рационально обоснованной деятельности. Если же компьютер и его программные элементы (в том числе игры) обладают всеми свойствами системы, то через обучение такой системы ученики становятся носителями системного мышления. Данные идеи легли в основу конструкционистского подхода к геймификации в образовании.

Этот подход, в свою очередь, является производным от направления в гносеологии и эпистемологии второй половины XX века, обозначаемого общим термином «конструктивизм».

Общий смысл конструктивизма выражается в отказе от идеи знания как содержащейся в «реальном» объекте познания и извлекающейся из него, и принятии идеи конструирования знания субъектом-творцом в виде различных модельных форм. Таким образом, мы познаем мир посредством создания моделей, которые подвергаем онтологизации и полагаем далее объектами познания [1,2]. Эти признаки являются общими для всякого конструктивизма, в том числе и эпистемологического конструктивизма, которому следовал Пейперт.

Можно предположить, что электронная геймификация, в свою очередь, является продуктом эпистемологического конструктивизма в сфере образования. В частности, всякая электронная

игра ставит целью не достижение объективной истины, а согласование с ее правилами для успешного завершения движения в модели; всякая электронная игра есть замкнутая информационная модель, строящаяся по аналогии с пониманием замкнутой информационной модели мозга конструкционистов; признание множества электронных игровых моделей как равноправных видов получения знания о системе.

Раскрыв связь современной электронной геймификации образования с философским конструктивизмом, попробуем сформулировать ряд критических вопросов к данному подходу в образовании.

- Является ли замкнутая электронная модель игры аналогом модели нашего мышления?
- Как определить корректность электронной игровой модели для развития системного мышления?
- Можно ли развитие мышления отождествлять с развитием системного мышления?
- Обозначает ли что-то электронная игровая модель за пределами ее конструктивных элементов?

#### Список литературы

1. Петренко В.Ф. Конструктивизм как новая парадигма в науках о человеке. [Электронный ресурс}. URL: [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=338&Itemid=52](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=338&Itemid=52) (дата обращения: 16.10.2019)
2. Яшин Б.Л. Конструктивизм в философии и математике: pro и contra [Электронный ресурс].// Философская мысль. – 2016. - №8. – с.11-24. URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=19737](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=19737) (дата обращения: 16.10.2019).
3. Farber, M. The Benefits of Constructionist Gaming. [Электронный ресурс]. Edutopia, 24 Jan.2019. URL: <https://www.edutopia.org/article/benefits-constructionist-gaming> (дата обращения: 16.10.2019).
4. Papert, S. Mindstorms: children, computers and powerful ideas. New York, Basic Books, 1980, p. 3
5. Takeuchi, L. M. & Vaala, S. (2014). Level up learning: A national survey on teaching with digital games. [Электронный ресурс]. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. URL: [http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/10/jgcc\\_leveluplearning\\_final.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2014/10/jgcc_leveluplearning_final.pdf) (дата обращения: 16.10.2019).