

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР У ВИВЧЕННІ КУРСУ «ФІЛОСОФІЇ» СТУДЕНТАМИ ТЕХНІЧНИХ УНІВЕРСИТЕТІВ

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Розкривається використання різноманітних форматів інтелектуальних ігор для активізації пізнавальної активності студентів під час вивчення курсу «Філософії» та глибшого засвоєння програмно-навчального матеріалу.

Ключові слова: інтелектуальні ігри, філософія, нестандартне мислення, гнучке мислення, форми активного навчання

Abstract

The use of various formats of intellectual games for activating the students' cognitive activity during the study of the "Philosophy" course and deeper mastering of the curriculum material is revealed.

Keywords: intellectual games, philosophy, non-standard thinking, flexible thinking, forms of active learning

Зацікавити філософією студента, який передусім спрямований на прикладну діяльність (це пов'язано з специфікою роботи інженера), завжди було непросто. Філософія часто має справу з такими об'єктами дослідження, які не піддаються безпосередньому сприйняттю органами відчуттів, що надзвичайно ускладнює процес їх належного пізнання. Сучасний світ – це світ різноманітних гаджетів, які дозволяють людині отримувати величезну кількість візуальної інформації про різноманітні місця, речі, процеси як у вигляді відео, фото, анімації, графіків, діаграм і т.п. Тож студент ХХІ ст., який приступає до опанування великих філософських ідей та систем звик до унаочнених об'єктів пізнання, а тут його зустрічає надзвичайно велика кількість різноманітних абстракцій, що призводить до певного когнітивного дисонансу в студента. Такий стан речей ставить перед викладачем філософії серйозну проблему як же зацікавити студента своєю дисципліною, як викликати в ньому бажання дослідити ідеї того чи іншого мислителя, проаналізувати їх вплив на розвиток людства, виявити їх сильні та слабкі сторони, можливі небезпеки від певних світоглядних установок.

Добре відомо, що утримувати увагу тривалий час досить складно, особливо коли це стосується різного роду абстрактних об'єктів, тому необхідно час від часу підживлювати студента позитивними емоціями. Одним із засобів отримання подібних емоцій в навчальному процесі можуть слугувати інтелектуальні ігри. Зрозуміло, що ці ігри не повинні бути самоціллю, а мають стати елементом у вивченні відповідної дисципліни, в нашому випадку філософії.

Перелік інтелектуальних ігор, котрі можливо використовувати в процесі вивчення філософії доволі великий. До нього входять й добре відомі дебати (різних форматів), «Що? Де? Коли?», брейн-ринг, ерудит-лото, «Своя гра», ерудит-квартет, «Трійка», перевертні, ребуси і т.п., детальніше про них можна дізнатись: [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]

Розглянемо деякі з них, які автором використовувались для активізації пізнавальної активності студентів у вивченні курсу філософії. Вже кілька років студенти просто так не отримують завдання на практичне заняття, вони мають розгадати пароль до файлу в якому містяться питання, що мають обговорюватись і необхідний матеріал для підготовки. Студент отримує своєрідний виклик, чи справиться він із такою задачкою чи ні, тут з'являється ігрова емоція бажання перемогти. І дуже важливо, що це має наочний вияв, переміг ти чи ні – відкрився файл або ні. При розгадуванні пароля студент має можливість користуватись усіма можливими для нього інформаційними ресурсами, комунікаційними засобами, системами інформаційного пошуку. Але як показує практика треба правильно ставити пошукові запити.

Ось до прикладу одне із завдань для магістрантів: Пароль до файлу ім'я діяча епохи Відродження. Картинки можуть вказувати на місце його народження, його відомі ідеї, вислови, назви робіт, натякати на частину імені чи прізвища, де він мешкав і т.п.



Завдання не є особливо складним, друга картинка, як правило студентів виводить на відомий мульт-серіал про черепашок-ніндзя, і далі можна просто перебрати їх імена: Донателло, Леонардо, Мікеланджело, Рафаель. Зазвичай саме так і відбувається, але ж виникає питання, а до чого тут королева Великої Британії? Як пов'язати цю монаршу особу й Леонардо да Вінчі? Трішки розмірковувань, пригадувань чим же прославився Леонардо нас приведуть до того, що він відомий як учений, винахідник, художник, архітектор, анатоміст. Далі хід думки нас веде до найбільш відомих речей, які зробив Леонардо і як вони можуть бути поєднанні з королевою Єлизаветою II. Одна з найбільш відомих картин да Вінчі це «Джоконда» або інша назва «Мона Ліза», і тут все стає на свої місця: Єлизавета – Ліза. Такі загадки вимагають відходу від жорстких алгоритмів мислення, які людина засвоїла раніше, тут треба проявити гнучкість мислення, вміння виявляти неочевидні пов'язаності між відповідними об'єктами, знаходити несподівані рішення, а чи не це потрібно майбутньому інженеру, чи не такий йому потрібен фітнес для мозку?!

Ще одна спроба активізації студентів у плані пізнання філософії була зроблена шляхом незвичного колоквиуму. По-перше, цей колоквиум виконувався вдома, по-друге, можна було користуватись (викладач же не міг проконтролювати) якими завгодно підручниками та довідниками, інтернет-ресурсами, навпаки заохочувалось їх використання, а по-третє, треба було не давати відповіді на питання, а придумувати питання на відповідну тематику. Завдання було таке:

Тема колоквиуму: Виникнення філософії та її розвиток в епоху античності

Кожному студенту необхідно написати дві теми для «Свої гри», номер варіанту відповідно до свого номеру в списку групи. Тема складається з 5 запитань, які різняться за складністю. Перше запитання оцінюється в 10 балів, друге - 20, третє - 30, четверте - 40, п'яте - 50.

Варіанти завдань

1. Друзі Сократа. Матрична тема –AP
2. Числа. Матрична тема –ОН
3. Водяна. Матрична тема –ВО
4. Вогняна. Матрична тема -КО- і т.д.

Приклад оформлення роботи:

Тема. Водяна

10. Саме він вважав воду першоосновою світу. (Фалес Мілетський)

20. Саме цьому філософу з Ефеса належить вислів «Неможливо ввійти в одну річку двічі». (Геракліт)

30. Саме цей шанувальник чисел народився на острові Самос біля узбережжя Іонії. (Піфагор)

40. Емпедокл говорив про такі корені буття як вогонь, земля та ще два, які саме. (повітря, вода)

50. Саме ЙОГО прозвали плачучим філософом. (Геракліт)

Матрична тема передбачає що відповідна частка (склад) має міститись у слові відповіді, наприклад у нас Тема: -AP

10. Саме він був учителем Олександра Македонського. (Аристотель)

20. Саме цей філософ першим проголосив ідею тотожності мислення та буття (Парменід)

30. На думку Піфагора число є символ Її та міри. (гармонія)

40. Саме таке справжнє ім'я Платона.)(Аристокл)

50. Вона є однією з негативних форм державного устрою за Аристотелем. (олігархія).

Підготовка таких завдань вимагає від студента нестандартних дій, вияву гнучкості мислення, з одного боку знаходження того чи іншого факту (чи пригадування його), а з іншого боку обрамлення цього факту в цікаву запитальну форму, необхідність тематично поєднувати

розрізнені події, імена, ідеї, виявляти для них якусь спільну ознаку. По суті такі завдання виступають ненав'язливим засобом розвитку інтелекту, більш детально про це дивись [8]

Значно підсилює зацікавленість і відповідальність студентів інформація про те, що на підготовлених ними темами «Своєї гри» буде проводитись офіційний турнір серед студентів, що вивчають філософії, а учасники турніру буду оцінювати, якість підготовленого ігрового матеріалу, визначатимуть кращого автора.

Зростання зацікавленості студентів у вивченні філософії можливо досягнути шляхом використання своєрідних завдань-викликів, наведених вище загадок до паролів файлів із завданнями, нестандартними формами контрольних заходів де студенту самому доводиться придумувати питання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Либер А.. К вопросу о вопросах. / Третий Полнос. N 2, 1994. СПб. Стр. 4-17.
2. Б. Бурда. Как надо делать вопросы ЧГК. <http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/boris/burda/chgk/index.html>
3. В. Левин. "Что? Где? Когда?" для чайников. "Сталкер". 1999.
4. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. Минск. 2000.
5. Ворошилов В. Я. Феномен игры. М.: Советская Россия, 1982.
6. Феномен «Что? Где? Когда?». М.: Изд-во Эксмо, 2002.
7. Максим Поташев. «Как не надо делать вопросы». <http://znatoki.kulichki.net/resursi/howtodo.html>
8. Теклюк А.І. Інтелектуальні ігри як засіб формування національної свідомості та духовних цінностей української молоді. Вінниця: ВОО ВУТ «Просвіта», 2008.

Теклюк Анатолій Іванович – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії та гуманітарних наук, директор Головного центру виховної роботи ВНТУ, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail gcvr216@gmail.com

Teklyuk Anatoliy Ivanovich - Candidate of Philosophy, Associate Professor, Department of Philosophy and Humanities, Director of the Main Center for Educational Work VNTU, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail gcvr216@gmail.com