

УДК 37:1(045)
ББК 74

DOI: 10.25683/VOLBI.2020.53.467

Bakayeva Zhanna Yurevna,
Doctor of Philosophy,
Professor of the Department of Accounting
and E-business,
Chuvash State University,
Russian Federation,
Chuvash Republic, Cheboksary,
e-mail: jannasar@yandex.ru

Safonov Vladimir Ivanovich,
Candidate of Physics and Mathematics,
Associate Professor of the Department
of Informatics and Computer Facilities,
Mordovian State Pedagogical Institute,
Russian Federation, Republic of Mordovia, Saransk,
e-mail: wawans@yandex.ru

Bukin Alexander Olegovich,
Candidate of Philosophy,
Teacher of Polytechnic college,
Sarov Institute of Physics and Technology,
National Research
Nuclear University “MEPhI”,
Russian Federation, Sarov,
e-mail: alex-07b1201@yandex.ru

Бакаева Жанна Юрьевна,
д-р филос. наук,
профессор кафедры бухгалтерского учета
и электронного бизнеса,
Чувашский государственный университет,
Российская Федерация,
Чувашская Республика, г. Чебоксары,
e-mail: jannasar@yandex.ru

Сафонов Владимир Иванович,
канд. физ.-мат. наук,
доцент кафедры информатики
и вычислительной техники,
Мордовский государственный педагогический институт,
Российская Федерация, Республика Мордовия, г. Саранск,
e-mail: wawans@yandex.ru

Букин Александр Олегович,
канд. филос. наук,
преподаватель политехникума,
Саровский физико-технический институт
Национального исследовательского
ядерного университета «МИФИ»,
Российская Федерация, г. Саров,
e-mail: alex-07b1201@yandex.ru

ПРОЦЕССЫ ГЛОБАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ИГРОВОМ ОБУЧЕНИИ СОВРЕМЕННОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

PROCESSES OF GLOBAL EDUCATION IN GAME UNDERSTANDING OF MODERN REALITY

13.00.01 — Общая педагогика, история педагогики и образования
13.00.01 — General pedagogy, history of pedagogy and education

В статье рассматриваются процессы игрового обучения в глобализации современного образования. Стиль игрового обучения в глобализационных связях определяется балансирующим междисциплинарным характером. Он помогает субъекту эвристично осуществлять обучение через игру, имитировать восприятие предметов, объектов и формировать мыслительные системы действительности. Глобальное образование определяет содержание обучения как ответ на мировые проблемы современности. В сегодняшней ситуации формирование глобального образования представляется глобализационными процессами, совершающимися в мире, а также и в академической среде обучения, выражающимися в создании междисциплинарных направлений, определяющих потребность субъектов в образовании при согласовании их с реалиями нашего времени. Тенденции глобального образования определяются соответственной просветительской деятельностью в контексте познания современной действительности. Одной из форм решения глобализации образовательного процесса выступает игровое обучение. Оно представляет собой деятельность субъекта в определенных условиях образовательной среды. Вследствие этого на первый план выходит проблема, касающаяся вопроса дидактики обучения, — соответствие формы содержанию.

Цель игрового обучения заключается в освоении полученной информации через систему понятий субъекта и на основе этого формировании у него определенных практических

навыков. Среда игрового обучения определяется интеграцией деятельности субъекта по получению знаний, а также процессами соперничества, взаимодействия и мотивации во временных рамках заданной ситуации. В современности формирование глобального образования в аспекте игрового обучения представляется академической образовательной средой, выражающейся в создании междисциплинарных направлений и определяющей потребность субъектов в реалиях нашего времени.

The article discusses the processes of game learning in the globalization of modern education. The style of game learning in globalization relationships is determined by a balancing interdisciplinary character. It helps the subject heuristically conduct learning through the game, simulate the perception of objects, objects and form thought systems of reality. Global education defines the content of learning as the answer to the world problems of our time. In today's situation, the formation of global education is represented by the globalization processes taking place in the world, as well as in the academic environment of learning, expressed in the creation of interdisciplinary directions that determine the need of actors for education, while aligning them with the realities of our time. Trends in global education are determined by relevant educational activities in the context of knowledge of modern reality. One of the forms solving the globalization of the educational process is game

training. It is the activity the subject in certain conditions the educational environment. As a result, the problem regarding the issue of teaching didactics: conformity form to content comes to the fore.

The goal of game training is to master the received information through the system of concepts of the subject and on the basis of this — the formation of certain practical skills in him. The game learning environment is determined by the integration of the activity the subject in obtaining knowledge, as well as the processes of rivalry, interaction and motivation in the time frame a given situation. In modern times, the formation global education in the aspect game learning is represented by an academic educational environment, expressed in the creation of interdisciplinary directions and, determining the need of subjects for the realities of our time.

Ключевые слова: познание, игра-обучение, глобальное образование, игровая деятельность, среда обучения, временные рамки, адаптация, навык, междисциплинарность, управление в образовании, аккомодация, ассимиляция.

Keywords: cognition, play-learning, global education, gaming, learning environment, time frame, adaptation, skill, interdisciplinary, management in education, accommodation, assimilation.

Введение

Актуальность исследования обусловлена тем, что процессы, происходящие в системе глобального образования, характеризуются трансформацией его целей, содержания и применяемых технологий, появлением информационно-образовательных игровых пространств и др., а игровая форма обучения субъекта в глобализации образовательных процессов адаптируется к определенным ситуациям взаимодействия с действительностью. Следует отметить влияние глобальных процессов на науку и образование, приводящее к появлению таких понятий, как «глобализация образования» и «международная образовательная среда». Междисциплинарность позиционируется сегодня учеными (А. В. Лубский [1], В. И. Аршинов [2], Е. Н. Князева [3] и др.) как объективная необходимость развития научных исследований.

Изученность. Игровое обучение по классификации, предложенной Г. К. Селевко [4], является доминантным в педагогических технологиях. Основные их элементы были определены в работах В. П. Беспалько [5], С. И. Мелехина [6] и др. Одним из видов игрового обучения является проектный метод П. Фрейя [7]. Решение проблем игрового обучения неявно прослеживалось в работах Я. А. Коменского: необходимо исходить из нерасторжимого единства знания и сознания в определенной образовательной среде. Характеристика данной среды представлена глобализацией, интеграцией и междисциплинарностью процессов познания и обучения, что отмечено в исследованиях И. Т. Кавина [8], С. П. Поздней [9].

Целесообразность исследования определяется тем, что игровое обучение имеет дело со знанием и полученным в процессе навыком. Игра-обучение способствует активизации творчества и восприятию знания субъекта в определенных образовательных ситуациях. Глобализация образовательных процессов — это возможность управления, в том числе игрового обучения, через интеграцию ситуаций обучения. Вследствие этого обучение разведено на предметное и «внутреннее», содержательное (холистический подход

Я. А. Коменского). Мыслящие субъекты определяют проблему, направленную на заинтересованность в воспроизводстве знаний и практических навыков как через классические, так и новейшие методы обучения (обучение-игра).

Научная новизна заключается в рассмотрении процесса игрового обучения в аспекте глобализации, основывающегося на содержательном ответе субъекта на интеграционную, взаимодействующую и мотивационную составляющую ситуации обучающего процесса.

Цель исследования — рассмотрение особенностей игрового обучения в глобализации образования в условиях многозначных взаимосвязей современной действительности.

Задача исследования — анализ процессов действительности субъектом в аспекте когнитивных методов игрового обучения реальности.

Методология статьи основана на научных исследованиях, посвященных концепции игровых методов обучения и их влиянию на взгляды современной науки и образования (М. М. Бирштейн [10]), среди которых: методический подход — «креативное образование» (В. В. Утемов [11]), «неформальное образование» (И. Ф. Феклистов [12]) и «родные (релятивные) приемы обучения» (В. М. Букатов [13]), дидактические многомерные инструменты (В. Э. Штейнберг [14]), образовательная технология на основе фрейм-ового представления знаний (Р. В. Гурина [15], Е. Е. Соколова), холистический подход (Я. А. Коменский).

Теоретическая значимость заключается в рассмотрении игровых процессов обучения на основании установок когнитивных, содержательных методов игрового обучения, что особенно актуально на современном этапе глобального образования.

Практическая значимость исследования определяется возможностью применения игрового обучения в качестве подхода, соответствующего практической направленности образования субъекта в условиях современной глобализирующейся действительности.

Основная часть

Существование во всем мире структурно схожих систем образования выступает сопутствующим явлением в глобализации образования. Ориентиром для данного решения служит ссыла на общечеловеческую житейскую практику вместо частной региональной традиции системы обучения субъекта. К положительным сторонам относится то, что в глобальном образовании соединяются как международные, так и национальные, культурные аспекты, которые мало ориентированы на продуктивное обсуждение познающими субъектами процессов глобализации. Следовательно, возникает возможность управления образовательными процессами в современной действительности. Форма такого образовательного управления определяется игровым обучением.

Процедура преподавания в игре-обучении согласуется с исследованием существующей реальности, а также фактическим использованием приобретенных знаний в конкретных условиях. Стиль обучения устанавливает требования (адаптации, мотивации, междисциплинарности и оценки) к преподаванию субъектам в обстоятельствах глобализирующего общества. Конфигурацией подобного преподавания считается игра, которая реализуется во взаимоотношениях «обучающийся — педагог». Игровая процедура представляется наиболее эффективной в процессе современного образовательного процесса. Особенная роль игрового обучения определяется «подвижностью» деятельности субъекта

при восприятии действительности и получения навыков субъектом ситуации глобализации образования.

Результаты

Субъекту обучения в результате осуществления игровых действий передается набор понятий и категорий о каком-либо объекте или процессе. Обучающая игра способствует созданию близких к реальности моделей объектов. Игра-обучение рассматривается как «вторая реальность», в которой создаются существенные связи и направления деятельности субъектов для использования в дальнейшем навыков в определенных образовательных ситуациях. Глобализация образовательного процесса предполагает нахождение сходности в принципах обучения, а следовательно, взаимнооднозначный подбор сценариев и алгоритмов в образовании.

Содержание социального существования субъекта в глобализации устанавливает характерные черты процесса его обучения. Когнитивные функции субъекта в игровом анализе обучения представляются полученными знаниями в виде продуктов общественных взаимодействий. Идеи формирования адекватной схемы ситуации субъекта и образовательной среды определяются интеллектом. Именно он отвечает за восприятие и память субъекта. Ж. Пиаже установил, что в социальной сфере обучение субъектов формируется коллективной процедурой их существования. Игровое обучение формируется за счет двух направлений: с одной стороны, это процесс ассимиляции, когда происходит изменение обучающейся среды под влиянием субъекта в образовательном процессе, а с другой стороны, процесс аккомодации, когда поведение обучающегося трансформируется под образовательную среду. Глобализация обучения нивелирует эти процессы в определенных временных рамках. Эффективное управление этими процессами в глобализационных связях предполагает использования игры-обучения для субъектов.

Современная методология игрового обучения создает в сфере формирования знания акцент на его содержательном проектировании. Она удерживает совместное проектирование процесса обучения посредством коммуникативных взаимодействий. Дьюи отрицает мысль о том, что субъекты в ходе изучения действительности концентрируются на запоминании данных о предмете, а также предлагает подход, когда субъекты обозначают собственный процесс обучения с помощью творчества и обладают возможностью мыслить иначе. Творчество, как процесс деятельности обучающегося, характеризует игру-обучение. Дьюи аксиоматизировал мысль о том, что подготовка к игре-обучению базируется на практике. Он допустил, что обучение предполагает

собой динамичную процедуру, содержащую поочередные этапы адаптации к действительности, когда постигающий субъект проектирует свой процесс изучения объекта на действительность и таким образом формирует собственные понятия. Приспособление к ситуации является неотъемлемой стороной игрового обучения, связанной с индивидуальным отличием представлений субъектов о действительности с целью формирования образовательной базы. Социальный контекст обучения представляет собой некий свод правил, по которым формируется игровое пространство образовательного процесса. Главное в правиле моделирования процессов обучения состоит в том, что обучаемые привносят подготовительные знания и производят переоценку ценностей собственного представления процесса обучения.

Игровое обучение отвечает требованиям целостности обучающего процесса и строится на иллюстративно-объяснительных принципах. Такие принципы способствуют четкому построению этапов обучения в игровой реальности. Первый этап является обучением-общением, который в Античности был определен как «дискурс знания». Второй этап характеризуется активным участием обучающегося в процессе игровой реальности. Его результатом является формирование знаний, а не их приобретение. Третий этап — создание знаний субъектом с учетом взаимодействий и взаимосвязей действительности, основанное на личном опыте и постоянной проверке гипотез о существующей реальности.

Выводы и заключение

Обучение субъекта в современной действительности отражает то, что стиль обучения рассматривается вне зависимости от модификации его общественного существования. Концепция обучения субъекта в глобализирующихся условиях действительности подразумевает формирование у него определенного навыка. Игровое обучение в контексте современных условий содействует формированию представлений знаний обучающегося об объекте в соответствии со сложившимися правилами, принципами как совокупности образовательных ситуаций. При этом они находятся в зависимости от индивидуальных факторов использования этих знаний, умений и навыков в процессе образования субъекта. Стиль обучения содействует инициативному, творческому либо фактическому в образовании и отвечает адаптации субъекта к образовательной среде. Игровое обучение со своим сценарием и сюжетом, основными тенденциями и принципами (ассимиляции и аккомодации) эффективно задает направленность на практические умения и навыки в обстоятельствах глобализирующейся действительности.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Лубский А. В. Междисциплинарные научные исследования: когнитивная «мода» или социальный «вызов» // Социологические исследования. 2015. № 10. С. 3—11.
2. Наука, техника, общество. Проблема междисциплинарности в контексте реформ российской науки : материалы круглого стола / В. И. Аршинов, В. Г. Буданов, В. Г. Горохов и др. // Философия науки и техники. 2016. Т. 21. № 1. С. 5—35.
3. Князева Е. Н. Философия науки. Междисциплинарные стратегии исследований. М. : Юрайт, 2019. 289 с.
4. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии ДОС : учеб. пособие. М. : Народное образование, 1998. 256 с.
5. Беспалько В. П. Программированное обучение: дидактические основы. М. : Высшая школа, 1970. 299 с.
6. Мелехина С. И. Развитие познавательной активности школьников в процессе учебной проектной деятельности (на примере обучения технологии) : автореф. дис... канд. пед. наук. Ярославль, 2005. 17 с.
7. Фрейре П. Педагогика угнетенных. М. : Радикальная теория и практика, 2019. 176 с.

8. Касавин И. Т. Междисциплинарные исследования и социальная картина мира // *Философия науки*. 2014. Т. 19. С. 9—26.
9. Позднева С. П. Всеобщий принцип междисциплинарности: онтогносеологические основания // *Alma Mater (Вестник высшей школы)*. 2016. № 6. С. 18—25.
10. Бирштейн М. М. Основные направления развития деловых игр // *Деловые игры в мире*. 1992. Т. 1. С. 3—14.
11. Утемов В. В. Развитие системологического мышления в психолого-педагогической технологии НФТМ-ТРИЗ // *Концепт*. 2015. № 5. С. 191—195.
12. Феклистов И. Ф., Тихомирова Н. В. Инновационные основы формирования и эффективного использования ресурсного потенциала научно-образовательного кластера // *Вестник Национальной академии туризма*. 2014. № 4. С. 67—69.
13. Букатов В. М. Интерактивные технологии обучения: появление, характеристики, признаки и функции // *Новое в психолого-педагогических исследованиях*. 2014. № 4. С. 73—80.
14. Штейнберг В. Э. Теория и практика дидактической многомерной технологии. М. : Народное образование, 2015. 350 с.
15. Гурина Р. В. Новые подходы в образовании // *Физика в школе*. 2012. № 4. С. 30—35.

REFERENCES

1. Lubsy A. V. Interdisciplinary Scientific Research: Cognitive “Fashion” or Social “Challenge”. *Sociological Research*, 2015, no. 10, pp. 3—11. (In Russ.)
2. Arshinov V. I., Budanov V. G., Gorokhov V. G., et al. The interdisciplinary problem in the context of reforms of Russian science: materials of the round table. *Philosophy of Science and Technology*, 2016, vol. 21, no. 1, pp. 5—35. (In Russ.)
3. Knyazeva E. N. *Philosophy of Science. Cross-disciplinary strategies of researches*. Moscow, Yurite, 2019. 289 p. (In Russ.)
4. Selevko G. K. *Modern educational technologies DOC. Training manual*. Moscow, National education, 1998. 256 p. (In Russ.)
5. Bepalko V. P. *Programmed training: didactic foundations*. Moscow, Higher school, 1970. 299 p. (In Russ.)
6. Melekhina S. I. *Development of educational activity of schoolchildren in the process of educational project activities (on the example of technology training)*. Abstract of Diss. of the Cand. of Pedagogy. Yaroslavl, 2005. 17 p. (In Russ.)
7. Freire P. *Pedagogy of the oppressed*. Moscow, Radical theory and practice, 2019. 176 p. (In Russ.)
8. Kasavin I. T. Interdisciplinary Studies and the Social Picture of the World. *Philosophy of Science*, 2014, vol. 19, pp. 9—26. (In Russ.)
9. Pozdneva S. P. Universal Principle of Interdisciplinary: Ontognoseological Grounds. *Alma Mater (Bulletin of Higher School)*, 2016, no. 6, pp. 18—25. (In Russ.)
10. Birstein M. M. Main directions of business games development. *Business games in the world*, 1992, vol. 1, pp. 3—14. (In Russ.)
11. Utemov V. V. Development of systemological thinking in psychological and pedagogical technology NFTM-TRIZ. *Concept*, 2015, no. 5, pp. 191—195. (In Russ.)
12. Feklistov I. F., Tikhomirova N. V. Innovative foundations of formation and effective use of the resource potential of the scientific and educational cluster. *Bulletin of the National Academy of Tourism*, 2014, no. 4, pp. 67—69. (In Russ.)
13. Bukatov V. M. Interactive learning technologies: occurrence, characteristics, features and functions. *New in psychological and pedagogical research*, 2014, no. 4, pp. 73—80. (In Russ.)
14. Steinberg V. E. *Theory and practice of didactic multidimensional technology*. Moscow, National education, 2015. 350 p. (In Russ.)
15. Gurina R. V. New approaches in education. *Physics at school*, 2012, no. 4, pp. 30—35. (In Russ.)

Как цитировать статью: Бакаева Ж. Ю., Сафонов В. И., Букин А. О. Процессы глобального образования в игровом обучении современной действительности // *Бизнес. Образование. Право*. 2020. № 4 (53). С. 407—410. DOI: 10.25683/VOLBI.2020.53.467.

For citation: Bakayeva Zh. Yu., Safonov V. I., Bukin A. O. Processes of global education in game understanding of modern reality. *Business. Education. Law*, 2020, no. 4, pp. 407—410. DOI: 10.25683/VOLBI.2020.53.467.