

Тезисы сообщения к VI педагогическому конгрессу «новая грамотность».

Уроки философии в школе и культура надидеологического мышления.

На базе общеобразовательной школы г. Челябинска для учеников 9-11 классов с 2017-2018 учебного года мной преподаётся факультатив «философия». За это время я столкнулся с рядом нестандартных ситуаций и задач при преподавании предмета школьникам. Необходимость факультатива обусловлена тем, что любой студент поступивший в ВУЗ не зависимо от направления подготовки на младших курсах должен пройти курс «Философии». Несмотря на обязательный характер дисциплины, популярность и посещаемость, а главное эффективность «Философии» в ВУЗе остаётся невысокой. Эти проблемы можно решить внедрением элементов пропедевтики «философии» на уроках в старших классах школы. Но существует ряд проблем в преподавании философии школьникам: низкая мотивация учеников на изучение предмета, неумение применять знания на практике и в будущей профессии, сложный терминологический аппарат и содержательная часть предмета. При этом, философия является одной из ключевых дисциплин, которая формирует важнейшие гибкие навыки (или soft-skills). Кроме того, в современном многополюсном мире и «эпохе постправды» важно иметь инструмент вычленения идеологии из практически любого события. Для решения этих проблем и задачи формирования надидеологического мышления мной была разработана философско-политологическая игра «Разделяй и властвуй», которая находится в моём методическом арсенале, и о которой я бы и хотел рассказать.

Современный школьник старших классов (9-11) уже имеет свои политические убеждения и идеологические надстройки, сформированные средой (общество, семья, сверстники, кумиры, учителя, книги, блоги и т.д.). В своём педагогическом опыте я столкнулся с тем, что зачастую эти убеждения являются противоречивыми и не выстроенными в систему, эклектичными и не совпадают с ежедневной практикой школьника. Но просто изучение «истории философии» или «истории политической мысли» не даёт необходимой рефлексии от учеников. Для этого мной был разработан сначала метод «Философский бой», который является регламентированной философской дискуссией с элементами дебатов. Подробно я на нём не буду

останавливаться, из-за его трудоёмкости и громоздкости этот метод в моей практике используется всё реже. Но на его основании была разработана игра «Разделяй и властвуй», которая продолжила традицию «переживания» учеником определённого философского опыта.

Об игре: игра состоит из карточек «философов» (на данный момент в арсенале игры 63 карточки философов), карточек «события» (на данный момент их 21 штука), набора фишек для определения команд (три цвета), фишки для голосования, идеологическое поле и игровое поле «космический корабль».

Ход игры: Игра начинается с того, что педагог рассказывает предысторию событий. После педагог предлагает в слепую каждому ученику взять фишку жеребьёвки. Цвет фишки означает цвет фракции. Все ученики делятся на три фракции и собираются вместе (для этого лучше заранее позаботиться о посадочных местах, по количеству школьников). Далее педагог сообщает, что каждой фракции необходимо создать своё идеологическое поле. На карточке «идеологическое поле» каждой фракции необходимо выбрать тех философов, чьи философские концепции будут в дальнейшем реализовываться. Идеологическое поле представляет собой карточку, разделённую на 3 сектора: «экономика», «политика», «культура». Каждому сектору соответствует набор карточек философов, ученикам предлагается выбрать лишь одну карточку философа на каждый сектор идеологического поля. Выбор карточек философов очень важный этап, поскольку в дальнейшем ученикам необходимо будет строить свою стратегию игры и доклады на основе позиций выбранных ими философов.

Педагог объявляет о начале игры и говорит, что ему пришло срочное сообщение. При этом он достаёт одну карточку события и зачитывает её текст. Далее педагог сообщает, что у учеников есть 5 минут на решение сложившейся ситуации. При этом они должны доложить совету о своем методе решения проблемы, который основан на принципах тех философов, которые были выбраны в идеологическом поле.

Следующим этапом будет обсуждение школьниками проблемы и методов выхода из неё. Ученики должны будут построить свое видение выхода из сложившейся ситуации на основе фракционного идеологического поля, которое предполагает комбинацию из философов. Каждый философ предполагает свою логику выхода из проблемной ситуации. Решение проблемы раскрывается в трёх аспектах:

экономическом, политическом и культурном. Ученики должны обязательно пользоваться логикой философов фракции, которые расположены на идеологическом поле. В противном случае педагог может аннулировать доклад и не позволить другим фракциям голосовать за него. После доклада ученики других фракций задают вопросы, на которые отвечают докладывающиеся. Время на вопросы не более 5 минут.

После того как все доклады озвучены и вопросы заданы, фракции приступают к голосованию. Оно проходит тайно. К каждой фракции подходит педагог и просит положить фишку голосования за одну из 2 возможных фракций. Голосовать за собственную фракцию не допустимо. Педагог прикладывает фишки на игровое поле в соответствии с итогами голосования. Игра предполагает 3 раунда (3 проблемных ситуации из карточек «событие»). Задача школьников убедить фракции оппонентов в правильности своего подхода решения проблемной ситуации. Побеждает фракция, набравшая наибольшее количество фишек. В случае равного количества баллов у двух фракций педагог имеет право дать дополнительное «Событие», где правом голоса будет обладать только «выбывшая» фракция, которая и определит победителя.

Данная методика позволяет ученикам через опыт «переживания» политического и философского опыта задать самому себе ряд мировоззренческих вопросов с последующим поиском ответов на них при помощи педагога и самостоятельно. После рефлексии ряд противоречий собственных убеждений снимается, ряд противоречий более высокого уровня возникает, но эти противоречия уже более явные самому ученику, и осознаются им, критически разбираются. Кроме того, «Разделяй и властвуй» решает задачу запоминания философских концепций через инструменты геймификации, а также знакомство с философами, их историческим следом. Игра представлялась на конференции, «18es Rencontres sur les Nouvelles Pratiques Philosophiques» организованной французской кафедрой ЮНЕСКО в Женевском университете, посвященной философско-педагогическим практикам и получила положительные оценки корифеев французской школы преподавания философии детям (Michel Tozzi, Edwige Chirouter, и Philip Jaffé). Кроме того, игра была одобрена «Российской ассоциацией содействия науке» и получила комментарий от академика РАН Велихова Е.П.: «Игра "Разделяй и властвуй" – хороший пример того, как нужно популяризировать гуманитарные науки, особенно такие как философию, политологию

и культурологию. Общество будущего требует серьезной гуманитарной основы, и это вызов современному миру, а данная игра один из любопытнейших ответов на такой вызов.»

Игра будет привезена на Конгресс для наглядности.