

УДК 371.134:004

ИГРОВЫЕ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ФИЛОСОФСКИХ И РЕЛИГИОВЕДЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН (ОПЫТ ТГПУ ИМ. Л.Н. ТОЛСТОГО)

Чеснова Е.Н.*Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, Тула,
e-mail: elenika.nova@yahoo.com*

Статья посвящена рассмотрению опыта реализации игровых и цифровых технологий в философских и религиозных дисциплинах в Тульском государственном педагогическом университете им. Л.Н. Толстого. В рамках преподавания дисциплин «Философия», «Религиоведение», «История религий» для студентов 1-го курса различных факультетов и уровня знания русского языка (дисциплины реализовывались как для русскоязычных, так и для иностранных студентов) реализовывались авторские разработки (квесты и кроссворды), цифровые образовательные ресурсы (для демонстрации ЦОР использовался подготовленный автором раздаточный материал с опорными вопросами для дискуссии), онлайн-курсы по дисциплинам (автор участвовал в разработке онлайн-курсов, большой объем работы был проведен при разработке онлайн-курса по дисциплине «Религиоведение»). В статье обосновывается необходимость применения данных технологий и сопутствующих им методов мозгового штурма, апперцепции с учетом трансформации современного образования. Раскрывается специфика их разработки (подготовительного этапа, выбора идеи, темы, содержания, сценария, способа подачи и т.д.) и реализации, в том числе и с учетом технического оснащения учебных аудиторий. Показаны конкретные примеры разработок квестов, реализуемых при помощи презентации. Приведены примеры кроссвордов, реализуемых при помощи презентации и презентации с сопровождением вопросов видеороликами для философских и религиозных дисциплин. Даются примеры использования цифровых образовательных ресурсов для религиозных дисциплин. Описывается применение онлайн-курсов. Показаны плюсы и минусы при разработке и реализации игровых и цифровых технологий как для самого преподавателя, так и для студентов.

Ключевые слова: цифровые технологии, игровые технологии, квест, кроссворд, онлайн-курс

GAME AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE TEACHING OF PHILOSOPHICAL AND RELIGIOUS DISCIPLINES (EXPERIENCE OF THE TULA STATE LEV TOLSTOY PEDAGOGICAL UNIVERSITY)

Chesnova E.N.*Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, e-mail: elenika.nova@yahoo.com*

The article is devoted to the consideration of the experience of implementing gaming and digital technologies in philosophical and religious disciplines at the Tula State Pedagogical University. L.N. Tolstoy. As part of the teaching of the disciplines «Philosophy», «Religious Studies», «History of Religions» for 1st year students of various faculties and the level of knowledge of the Russian language (disciplines were implemented both for Russian-speaking students and for foreign students), author's developments (quests and crossword puzzles), digital educational resources (to demonstrate the DER, a handout prepared by the author with supporting questions for discussion was used), online courses in disciplines (the author participated in the development of online courses, a large amount of work was carried out in the development of an online course in the discipline «Religious Studies»). The article substantiates the need to use these technologies and their accompanying methods of brainstorming, apperception, taking into account the transformation of modern education. The specifics of their development (preparatory stage, choice of idea, topic, content, scenario, method of presentation, etc.) and implementation are revealed, including taking into account the technical equipment of classrooms. Specific examples of the development of quests implemented with the help of the presentation are shown. Examples of crossword puzzles implemented with the help of presentations and presentations accompanied by questions with videos for philosophical and religious disciplines. Examples of the use of digital educational resources for religious disciplines are given. Describes the use of online courses. The pros and cons are shown in the development and implementation of gaming and digital technologies for both the teacher and students.

Keywords: digital technologies, game technologies, quest, crossword puzzle, online course

Современное образование претерпевает значительные изменения, которые затрагивают все его уровни и формы. Это касается как зарубежного, так и отечественного образования. Проблемы, стимулирующие трансформацию образования, различны: безработица, отсутствие навыков, опыта работы, появление новых профессий, угроза пандемии COVID-19, экономические и политические кризисы, цифровизация и т.д. Например, в зарубежном образовании необходимость трансформации образования обозначена уже в докладе 28.09.2017 г. «Lit-

erature review on initiatives to improve early career conditions across EU member states», который явился результатом работы исследовательского проекта 2016–2019 гг. «Encouraging Lifelong Learning for an Inclusive and Vibrant Europe». Авторами доклада выступили Günter Heffler, Eva Steinheimer, Janine Wulz, которые говорили о необходимости трансформации образования. Уже 15-летним подросткам не хватает навыков, опыта для реализации себя в обществе, каждый пятый человек в Европейском союзе до 25 лет является безработным [1], обра-

зование должно быть открыто на всем протяжении жизни человека, *«особенно среди неблагополучных групп и групп риска»* [1] (перевод автора), должно предоставлять индивидуальное обучение, *«качественные знания и практические навыки»* [1] (перевод автора), обучение взрослых. В России каждый третий человек моложе 30 лет является безработным, но рост безработицы в большей степени связан с эпидемиологическим кризисом [2, с. 77]. Отечественное образование также стоит перед проблемой трансформации. Серьезным испытанием стали период угрозы пандемии COVID-19, переход на дистанционный режим работы, обучения [3]. В этот период активно начали использоваться цифровые технологии, которые прочно вошли в обычную жизнь людей благодаря процессам цифровизации, главенству «массовой культуры и клиповости сознания» [4, с. 402]. Угроза пандемии COVID-19 привела к необратимости процесса цифровизации и к тем трудностям, которые возникли при переходе на дистанционный формат обучения (цифровой след, цифровые технологии). После отмены ограничений произошло возвращение в обычный режим работы, обучения. Но проблемы не закончились, при выходе из ковидных ограничений (которые с августа 2022 г. начинают возвращаться в больничные, образовательные учреждения – социальная дистанция, масочный режим) и дистанционного формата обучения у многих обучающихся были снижены интерес к обучению, самоконтроль, ответственность, доверие к обучению, навыки коммуникации, работы в команде. В дистанционном обучении студент может закрыться аватаром (без аватара можно видеть все действия, держать контроль), заниматься своими делами, не связанными с обучением, номинально подключиться к видеоконференцсвязи (ВКС), например, лишь чтобы отвлечь свой вопрос в рамках семинарского занятия или во время проверки присутствующих. В рамках аудиторных форм работы (лекции, семинарские занятия и т.д.) сделать это не выйдет, уход в игру на телефоне, планшете, сон также будут быстро выявлены педагогом. При непосещении занятий студент может столкнуться с проблемами аттестации. В рамках реализации образовательного процесса необходимо учитывать сложившийся комплекс проблем, интересы молодежи, способы восприятия и усвоения информации современных студентов.

Статья посвящена рассмотрению опыта применения игровых и цифровых технологий в рамках преподавания философских и религиозных дисциплин в ТГПУ им.

Л.Н. Толстого. Выбор и применение технологий в педагогическом процессе связаны с тем, что технологии позволяют преобразовать, разнообразить процесс обучения, реализовывать «hybrid teaching» [5, с. 330], зародить и удерживать интерес обучающихся, адаптировать к аудиторной работе, работе в команде, способствуют развитию коммуникации (особенно в процессе обучения международных студентов), мобильности, поисковой активности, самореализации и творчества, мотивации, самостоятельности, инициативности, наблюдательности, открытости студента, помогают закрепить знания по теме дисциплины, развивать навыки, умения, профессиональные компетенции. Игровые и цифровые технологии сочетают словесные, практические и наглядные формы работы. Игра – это естественная форма «обучения и воспитания. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам удобно дать материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игровой метод – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоциональной деятельности» [6]. Выбор игры, применение игровых технологий в процессе обучения призваны повысить эффективность образовательного процесса. Игровые технологии «связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение)» [7], они несут образовательные задачи, предполагают «методы и приемы организации учебного процесса в форме педагогической игры» [8, с. 15]. Игровые технологии имеют долгую историю исследования. Но в рамках процессов цифровизации они получают новый импульс к исследованиям, применению, расширяя возможности педагогов. Цифровые технологии обладают большим многообразием: онлайн-курсы (Massive open online course (MOOC) – массовые открытые онлайн-курсы (MOOK), онлайн-курсы на различных коммерческих и некоммерческих платформах, проектах, например: MOODLE (новый и старый вариант платформы используется в ТГПУ им. Л.Н. Толстого, Россия), LETItach (Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» им. В.И. Ульянова (Ленина) СПбГЭТУ «ЛЭТИ»), Россия), Лекториум (некоммерческий проект, Санкт-Петербург, Россия), MéxicoX (Мексика), FUN (France Université Numérique, Франция), NPTEL (National Programme on Technology Enhanced Learning, Индия), Coursera Inc. (Стэнфордский универ-

ситет, США), EdX (бесплатная платформа дистанционного образования, на современном этапе проект охватывает Массачусетский технологический институт, Гарвардский университет, университет Беркли, Корнельский университет, Калифорнийский технологический институт (Калтех), Университет Сорбонна в Париже и еще несколько десятков ведущих университетов мира), Udacity (частная образовательная организация, США), Академия Хана (некоммерческая образовательная организация, США) и многие другие), обучающие программы, онлайн-сервисы, информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), «цифровые образовательные ресурсы (ЦОР)» [8, с. 14], в том числе мультимедиа, современные технологии и инновации.

Материалы и методы исследования

Применение игровых и цифровых технологий, в том числе ЦОР, заключалось в следующем: 1) *реализация квестов с применением презентации*; 2) *реализация кроссворда: на основе демонстрации презентации, на основе демонстрации презентации и видеороликов*; 3) *цифровые образовательные ресурсы*; 4) *техническое оснащение учебных аудиторий и способ реализации игровых технологий, ЦОР*; 5) *онлайн-курсы на базе нового MOODLE*. Игровые и цифровые технологии применялись при реализации философских и религиозных дисциплин для студентов 1-го курса очной формы обучения Тульского государственного педагогического университета им. Л.Н. Толстого, а именно: дисциплины «Философия» на факультете Искусств, социальных и гуманитарных наук (ИСГН, три группы, количественный состав: 16 студентов, 11 студентов, 18 студентов), дисциплины «Религиоведение» на Международном факультете (МФ, состав группы: 6 студентов), «История религий» на факультете Истории и права (ФИиП, состав группы: 14 студентов). При реализации указанных дисциплин в рамках применения игровых и цифровых технологий были использованы: инновационная форма – квест, метод мозгового штурма, метод апперцепции, которые применялись при таких видах игр, как кроссворд и квест. Данные виды игр предполагают включенность всех студентов группы, их активность в поиске и нахождении правильных ответов, использование различных форм и видов знаний, памяти, источников информации.

Методы исследования, которые применялись в рамках статьи: *метод анализа* (данный метод использовался для рассмотрения современного состояния преимущественно отечественного образования, положитель-

ных и отрицательных сторон в реализации игровых и цифровых технологий на конкретных материалах, опыте их разработки и реализации в ТГПУ им. Л.Н. Толстого); метод классификации (дана классификация примененных игровых и цифровых технологий). Экспериментальная часть работы представлена комплексной реализацией игровых и цифровых технологий: квесты, кроссворды, цифровые образовательные ресурсы, онлайн-курсы и сопутствующие им в реализации методы мозгового штурма, апперцепции. В связи с этим каждый элемент и его рассмотрение в исследовании важны и необходимы современной системе образовательного процесса.

Результаты исследования и их обсуждение

1. *Реализация квестов с применением презентации*: по дисциплине «Философия» было реализовано 2 квеста («Квест № 1», 35 слайдов, время в зависимости от подготовленности и уровня группы на 40–60 минут учебного времени, «Квест № 2», 61 слайд, рассчитан на 1 пару (90 минут)); по дисциплинам: «Религиоведение», «История религий» было реализовано 3 разработанных квеста («КВЕСТ по религиям» (26 слайдов), «КВЕСТ № 2: Исторические, национально-государственные религии» (34 слайда), «КВЕСТ № 3. Буддизм Часть 1» (26 слайдов)). Формат презентации в рамках учебной аудитории помогает в реализации инновационной формы «квест». Выгодное отличие – применение увеличивает поисковую активность и интерес к теме занятия, наблюдательность (использование всех видов знаний, памяти, источников информации), включенность всех студентов группы, мобильность (выбор решений, принятие новых форм взаимодействия со всеми участниками), повышает мотивацию и самостоятельность (студент сам осуществляет поиск и нахождение правильного ответа), инициативность и открытость (обучающиеся не боятся отвечать, даже если ответ неправильный, давать идеи для решения головоломки), способствует коммуникации и работе в команде. Этому помогают и сопутствующие реализации квеста методы мозгового штурма, апперцепции. В рамках выбранной формы реализации игровых технологий – квеста используется система наводящих вопросов, реализации задач: поиск отгадки, победа в ее нахождении. Заложенные в квесте вопросы и иллюстрации к ним являются неотъемлемыми элементами головоломки, каждый вопрос может быть отдельной головоломкой и содержать в себе несколько верных ответов (например, в рамках квеста № 2 по фи-

лософии). Головоломка может быть связана с материалом одной темы дисциплины, несколькими разделами, охватывать разные аспекты материала изучаемой дисциплины, несколько персоналий, знаковых личностей и т.д. Цель решения квеста – выполнение положительной миссии – помощь другу в нахождении правильного пути по запутанным лабиринтам головоломки, сопровождение потерявшегося (например, в рамках квеста № 2 по философии). Важна концепция подачи (помощь другу в прохождении пути и поиску отгадок, путешествие), это определяет и последовательность вопросов в квесте. Один вопрос и ответ на него влекут постановку следующего вопроса и ответа, и так пока игрок-студент не достигнет финиша – победы в квесте. Большое значение имеет развитие логического мышления у студентов, это повышает их уровень профессиональных компетенций. Вопросы в квесте можно «продумывать по тематике локаций, чтобы студенты логически могли прийти к правильному ответу, если не знали» [9] его изначально (например, из-за пропуска занятия). Вопросы всегда опираются на материал дисциплины, который уже пройден студентом, тем самым игра происходит на поле знания, которым студент обладает, но это знание дается ему под другим углом, развивая в студенте навыки нестандартного мышления, нестандартного подхода, мышления без стереотипов. Персонаж на слайдах квеста, которому необходимо помочь, – собака. Образ собаки (представляемый собаками различных пород, размеров) выбран не просто так, этот образ сопровождает весь квест № 2 по дисциплине «Философия», так как собака выступает символом друга. А друг, дружба в философии имеют большое значение. Слово «философия» переводится как «любовь к мудрости»: «филео» + «софия». «Любовь»-«филео» – это «любовь-дружба». Смысл термина «любовь» в греческом языке многогранен, под каждый вид, особенность любви в греческом языке есть свое отдельное слово (например, агапе – любовь-долг, элос – любовь-жалость, сострадание, мания – токсическая, разрушающая любовь и т.д.). Еще одним используемым в квестах по философии символом является образ совы, которая во многих культурах представляется символом мудрости. Обыграть мудрость одним из ее образных воплощений помогает и то, что вторая часть слова «философия» – «софия» – переводится как «мудрость». Олицетворением мудрости, знания выступают и сами философы или образ профессора.

Помимо важности символического ряда, вопросы в квесте должны объединяться об-

щей идеей. Например, в квестах по религиозно-дисциплинарным дисциплинам за отправную точку берутся религия во всем ее многообразии, реальные исторические личности, основатели религиозных учений, религиозные феномены и иное – все то, что объединяет, связывает составные части религии. Например, в рамках квеста по буддизму образ Будды сопровождает весь квест, именно с ним, с его жизнью, с его образами, символами в культуре, высказываниями, религиозным учением связаны квест и заложенные в нем головоломки. В любом из указанных в статье квестов на слайдах даются не только загадки, но и отгадки. Отгадки не должны быть быстрыми, легкими, они могут выступать частями одной большой головоломки. Квест относится к творческим заданиям, заданиям повышенной сложности. Неотъемлемыми частями квеста в презентации являются иллюстративный ряд, сопровождающий вопросы, и фон слайда. Важной составляющей игры, поддержания ее духа служит периодическое включение слайдов с ободряющими словами, похвалами, словами благодарности (в конце пути на заключительных слайдах). Текст в квестах (вопросы, загадки, пожелания, поощрения и т.д.) строится в доброжелательной манере с использованием современных форм и оборотов речи, знаков, которые характерны для молодежи. Каждый элемент квеста направлен на поддержание игрового характера, эмоциональной приподнятости, включенности в процесс. Педагог, спрашивающий образ в квесте, – друг, а участник квеста (студенты группы) – путешественник в пути решения головоломки, получающий в конце пути награду (победу, баллы). Соревновательный момент важен в реализации квеста и кроссворда, но в квесте победа может быть командной или индивидуальной, а в кроссворде она индивидуальная. Квест должен быть увлекательным, интересным, давать информацию и закреплять ее в яркой форме. Можно поделить группу на команды перед началом квеста (в зависимости от количества присутствующих, способа рассадки может быть 2, 3 команды) либо выбрать победителя в конце по количеству правильных ответов, скорости выполнения заданий.

Использование квестов с презентациями имеет положительное значение при работе с международными студентами, которым необходимо больше времени на понимание вопроса преподавателя, чтение, перевод вопроса. Квесты с презентацией помогают лучше закрепить знания по дисциплине, повышают навыки работы с русскоязычным текстом у студентов из Южной Кореи, Китая, Узбекистана, Таджикистана. Для аби-

туриентов из Южной Кореи русский язык – экзотика. В Южной Корее русский язык преподается в основном на факультетах студентам (пока наблюдается тенденция закрытия факультетов русского языка) и в 12 школах для этнических корейцев (потомков тех, кто был депортирован в 1937 г. с Дальнего Востока в Среднюю Азию, а после распада СССР и в результате политики дерусификации в бывших союзных республиках переехал на свою историческую родину). Южнокорейские студенты ТГПУ им. Л.Н. Толстого овладевали русским языком на подготовительных курсах. В Китае русский язык изучается частью школьников как иностранный язык, преподается в университетах. В нашем вузе в основном учатся студенты, которые не имели изначальной базы русского языка в своей стране. Лучше дело обстоит у студентов из Узбекистана и Таджикистана. В 2020 г. был подписан меморандум о сотрудничестве между министерствами Узбекистана и России. Министерство народного образования Узбекистана и Министерство просвещения Российской Федерации в рамках меморандума запускают проект по обучению узбекских преподавателей русскому языку в Институте переподготовки и повышения квалификации руководителей и специалистов системы народного образования имени А. Авлони (Ташкент, Узбекистан), создавая базу для знания русского языка. Пока студенты из Узбекистана владеют разговорным русским языком. Письменный язык изучался на подготовительном отделении. В Таджикистане русский язык изучается в рамках обязательного и дополнительного образования с сохранением государственного статуса таджикского языка. Группы на Международном факультете неоднородны, в одной группе учатся студенты из разных стран, и уровень освоения русского языка у них различается. Использование презентаций помогает выравнивать знания русского языка у иностранных студентов в группе, дает возможность запомнить сложные термины, имена и фамилии ученых, осмыслить заложенную в вопросе информацию. Иллюстрация к тексту снижает возможный стресс, дает наводку на ответ, игровой момент сохраняется и увлекает студентов. У русскоязычных студентов данный формат реализации квеста, кроссворда также имеет положительное значение – аудиовизуализация вопроса, концентрация внимания, закрепление знания в игровой манере.

2. *Реализация кроссворда: на основе демонстрации презентации* кроссворды были по дисциплине «Философия» (разработанный «КроссWORD» содержит 35 слайдов

презентации, рассчитан на 1 пару семинарского занятия, т.е. 90 минут учебного времени), *на основе демонстрации презентации и видеороликов* по дисциплине «История религий» (разработанный «КроссВОРД “Люди – История – Святость”» содержит 13 слайдов презентации, 10 вопросов, сопровождается 10 видеороликами). В зависимости от технического оснащения учебной аудитории и имеющегося в резерве времени данный кроссворд может проводиться в формате презентации или дополняться видеороликами и занимать от 15 до 40 минут учебного времени. Видеоролики, которые были использованы при реализации кроссворда по дисциплине «История религий», визуализируют реально живших исторических личностей, людей, чей жизненный путь отмечен святостью (в том числе стигматами), героизмом, подвижничеством, мужеством, которые вошли в историю без имени благодаря своему мастерству в религиозном искусстве, и т.п. Для реализации кроссворда нами брались не готовые видео из сети Интернет, демонстрируемые видеоролики вырезались самостоятельно из художественных фильмов. Была осуществлена работа по подбору художественных фильмов, сериалов. Для видеокроссворда были использованы фильмы: «Лютер» (2003 г.), «Мать Тереза» (2003 г.), «Мастер и Маргарита» (20005 г.), «Франциск» (1989 г.), «Андрей Рублев» (1966 г.), «Начало» (1970 г.), «Камо грядеши» (1985 г.), «Кво Вадис» (2001 г.), «Жанна д’Арк» (1999 г.). Чем выше техническое оснащение учебной аудитории и больше учебного времени в распоряжении, тем больше возможностей в создании сценария кроссворда, средств для его воплощения – количества вопросов и, соответственно, слайдов презентации, видеороликов. При реализации кроссворда правильные ответы – это ключевые слова для создания студентом собственного тела кроссворда. Выполненный кроссворд индивидуален, студент сам выбирает его форму, вид (классический кроссворд, японский, алфавитный, кроссворд-ребус, крисс-кросс, дуаль, кейворд и т.п.), средства подачи, материал. Все зависит от воображения, способностей, желания. В кроссворде правильные ответы не даются на последующих за вопросами слайдах, их нужно найти, записать и создать свой вариант тела кроссворда. Кроссворд – более сложный вариант реализации игровых и цифровых технологий, он представляет собой выполнение задания повышенной сложности, требует большей самостоятельности, мотивации, отказа от стереотипов при его выполнении. Как и при работе

с квестом, работа с кроссвордом формирует навыки и умения: апперцепции, анализа, объективного оценивания, самоконтроля, поисковой активности, самореализации и творчества, мотивации и профессиональной компетентности.

3. *Цифровые образовательные ресурсы:* в рамках лекционных и семинарских занятий в соответствии с темами использовались видеоматериалы, отражающие историю, становление, развитие, современное состояние религии (конкретного вероучения, религиозных практик, общей религиозности, веры, религиозной культуры и т.д.), основателя вероучения. Просмотр видео сопровождался раздаточным материалом – распечатанными вопросами по транслируемому фильму, каждый студент группы получал распечатанный текст (в данном тексте описывается алгоритм работы с текстом и просмотром фильма), что давало возможность иметь перед глазами перечень вопросов, на которые студент найдет ответы, если будет внимательно смотреть фильм. После просмотра фильма следовал разговор о фильме, задавались вопросы из списка, обращалось внимание на яркие детали, студентам предоставлялась возможность высказать свое мнение об информации в фильме, показать, согласны ли они с той позицией, которая отражена в фильме, и т.п. *Собственная точка зрения студента является неотъемлемой составляющей при просмотре, разборе, анализе информации из видео.* В рамках реализации религиозных дисциплин были, например, продемонстрированы следующие фильмы, телепередачи, радиопередачи: «Магия приключений – Магия приключений. Тайна куклы вуду» [10] (дисциплина «История религий» и дисциплина «Религиоведение»); на семинарских занятиях по теме «Исторические формы религии» задавались от 15 до 20 вопросов; видео с иллюстративным рядом и аудио из радиопередачи Б. Гребенщикова «Краткая суть буддизма. Полная версия» [11] (обсуждались 20 вопросов в рамках лекционного занятия по теме «Буддизм» по дисциплине «История религий» и дисциплине «Религиоведение»); «Христианство. Рай на земле» [12] (дисциплина «Религиоведение», семинарское занятие по теме «Раннее христианство», обсуждались 9 вопросов); видео выпуска авторской передачи «Радио Кузичев» на тему: «Значение религии в современном мире» [13] (дисциплина «История религий» и дисциплина «Религиоведение»: на семинарских занятиях по теме «Современное состояние и проблемы религии», со студентами обсуждался 21 вопрос).

4. *Техническое оснащение учебных аудиторий и способ реализации игровых технологий, ЦОР:* демонстрация презентаций на факультете ИСГН, Международном факультете осуществлялась посредством ноутбука и жидкокристаллического телевизора. Большое значение имеют техническое оснащение аудитории, освещение, размеры телевизора. Чем больше размер телевизора, тем четче видны все детали иллюстраций, текст на слайдах презентации. Это важно, если в группе есть студенты с плохим зрением. Оптимальный вариант – телевизор расположен по центру стены аудитории (перед группой), при этом у всех находящихся в аудитории имеется хороший обзор. На факультете ИиП демонстрация презентаций, видеороликов, фильмов, видеоматериалов осуществлялась посредством ноутбука, проектора и экрана.

5. *Онлайн-курсы на базе нового MOODLE* по дисциплинам «Философия» [14], «Религиоведение» [15]. Онлайн-курсы, в разработке которых автор принял непосредственное участие наряду с другими преподавателями кафедры философии и культурологии ТГПУ им. Л.Н. Толстого, могут быть использованы при полном дистанционном формате и в рамках гибридного, комбинированного обучения (реализация классических и инновационных форм обучения). В комбинированном обучении онлайн-курсы реализовывались автором статьи при выполнении студентами внеаудиторных форм работы – при решении тестов по каждой теме дисциплины для закрепления знаний. Выгодные отличия внедрения онлайн-курсов: все ответы, количество попыток учитываются, можно отследить время выполнения тестовых заданий (это важно, так как по каждой дисциплине и группе есть *дедлайн* – крайний срок выполнения задания), творческих работ (например, с 2020 г. преподаватели кафедры философии и культурологии ТГПУ им. Л.Н. Толстого дважды в календарный год (в весеннем и осеннем семестрах) проводят олимпиаду по дисциплине «Философия» в онлайн-формате на базе одноименного онлайн-курса). Также данные онлайн-курсы активно используются и для работы со студентами заочной формы обучения, задолжниками.

Результаты представленного в статье опыта работы по использованию игровых и цифровых технологий обучения: повышение активности и заинтересованности студентов в обучении по дисциплинам «Философия», «Религиоведение», «История религий»; усвоение знаний по дисциплинам – глубина усвоения проверялась в дальнейшем при проведении срезовых работ по материалу дисциплин, который был использован в квестах, кроссвордах; при опросах студен-

тов в начале последующих занятий по пройденным темам; по результатам пройденных тестов в онлайн-курсах по соответствующим темам дисциплин.

Заключение

Реализация игровых и цифровых технологий – это увлекательный процесс, но одновременно и очень трудоемкий. На создание готового «продукта», который в дальнейшем используется в работе, уходит много времени. Объем подготовительной работы огромен. Необходимо реализовать поставленную идею, замысел (которые подчиняются сценарию – тема работы, вопросы, ключевые слова, способы подачи и т.д.). Поиск иллюстративного ряда при создании квестов и кроссвордов осуществлялся в сети Интернет через поисковые системы Google, Яндекс, в стоковых картинках по запросу. Поиск занимал очень много времени, так как необходимо не просто найти иллюстрацию на заданную тему, но и скачать/скопировать файл, вырезать необходимый фрагмент из файла. Помимо этого, много времени уходит на оформление слайдов презентации. Большой объем времени также затрачивается на поиск фильмов и сериалов (документальных, художественных, выпусков телепередач). Необходимо найти соответствующий видеоматериал, скачать, просмотреть, составить список опорных вопросов для беседы, дискуссии после демонстрации видео, вырезать требуемый для реализации целей обучения фрагмент видео (например, в программе CLIDEO). Временной период создания готовой работы составляет от 7 часов до 1–2 месяцев. Больше всего времени занимает разработка онлайн-курса. Стандартный онлайн-курс включает в себя тексты лекций по всем темам дисциплины, даже если по ним не реализуются лекционные часы, вопросы по всем семинарским занятиям и рекомендуемый список учебных и методических работ по каждому вопросу, проработанные дополнительные задания; по каждой теме для закрепления материала должен быть разработан тест. Плюсы для самого преподавателя от таких работ: готовые виды работ апробируются, корректируются, дорабатываются и в дальнейшем могут быть использованы с минимальными изменениями при реализации дисциплин в других группах студентов, в последующие годы работы. Тем самым расширяется методический арсенал и навыки, которыми владеет преподаватель. Данный опыт может применяться и при реализации других дисциплин, которые входят в учебную нагрузку преподавателя. Таким способом происходит профессиональный рост преподавателя.

Для педагогического процесса применение игровых и цифровых технологий, помимо развития указанных выше в статье умений и навыков, в итоге повышает знаниевый, профессиональный уровень студентов, оказывает позитивное воздействие на развитие личности.

Список литературы

1. Hefler G., Steinheimer E., Wulz J. Literature review on initiatives to improve early career conditions across EU member states (WP7) (Deliverable 7.1). September 2017. Public. Date of submission: 28.09.17. [Электронный ресурс]. URL: <https://h2020enliven.files.wordpress.com/2017/09/enliven-d7-1.pdf> (дата обращения: 18.08.2022).
2. Ляшок В.Ю. Молодежная безработица в России: масштабы проблемы // Russian economic development. 2021. V. 28. № 4. P. 77-80.
3. Цыгалов Ю.М. Эффекты и риски дистанционного образования в высшей школе // Управленческое консультирование. 2020. № 10 (142). С. 61-73.
4. Чеснова Е.Н., Мартянова Е.Г. Дистанционное образование в вузе: за и против (опыт ТГПУ им. Л. Н. Толстого) // Решение проблем учебно-методического обеспечения при реализации ФГОС ВО 3+: материалы XLVII науч.-метод. конф. проф.-препод. состава, аспирантов, магистрантов, соискателей ТГПУ им. Л.Н. Толстого. Тула, 2020. С. 402-405.
5. Shmeleva Zh.N. Digital and other educational technologies to increase students' motivation // Высокотехнологичное право: генезис и перспективы: материалы III Международной межвузовской научно-практической конференции. Красноярск, 2022. С. 328-333.
6. Щипцова С.А. Использование игры во внеурочной деятельности в начальной школе // Педагогический совет: опыт, исследования, рекомендации: сб. мат-лов Междунар. науч.-практич. конф. Чебоксары: ООО «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс». 2020. С. 82-84.
7. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146.
8. Виштак Н.М., Ходакова Н.П. Программный модуль разработки образовательных веб-квестов // Современные наукоемкие технологии. 2022. № 1. С. 14-19.
9. Измайлова Е.Г., Абдузойирова М.Н., Нечаева О.А. Сравнение уровня эффективности использования технологий развития критического мышления и игровых технологий при обучении иностранных студентов // Дневник науки. 2021. № 5 (53). URL: http://dnevniknauki.ru/images/publications/2021/5/pedagogics/Izmailova_Abuzoyirova_Nechaeva.pdf (дата обращения: 17.08.2022).
10. Магия приключений – Магия приключений. Тайна куклы вуду. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XF4ODpGA-Hk> (дата обращения: 01.09.2022).
11. Краткая суть буддизма. Полная версия. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=x69iVg0p9NE> (дата обращения: 01.09.2022).
12. Христианство. Рай на земле. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2fNjC5CPQXM> (дата обращения: 01.09.2022).
13. «Радио Кузичев»: Значение религии в современном мире. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KNJeWUkuf1k> (дата обращения: 01.09.2022).
14. Философия // Онлайн курсы ТГПУ им. Л. Н. Толстого. [Электронный ресурс]. URL: <http://online.tsput.ru/course/view.php?id=5> (дата обращения: 01.09.2022).
15. Религиоведение // Онлайн курсы ТГПУ им. Л. Н. Толстого. [Электронный ресурс]. URL: <http://online.tsput.ru/course/view.php?id=31> (дата обращения: 01.09.2022).