

УДК 37.091.33:2-9]:378.4(477-25)НаУКМА

DOI: 10.18523/2617-1678.2024.14.98-107

Головащенко С. І.

<http://orcid.org/0000-0003-3416-6140>

РОЛЬОВА ГРА ЯК ВАРІАНТНА МОДЕЛЬ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОЇ ВЗАЄМОДІЇ З ПЕРШОДЖЕРЕЛАМИ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ІСТОРІЯ ХРИСТІЯНСТВА»

Цією роботою презентовано методичні рекомендації до одного з практичних занять із курсу «Історія християнства», який із 1990-х років викладаємо в авторській версії на бакалаврській програмі з філософії факультету гуманітарних наук Національного університету «Києво-Могилянська академія». Висунуто й перевірено робочу гіпотезу про можливість використання потенціалу рольових ігор як методу винайдення релевантних технологій опанування першоджерел під час підготовки до семінарських занять із курсу. Представлено практичний процес організації та проведення рольової гри на тему «Перші християни очима римлян: “війна світів” чи спроба зрозуміти одне одного?». Докладно розглянуто етапи організації гри: публічна пропозиція потенційним учасникам; формулювання і доведення цілей та завдань гри; формування команд і налагодження комунікації. Значну увагу надано інформаційному та організаційному аспектам рольової гри: характеристиці текстів для опрацювання; розподілу ролей у грі та відповідному структуруванню команд; умовам гри (технічним, методологічним і моральним). У теоретичній частині спеціально проаналізовано ключові моменти досвіду апробації гри як у студентській аудиторії НаУКМА, так і серед експертів — актуальних університетських дослідників і викладачів. Тематичну рольову гру розглянуто як особливу герменевтичну ситуацію; здійснено спробу визначити параметри та критерії оцінки її пізнавальної ефективності. Окремо визначено проблеми оцінювання результатів гри й необхідні умови її застосування як методичної моделі у наявному навчальному процесі. Актуальність рекомендацій зростає в умовах повернення після тривалого дистанційного періоду до аудиторного формату й, відповідно, збільшення потреби в активізації навчально-дослідницьких зусиль студентів НаУКМА.

Ключові слова: релігієзнавство, історія релігії, історія християнства, методика викладання, рольові ігри, Національний університет «Києво-Могилянська академія».

Вступ

Викладання дисципліни «Історія християнства», звісно ж, завжди спиралося на наявність базового авторського підручника (Головащенко, 1999) і досить розлогого пакета методичних матеріалів, удосконалюваного аж до останнього часу (Головащенко, 2023). Втім, цей досвід показав, що постійно проблемним залишається винайдення адекватних і релевантних засобів застосування першоджерел під час підготовки до семінарських занять із курсу. Актуальність же такого винайдення зростає в умовах, коли після тривалого періоду дистанційного навчання в

НаУКМА відбувається повернення до аудиторного формату. Відповідно, зростає потреба у пошуках адекватних засобів активізації навчально-дослідницьких зусиль студентів Академії. Науково-методичний пошук свого часу врешті-решт спонукав нас до висунення та практичної перевірки гіпотези про можливість використання методичного потенціалу рольових ігор як технології розв'язання відзначених наукових і дидактичних проблем.

Можливості цього виду інтерактивного навчання у формуванні когнітивних і практичних навичок особистості на різних етапах її становлення (від молодшого віку до вищої школи) та

у різних сферах (від навчання іноземних мов до засвоєння міжнародних політичних і суспільно-культурних практик) активно досліджують і використовують як у світі (Ladousse, 1992; Tucholka, 1992; Ur, 1981; Wood, n. d.), так і в Україні (Ахмад & Селезенко, 2013; Гольгер, 2018; Дзеньдзюра, 2014; Ковальчук, 2011; Кливник, 2012; Кнодель, 2015; Сватко, 2011, 2015, с. 210; Чегріна, 2008). Свій внесок ми бачили в адаптації попереднього досвіду до конкретної пізнавальної та дидактичної ситуації, яка поставала з наших викладацьких практик.

Отже, *мета* цієї роботи — представити сюжетну рольову гру з імітаційними елементами як можливу дидактичну та науково-методичну модель засвоєння першоджерел із певної теми з курсу «Історія християнства». Відповідно, серед *завдань* — описати й проаналізувати: цілі та завдання самої гри; основні етапи її організації, її інформаційну та організаційну складові; способи формування команд і їхню рольову структуру; технічні, методологічні та моральні умови гри. Важливим окремим завданням було осмислити рольову гру з теми не лише як метод опанування першоджерел, а і як специфічну герменевтичну ситуацію та процедуру, принагідно визначивши параметри та критерії оцінки її пізнавальної ефективності.

Джерельну базу для опису та аналізу створив для нас насамперед досвід проведення навчальних рольових ігор на семінарських заняттях із теми «Першоджерела з історії раннього християнства» курсу «Історія християнства» бакалаврської програми з філософії факультету гуманітарних наук Національного університету «Києво-Могилянська академія». Втім, додатковий імпульс для осмислення цього досвіду також дало проведення свого часу рольових ігор на цю тему, здійснене на кількох сесіях міжнародного проекту ReSET «Порівняльна та міждисциплінарна історія релігійних традицій у Східній, Центральній та Південно-Східній Європі». Тут до гри залучалися професійні історики, філософи, соціологи, релігієзнавці. Усі вони були науковцями-дослідниками і в переважній більшості актуальними університетськими викладачами. В цьому випадку рольова гра оберталася на експертизу з елементами вже ділової гри, оскільки участь у ній потребувала від учасників володіння фаховими знаннями, уміннями й навичками.

Так ми отримали додаткову можливість на підставі включеного спостереження провести оцінювання запропонованого для гри текстового матеріалу, методики підготовки до гри,

самого процесу її організації та проведення. Також було реалізовано можливість оцінити вартість отриманих результатів з огляду на досягнення основної мети та розв'язання поставлених завдань. Це дало змогу розглянути гру учасників рольової гри — дослідників і викладачів — як експертну щодо загального масиву студентських груп у НаУКМА, з якими проводили такі ігри.

1. Етапи організації рольової гри

1.1. Публічна пропозиція потенційним учасникам

Процес організації розпочинається з *публічної пропозиції* потенційним учасникам на підставі змістовного опанування першоджерел представити фрагмент із ранньої християнської історії у вигляді рольової гри. Причому форма такої пропозиції дещо різниться для студентської групи порівняно з контрольною групою експертів.

У першому випадку відомо, що гру пропонують з однієї з тем практичних занять із дисципліни «Історія християнства». Вибір ігрового формату відбувається тут у *контексті наперед заданої змістовної й тематичної структури семінарських занять*. Відповідно, можливими альтернативами такого виду занять можуть бути більш традиційні форми засвоєння першоджерел, рекомендованих програмою і силабусом курсу. Також у рамках цього курсу вже було апробовано й більш традиційні засоби представлення результатів підготовки студентів до практичного заняття. Йдеться про представлення: а) *індивідуальне* — виконання поточної (проміжної) контрольної роботи, виступи з доповідями на семінарі, або б) *групове* — підготовка і проведення на занятті презентації силами малої робочої групи (команди) та подальша спільна дискусія з теми у великій групі.

У випадку ж з експертною групою маємо справу насамперед із пропозицією вільно отримати новий методичний, дидактичний і організаційний досвід, а також — персональний досвід емоційного «занурення» до історичної ситуації. Відповідно, у професіоналів-експертів простір вибору, звісно, є менш формалізованим і набагато ширшим, ніж зазвичай у студентів, які опановують цей курс як нормативну чи елективну дисципліну.

Зазначимо про ще один технічний момент пропозиції до участі — вже щодо його змісту: ця

пропозиція обов'язково містить низку ключових параметрів майбутнього заняття. Докладніше про це — у наступному параграфі.

1.2. Формулювання й доведення теми, цілей та завдань гри

Це, передусім, повідомлення про *тему* гри. У нашому випадку конкретну тему гри сформульовано так: «Перші християни очима римлян: “війна світів” чи спроба зрозуміти одне одного?». У такому формулюванні ця тема стосовно цілей і завдань навчального процесу є *культурно-антропологічним псевдонімом* теми «Першоджерела з історії раннього християнства», раніше цілковито формалізованої та унормованої з погляду викладання як історичних дисциплін взагалі, так і історії конкретної релігійної традиції (християнської) зокрема.

Зважаючи на таку смислову трансформацію, формулюємо *світоглядну мету* заняття. Тут це — *створення пізнавальної ситуації*, за якої через рольову гру можна було б *змодельовати світоглядну та ідейну зустріч* двох світів: традиційного античного і новонародженого християнського. Відповідно, *методичною ціллю* гри є *створення мотивації та організаційних передумов для якомога ефективнішого прочитання й засвоєння першоджерел* із цієї теми. Водночас зауважимо: зазначену методичну мету гри у характерному для сучасної методики поділі цілей аудиторного заняття на методичні, педагогічні та комунікативні можна розглядати і як *педагогічну мету*. Адже вона передбачає не лише опанування конкретного дисциплінарного знання, а й вироблення *стратегії* такого опанування через *виховання* певного ставлення до пропонованого навчального матеріалу.

Крім того, проведення гри в експертній групі дає змогу поставити додаткову методологічну мету — отримання експертних оцінок ефективності рольової гри з огляду на відповідність і баланс її цілей, завдань та засобів. Зазначимо, що впродовж початкового публічного оголошення цілей у студентській аудиторії варто віддавати перевагу саме *світоглядній меті* гри як *домінантній у плані мотивації*. В експертній групі, навпаки, варто від початку акцентувати на *методологічній, методичній і педагогічній* цілях, оскільки предметом експертизи постає увесь комплекс цілей.

Досягнення заявлених цілей передбачає розв'язання кола завдань, які теж доводять до

відома потенційних учасників. У цьому випадку йдеться про такі завдання:

- *мотивувати* учасників максимально ефективно *ознайомитися з базовим колом першоджерел* з історії раннього християнства;
- *змодельовати світоглядні та ідейні позиції* традиційної («язичницької») греко-римської і ранньохристиянської спільнот (I–III ст.);
- *виявити основні лінії ідейного й смислового контакту, основні вузли полеміки* представників «язичницької» і ранньохристиянської культур;
- *висвітлити герменевтичний аспект* означеного культурно-світоглядного контакту: розглянути цей контакт як *спробу порозуміння*, оцінити таку спробу з огляду на її принципову досяжність та історичну реалізованість.

Проведення гри з експертною групою дало змогу сформулювати для неї *додаткові завдання* з експертного оцінювання таких параметрів:

- відповідності заявлених цілей, завдань і засобів на підставі вивчення попередньої документації (інструкцій з організації рольової гри);
- набору рекомендованих джерел, методології та методики організації й проведення гри з погляду заявлених цілей і завдань;
- власного досвіду вивчення джерел, а також персонального й групового досвіду ігрового «вживання» в історичну, культурну та екзистенційну ситуацію «зустрічі світів» — античного «язичницького» і ранньохристиянського;
- перспектив такої методології та методики проведення занять з історії релігійних традицій з огляду на власну викладацьку практику. Отримання експертних оцінок у цьому випадку передбачено через усні експертні інтерв'ю та письмові відгуки за моделлю зворотного зв'язку (feed-back).

Нарешті, до потенційних учасників доводять перелік основних *етапів* розв'язання поставлених завдань та, відповідно, досягнення заявлених цілей заняття. Серед них:

- *створення і структурування команд* («язичники» та «християни»);
- *вивчення запропонованого мінімального кола хрестоматійних текстів*;
- на цій підставі *формування позицій сторін* («язичницька» і «християнська» позиції також мають бути всередині себе структурованими);
- проведення у формі рольової гри *модерованої дискусії*, де буде представлено й зіставлено позиції «язичників» і «перших християн».

1.3. Формування команд і налагодження комунікації

Наступний етап організації рольової гри починається, коли будуть сформовані майбутні команди. Доцільною тут вважаємо письмову фіксацію та публікацію складів команд. Кожну команду пропонуємо формувати за принципом робочої групи, встановлюючи досить чітко нормовану комунікацію всередині робочої групи (команди), а також між командою і модератором (викладачем — організатором гри).

По-перше, від початку рекомендовано налагодити комунікацію всередині групи. Для цього можна використати ресурс соціальних мереж, месенджерів або платформ дистанційної освіти, реалізованих у тому чи тому закладі вищої освіти. Зокрема, створити чати або канали кожної команди. Бажано відразу мотивувати це потребою на цьому етапі підготовки закласти підвалини ефективної командної співпраці, зокрема розподілити ігрові *ролі* й необхідні кожному учасникові для опрацювання *фрагменти текстів*. По-друге, для підвищення ефективності індивідуальної та групової підготовки робочій групі (команді) рекомендовано обрати лідера (координатора), який має повагу й довіру решти членів команди. Це є бажаним, щоб було зручніше вирішувати спільні та спеціальні робочі питання, які виникнуть під час підготовки, а також для спілкування з модератором — організатором гри. Мотивувати обидва ці організаційні параметри варто в термінах «зручності», «ефективності» та «успіху», які позитивно описували б як процес підготовки, так і результат праці робочої групи-команди.

Нарешті, важливим етапом початкової організації команд є ознайомлення учасників із *матеріалами, правилами та умовами* рольової гри. Для посилення концентрації і додаткового мотивування сприйняття акцентуємо на цій інформації як на «найнеобхіднішій» для проведення гри. Далі подаємо ці інформаційні блоки у порядку, що їх ми неодноразово апробували.

2. Інформаційна й організаційна складові рольової гри

2.1. Тексти для читання та опрацювання

Відразу зазначимо, що впродовж тривалого періоду проведення цих рольових ігор ми використовували різні версії базових наборів текстів із теми гри, які містили як першоджерела, так і новіші авторські публікації. Зважаючи на ево-

люцію вимог і підходів до підбору першоджерел і рекомендованої літератури, врешті схиляємося до переваги джерел, а) виданих робочими мовами НаУКМА, б) укладених або написаних вітчизняними дослідниками. Водночас слід враховувати ступінь доступності тих чи тих закордонних джерел для наших студентів — як технічної, так і фінансової.

Наведемо тут одну з *актуальних натепер версій*. Через електронні розсилки або посилання на хмарні сховища учасники робочих команд мають отримати доступ до таких текстів (або посилань на них у мережі): сучасний вітчизняний посібник-хрестоматія (Мозговий, 2011); фрагменти зі старої, але досі в низці моментів актуальної хрестоматії (Ранович, 1990) (додатково); кілька вже класичних і новіших англomовних видань, де на підставі стародавніх джерел змальовують суспільний, культурний і духовний контекст зустрічі античного та християнського світів (Habermas, 1996; Wilken, 2003; Cook, 2010).

Зазначені хрестоматії є досить розлогими компендіями, тому їх попередньо адаптують до завдань гри. Зокрема, електронні версії хрестоматій для гри можна скоротити, низку фрагментів вилучити. Щодо сучасних англomовних видань, як уже зазначено, слід врахувати, що їхні паперові версії і доступ до електронних версій у мережі є платними (у відкритому бібліотечному доступі знаходимо хіба що перше видання книжки Р. Вілкена).

Ключову увагу учасників при цьому звертають на опрацювання джерел: під час читання і вивчення текстів рекомендовано відбирати саме ті, що потрібні кожному для підготовки його ігрової ролі. Ось чому наступним інформаційним блоком, який пропонують учасникам, є низка рекомендацій щодо розподілу ігрових ролей та, відповідно, структурування груп-команд.

2.2. Ролі у грі та структура груп-команд

Важливим компонентом групової праці в командах є *розподіл заздалегідь ролей* у майбутній грі — бажано незабаром після першого ознайомлення з текстами. Кожну роль може представляти певний учасник гри *індивідуально, пара* або *мікрогрупа* (3–4 учасники). Крім того, хтось із команди може поєднувати різні ролі, тут немає обмежень. Головними вимогами є: а) у команді розподілені *всі ролі*; б) до гри залучені *всі учасники*.

Для кожної групи-команди рекомендовано певні набори ролей. Через це задають напрями

та рівні світоглядної та ідейної репрезентації історичних персонажів і, відповідно, напрями вивчення рекомендованих джерел.

У «римлян» у цій грі такі ролі, або «рівні»:

1. «Люди з вулиці», «*idiotaе*». Тут має бути світоглядно представленим рівень здорового глузду. Це — рівень вульгарних, тобто «вуличних» здивувань, запитань, звинувачень, страхів щодо «іншої» традиції, сприйнятої передовсім як «чужа». Запитання «римлян» до «християн», звинувачення, непорозуміння тощо — формулюють саме в такому ключі.
2. «Юристи», або «*прокурори*». Це — персональна репрезентація пізньої римської громадянської, політичної, правової свідомості; освіченість плюс усвідомлення загальних інтересів римського народу й римської держави. Запитання й звинувачення на адресу «християн» формулюють з погляду звичаїв, моралі, права та від імені римського народу. Ключовим може стати звинувачення у небезпечності перших християн для традиційного римського суспільства, а також звинувачення їх у нелояльності.
3. «Філософи». Цей рольовий кластер виявляє рівень систематизованої теоретичної, раціоналістичної критики християнства. Тут можна і треба звернути увагу на такі аспекти: а) критика християнства як *superstitio*; б) порівняльно-релігійна критика (за брак «оригінальності» та запозичення з інших традицій); в) «логічна», «естетична» та «етична» критика — з погляду античних критеріїв переконливості, моральності та краси релігійного міфу та релігійних практик.

Щоб стимулювати дальший творчий пошук учасників, ми запропонували як бонус прямі посилення на деякі фрагменти різних авторів базового набору першоджерел зі згаданих вище хрестоматій. Наприклад, за рівнем 1 («люди з вулиці») рекомендовано насамперед вивчення фрагментів «Цецилій» з «Октавія» Мінучія Фелікса, а також фрагментів «Лукіан» або «Гієрокл». За рівнем 2 («прокурори») рекомендовано фрагменти «Сенєка», «Тацит», «Лукіан», «Пліній Секунд», «Юліан Відступник». За рівнем 3 («філософи») — фрагменти «Цельс», «Порфірій», «Юліан Відступник» із хрестоматій обох авторів.

Для команди «християн» запропоновано такі ролі, або рівні:

1. «*Апологети-простаки*». Це теж рівень здорового глузду, який структурно відповідає рівневі *idiotaе* команди «римлян». Завдання учасників, які презентують цей рольовий кластер, — захищати ранніх християн від

вульгарних, «вуличних» здивувань-непорозумінь, запитань, звинувачень, страхів із боку римських громадян-язичників. Відповідно, вони мають формулювати й висувати аналогічні здивування, запитання, звинувачення на адресу римлян-язичників.

2. «*Апологети-адвокати*». Це також рівень громадянської, політичної правової свідомості, але вже представлений християнами перших століть нової ери. Тут також освіченість плюс усвідомлення інтересів римського народу й римської держави, тобто лояльність і захист цінності християнства для римського суспільства. Питання й звинувачення на адресу язичників теж потрібно формулювати відповідно.
3. «*Богослови*». Це — рівень теоретичної свідомості. Тут представлені перші інтелектуали у християнському середовищі, які відповідають на раціональну, філософську критику християнства язичницькими «філософами». На цьому рівні пропонують принципово нове обґрунтування оригінальності й винятковості християнства у розв'язанні духовних, моральних, соціальних проблем особистості й усього римського суспільства; захист базових релігійних інтуїцій та первісних догматів християнства. Для цього використовують інструментарій античної філософської думки.

Як аналогічний бонус для «християн» рівнів 1–3 подають інші фрагменти різних авторів із наведених хрестоматій; насамперед такі, як «Тертуліан», «Мінучій Фелікс», «Євсевій», «Іринеї», «Оріген». Додатковим завданням з уточнення рольових кластерів учасниками обох робочих груп-команд може стати вивчення текстів згаданих вище англійських авторів з погляду можливого уточнення ролей або навіть пошуку додаткових персонажів (ролей).

Нарешті, останній інформаційний блок, запропонований учасникам, — умови гри.

2.3. Умови гри: технічні, методологічні та моральні

Умови формулюють відповідно до завдань гри, вони визначають ступінь і ефективність реалізації її технічних засобів (див. вище). Учасників гри інформують про два типи умов.

Технічні умови:

1. Структуру дискусії учасники спирають на *структуру ролей у команді*.
2. Описуючи та оцінюючи історичний і духовно-релігійний контекст, учасники у своїх запитаннях-відповідях, у стилі та логіці аргу-

ментації повинні максимально *спиратися на завчасно опрацьовані рекомендовані тексти*. Можливим є пряме й непряме цитування. Власні версії запитань, відповідей, аргументації бажано формулювати в рамках «канону», заданого цими текстами.

3. Потрібно *уникати анахронізмів*. Передовсім це стосується ідейної та догматичної аргументації (у грі відбивається доба I–III ст., ще до появи на Вселенських соборах догматів і відповідного поняттєвого апарату: «усій», «іпостасей», «фюзисів», «типів-прототипів» тощо). Також учасники не мають демонструвати власну сучасну віросповідну обізнаність.
4. *Заборонено «описувати кола»* у запитаннях і аргументації. Цю умову уважно контролює модератор, який повинен пильнувати появу таких «кіл» і відповідно зупиняти й коригувати хід дискусії.

Методологічні та моральні умови:

1. Запитання слід ставити *виразно*; їхній стиль і лексика мають відповідати *ролі*, вибраній і презентованій у певний момент.
2. Відповіді й аргументи слід *вслуховувати спокійно*, до кінця.
3. За будь-якої комунікативної ситуації протягом гри треба бути *ввічливим* у спілкуванні, не переходити на особистості.
4. *Перебивати* опонента — це *неетично*.
5. *Заборонено навмисно у будь-який інший спосіб перешкоджати* дискусії.
6. Невідповідність запитань і відповідей, якщо така виявиться протягом гри — одного разу, кілька разів або навіть часто, — слід сприймати як *комунікативну норму* й фіксувати. Учасникам гри треба пояснити, що така фіксація невідповідностей є важливою для належної оцінки ситуації з боку герменевтичного — як ступеня взаємного розуміння-нерозуміння.

3. Рольова гра як герменевтична ситуація: параметри та критерії оцінки пізнавальної ефективності

3.1. Гра як модерована дискусія: відповідальність модератора й учасників

Сама гра за формою є *модерованою дискусією*, під час якої створюється така *пізнавальна й герменевтична ситуація*, коли уможлиблюються *реконструкція, символічна репрезентація й зіставлення світоглядних, морально-етичних, громадсько-політичних, релігійно-практичних*

позицій античних «язичників» і «перших християн». Організація гри, передусім дотримання технічних і моральних умов дискусії, є цариною відповідальності модератора (викладача).

У фіналі рольової гри модератору рекомендовано підбити її *підсумки*. Тут є важливим виокремити найбільш значущі події, які відбулися впродовж гри. Акцентувати варто на *якості реконструкції і моделюванні* заданої темою гри історичної й культурної ситуації. Наприклад, зазначити про: ступінь виявлення позицій сторін, особливості взаємного сприйняття, специфіку спілкування, оцінку реалізованої комунікації в її герменевтичному аспекті — з погляду взаєморозуміння (взаємонерозуміння).

Завданням модератора є також сприяти *практично-дидактичному застосуванню* учасниками отриманого у грі досвіду, пам'ятаючи про його умовність. Тут є важливим, з одного боку, враховувати те, що ми маємо справу лише з моделлю. Але, з іншого боку, так само є важливим *зіставити цю модель з навчальними завданнями та матеріалом* — як зі змістом першоджерел, так і з нормативним наративом із цього розділу курсу. Наприклад, оцінювання *інтенсивності, коректності й доречності використання текстового матеріалу* рекомендованих першоджерел може стати ключовим у визначенні ступеня досягнення цілей і розв'язання завдань гри.

Тож учасники й модератор насамперед мають бути готовими виявити не лише *позитивний евристичний і методичний потенціал* такої форми проведення занять, а й обмеження, властиві цьому жанру. Зокрема, у цьому випадку є *безсумнівною ефективність рольової гри у моделюванні характерних рис* історичної доби, а також *у стимулюванні емоційного й ментального «запурення» та «вживання»* студентів в історичну й культурну ситуацію, яку вони вивчають. Це *сприяє кращому розумінню* релігії, яка зароджувалася, а також її історичного контексту, «життєвого простору», у якому перебували учасники тодішньої драми зміни епох.

Через гру учасники мають можливість змоделювати, відчути й краще зрозуміти *психологію* ранніх християн та їхніх сучасників-язичників. Набагато краще виявляються *особливості їхнього світосприйняття й комунікації*. У цьому випадку зауважуємо, наприклад: апеляцію до чуток і чуттєвого досвіду, до «кола упевненостей», до царини очевидного, зручного, «прийняттого» — замість розумних аргументів; ситуаційну міфотворчість, неможливість примирення ключових життєвих цінностей і моделей поведінки, нарешті — нездатність і небажання

почути одне одного. Дискусія як основна техніка проведення цієї рольової гри достатньою мірою *моделює полемічний характер* формування християнської картини світу, богослов'я, етики.

3.2. Досвід апробації гри: ключові моменти

Наш власний досвід оцінювання позитивних сторін і недоліків цієї форми проведення навчального заняття було значно доповнено узагальненими експертними відгуками, отриманими у різний час дослідниками й викладачами, яким довелося брати участь у цій рольовій грі. Разом з експертами підкреслюємо важливість і цінність цієї форми проведення занять у контексті *антропологічного підходу до освоєння історичного матеріалу*. Поза сумнівом, уміння «бачити очима іншого» слід культивувати у вітчизняній гуманітарній освіті, зокрема з використанням запропонованих методик і технік.

Зазначимо, що підготовка до гри позитивно стимулює учасників до *освоєння першоджерел* із теми. Варто підкреслити, що і підготовка, і саме проведення гри створюють додаткову мотивацію на кшталт спортивного азарту. Це сприяє *активному засвоєнню* рекомендованого матеріалу. Гра сприяє також *згуртуванню учасників, залученню їх до предмета вивчення і до навчального процесу в цілому*. Причому це залучення здатне вийти часово та просторово за межі аудиторії й конкретного заняття, *формуючи тривалу продуктивну групову взаємодію за типом співпраці*. Тож є можливим досягти позитивного соціального ефекту — зміцнити колективістські засади серед студентів.

Експерти, які мали досвід відтворення цієї рольової гри у власній педагогічній практиці, також відзначали значне зростання фактичної активності студентів (тобто їхнього *залучення до дискусії*), а також *якості змісту їхніх висловлювань* порівняно з традиційним семінарським заняттям. Було підкреслено *результативне позитивне емоційне тло* гри — навіть попри досить різкі його коливання протягом дискусії. Рольову гру студенти сприймають *із зацікавленням*; вони оцінюють емоційну атмосферу практичного заняття (подібно до експертів, які брали участь у грі) як *творчу та незабутню*. Тож і в емоційному сприйнятті спостерігаємо довготривалий позитивний ефект, який, поза сумнівом, покращує загальне ставлення студентів до вивчення цього курсу. Супутнім емоційним і водночас соціально-статусним ефектом проведення цієї рольової гри є зростання *статусу* й поліпшення *іміджу* викладача.

Водночас викладач, застосовуючи цю форму практичних занять, стикається зі значними *ускладненнями*. Тут згадаємо і досить непрсту техніку забезпечення підготовки, і труднощі із влаштуванням оптимального таймінгу самої гри у часових межах університетської «пари», і проблеми із змістовною адаптацією матеріалу гри для студентів-неісториків. Для студентів-соціологів, наприклад, варто робити спеціальний акцент на соціальних і комунікативних аспектах дослідженої доби під час опрацювання першоджерел.

3.3. Проблеми оцінювання результатів гри та умови її застосування як методичної моделі

Дуже важливо звернути увагу на *проблеми оцінювання — як результатів самої гри, так і ступеня індивідуального засвоєння навчального матеріалу*. Адже найдоступнішим індикатором тут виступає кумулятивний ефект інтенсивності й змістовності власне групової комунікації. Цей ефект зазвичай описують у емоційно забарвлених термінах (наприклад, «гра вдалася / не вдалася»), і він важко піддається кількісному оцінюванню. Знання й навички, отримані персонально, звісно, є важливим чинником досягнення згаданого ефекту, однак не можуть бути оцінені поза загальним дидактичним і методичним контекстом. Останній обов'язково має враховувати альтернативні форми практичної роботи студентів (контрольні роботи, есе, тестування, усні доповіді й презентації, індивідуальні дослідницькі письмові роботи). *Лише в такому контексті запропоновану рольову гру може бути рекомендовано як методичну модель викладання й засвоєння першоджерел з історії раннього християнства з використанням міждисциплінарного та компаративного підходів*.

Висновки

Досвід проведення рольових ігор за однією з тем навчального курсу «Історія християнства», апробований як під час аудиторних занять, так і на експертному рівні, виявив можливість застосувати цю форму проведення занять як засіб активізації засвоєння студентами навчального матеріалу з предмета. Як уже було зазначено, актуальність цього зростає в умовах, коли після тривалого періоду дистанційного навчання в НаУКМА відбувається повернення до аудиторного формату. Така активізація може відбуватися принаймні на трьох ієрархічних рівнях, відбиваючи трирівневий результат самої рольової гри.

На першому рівні йдеться власне про підвищення рівня вмотивованості студентів до цілеспрямованого, структурованого, осмисленого читання першоджерел із теми та подальшого їх предметного застосування у процесі гри. Відповідно, є можливість покращити якість засвоєння цих першоджерел. Власне, тут не лише опановують конкретне дисциплінарне знання, а й виробляють стратегію такого опанування — через виховання певного ставлення до пропонованого навчального матеріалу.

На другому рівні йдеться про досягнення своєрідного культурно-історичного, або ж навіть культурно-антропологічного ефекту — ефекту «занурення у добу» через ініціювання уяви, емпатії та предметно (історично) зорієнтованої фантазії. Зокрема, безсумнівною є ефективність рольової гри у моделюванні характерних рис історичної доби, а також у стимулюванні емоційного й ментального «занурення» та «вживання» студентів у історичну й культурну ситуацію, яку вони вивчають. Таке «занурення» допоможе підготувати учасників рольової гри до отримання найглибшого для цієї ситуації, третього рівня ефекту.

На третьому рівні ми говоримо про ефект скоріше герменевтичний — саме про можливість для учасників гри отримати «досвід розуміння» іншої доби. Водночас, у конкретному кейсі, це досвід розуміння релігії, яка зароджувалася, а також її історичного контексту, «життєвого простору», у якому перебували учасники тодішньої історичної драми зміни епох.

Зазначимо, що і підготовка, і власне проведення гри створюють додаткову мотивацію на кшталт спортивного азарту. Це сприяє активному засвоєнню рекомендованого матеріалу. Гра сприяє також згуртуванню учасників, залученню їх до предмета вивчення та до навчального процесу в цілому. Причому це залучення може тривати часово та просторово за межами аудиторії й конкретного заняття, формуючи серед студентства тривалу продуктивну групову взаємодію за типом співпраці і тим самим даючи позитивний соціальний ефект.

Реалізації усіх означених тут можливостей можливо досягти через здійснення представле-

них у роботі практичних кроків з організації та проведення рольової гри — її організаційної, інформаційної та науково-методичної складових. Тут звертаємо увагу на потребу чіткого формулювання теми, цілей і завдань гри, які б максимально мотивували учасників. Важливо також налагодити ефективну комунікацію — як у процесі підготовки, так і під час проведення самої гри, а також за її наслідками, через отримання зворотного зв'язку.

Запропоновані для опрацювання першоджерела з теми структуруються відповідно до ролей у грі, які покликані змодельовати духовну та інтелектуальну структурованість суспільства досліджуваної доби. Сама ж гра як модернована дискусія створює пізнавальну ситуацію, яка уможливорює реконструкцію, символічну репрезентацію й зіставлення світоглядних, етичних, громадсько-політичних, релігійно-практичних позицій античних «язичників» і «перших християн». Таку реконструкцію, репрезентацію та зіставлення розглядаємо саме як форму авторизованої взаємодії з першоджерелами — і цим підкреслюємо експериментальний і творчий характер пропонованого тут підходу до викладацької практики.

Утім, фіксуємо і певні обмеження та проблемні моменти у застосуванні цієї форми навчальної активності. Тут і організаційні ускладнення, і досить непрості техніки забезпечення підготовки, і труднощі із влаштуванням оптимального таймінгу самої гри у часових межах університетської «пари», і проблеми зі змістовною адаптацією матеріалу гри для студентів різних спеціальностей. Також це проблема оцінювання як результатів самої гри, так і досягнутого ступеня індивідуального засвоєння навчального матеріалу. Тож знання і навички, отримані через рольову гру, потрібно перевіряти й оцінювати через решту форм практичної роботи студентів (контрольні роботи, есе, тестування, усні доповіді й презентації, індивідуальні дослідницькі письмові роботи тощо). Лише тоді запропоновану тут форму навчальної активності може бути рекомендовано як методичну модель викладання й засвоєння першоджерел з історії раннього християнства.

Список посилань

Ахмад, І., & Селезенко, А. (2013). Значущість рольових ігор в процесі навчання. *Теоретичні питання культури, освіти та виховання*, 47, 9–11.

Головащенко, С. І. (1999). *Історія християнства: курс лекцій*. Львів.

Головащенко, С. І. (2023). *Силабус з навчальної дисципліни «Історія християнства»*. НаУКМА. <https://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/25736>.

Гольгер, І. М. (2018). Рольові ігри як важливий комунікативний інструмент навчання іноземної мови. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*, 36 (2), 32–34.

Дзеньджора, Н. (2014). Педагогічний досвід: Рольова гра як метод активного навчання майбутніх економістів. *Український науковий журнал «Освіта регіону»: Політологія. Психологія. Комунікації*, 1–2. <https://social-science.uu.edu.ua/article/1248>.

- Киливник, В. М. (2012). *Рольова гра як один з методів активно-го навчання студентів іноземній мові*. <http://mp2.umo.edu.ua/wp-content/uploads/2012/04/Киливник.pdf>.
- Кнодель, Л. В. (2015). *Гра як метод навчання іноземних мов: монографія*. Заграй.
- Ковальчук, О. С. (2011). Рольові ігри на заняттях з англійської мови студентів юридичних спеціальностей. *Нові технології навчання*, 68, 44–47.
- Мозговий, І. П. (2011). *Утвердження християнства (I–II ст. н. е.): античні писемні джерела: навчальний посібник*. Державний вищий навчальний заклад «Українська академія банківської справи Національного банку України».
- Ранович, А. Б. (1990). *Первоисточники по истории раннего христианства. Античные критики христианства*. https://ukmaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sergii_holovashchenko_ukma_edu_ua/ErPvBMcuwW1KuJuT4cz8Zg4B6lAt0HNtnhK0XUoLKLpzzw?e=3aXFL2.
- Сватко, Ю. І. (2011). Імітаційна рольова гра «Модель ЮНЕСКО». *Філософія людського спілкування: Філософія, Психологія, Соціальна комунікація: Щорічний науково-практичний філософський журнал*, 4, 235–241.
- Сватко, Ю. І. (2015). Траєкторія досвіду (текст офіційної презентації кафедри ЮНЕСКО «Права людини, мир, демократія, толерантність і взаєморозуміння між народами» в Національному університеті «Києво-Могилянська академія» на XVIII засіданні Національної комісії України у справах ЮНЕСКО від 17 вересня 2015 р.). *Філософія людського спілкування: Філософія, Психологія, Соціальна комунікація: Щорічний науково-практичний філософський журнал*, 8, 206–214.
- Чегріна, Н. П. (2008). Ігрова модель як сучасний дієвий засіб навчання, розвитку й виховання особистості. *Deutsch*, 26 (154), 8–15.
- Cook, J. G. (2010). *Roman Attitudes Toward the Christians: From Claudius to Hadrian. Wissenschaftliche Untersuchungen zum Neuen Testament* (Vol. 261). Mohr Siebeck.
- Habermas, G. R. (1996). Ancient Non-Christian Sources. *LBTS Faculty Publications and Presentations*, 39. https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=lts_fac_pubs.
- Ladousse, G. P. (1992). *Role Play*. Oxford University Press.
- Tucholka, R. (1992). *Fringeworthy: The Role-Playing Game as Interdimensional Adventure*. Madison Heights.
- Ur, P. (1981). *Discussions that Work*. Cambridge University Press.
- Wilken, R. L. (2003). *The Christians as the Romans Saw Them* (2nd ed.). Yale University Press.
- Wood, E. (n. d.). *Exploring Play. The University of Sheffield*. <https://www.futurelearn.com/courses/play>.

References

- Akhmad, I., & Selezhenko, A. (2013). Znachushchist' rolivoykh ihoru procesi navchannia [The Importance of Role-playing Games in the Learning Process]. *Teoretychni problemy kul'tury, osvity ta vychovannia*, 47, 9–11 [in Ukrainian].
- Chehrina, N. P. (2008). Ihrova model' iak suchasnyi diievyi zasib navchannia, rozvytku i vykhovannia osobystosti [The Game Model as a Modern Effective Means of Training, Development and Education of the Individual]. *Deutsch*, 26 (154), 8–15 [in Ukrainian].
- Cook, J. G. (2010). *Roman Attitudes Toward the Christians: From Claudius to Hadrian. Wissenschaftliche Untersuchungen zum Neuen Testament* (Vol. 261). Mohr Siebeck.
- Habermas, G. R. (1996). Ancient Non-Christian Sources. *LBTS Faculty Publications and Presentations*, 39. https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=lts_fac_pubs.
- Holovashchenko, S. I. (1999). *Istoriia khrystyianstva: kurs lektsiy [History of Christianity: Course of Lectures]*. Lybid' [in Ukrainian].
- Holovashchenko, S. I. (2023). *Sylabus z navchal'noi dystsypliny "Istoriia khrystyianstva" [Syllabus for the Study Discipline "History of Christianity"]*. NaUKMA. <https://ekmair.ukma.edu.ua/handle/123456789/25736> [in Ukrainian].
- Hol'ter, I. M. (2018). Rol'ovi ihry iak vazhlyvyi komunikatyvnyi instrument navchannia inozemnoi movy [Role-playing Games as an Important Communicative Tool for Learning a Foreign Language]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Ser.: Filologia*, 36 (2), 32–34 [in Ukrainian].
- Dzdzziura, N. (2014). Pedagogichnyi dosvid: Pol'ova hra iak metod aktyvnoho navchannia maibutnikh ekonomistiv [Pedagogical Experience: Role Playing as a Method of Active Learning of Future Economists]. *Ukrains'kyi naukovyi zhurnal "Osvita rehionu": Politolohiia. Psykholohiia. Komunikacii*, 1–2. <https://social-science.uu.edu.ua/article/1248> [in Ukrainian].
- Knodel', L. V. (2015). *Hra iak metod navchannia inozemnykh mov: monohrafiia [The Game as a Method of Learning Foreign Languages: a Monograph]*. Zahrai [in Ukrainian].
- Koval'chuk, O. S. (2011). Rol'ovi ihry na zaniattiakh z anhliis'koi movy studentiv iurydychnykh special'nostei [Role-playing Games in English Language Classes for Law Students]. *Novi tekhnolohii navchannia*, 68, 44–47 [in Ukrainian].
- Kylyvnyk, V. M. (2012). *Rol'ova hra iak odyz z metodiv aktyvnoho navchannia studentiv inozemnykh mov [Role-playing as One of the Methods of Active Learning of Students in a Foreign Language]*. <http://mp2.umo.edu.ua/wp-content/uploads/2012/04/Киливник.pdf> [in Ukrainian].
- Ladousse, G. P. (1992). *Role Play*. Oxford University Press.
- Mozhovy I. P. (2011). *Utverzhennia khrystyianstva (I–II st. n.e.): antychni pysemni dzhherela: navchal'nyi posibnyk [The Establishment of Christianity (I–II centuries AD): Ancient Written Sources: Educational Guide]*. State higher educational institution "Ukrainian Academy of Banking of the National Bank of Ukraine" [in Ukrainian].
- Ranovych, A. B. (1990) *Pervoistochnili po istorii rannego khristianstva. Antichnye kritiki kristianstva [Primary Sources on the History of Early Christianity. Ancient Critics of Christianity]* https://ukmaedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sergii_holovashchenko_ukma_edu_ua/ErPvBMcuwW1KuJuT4cz8Zg4B6lAt0HNtnhK0XUoLKLpzzw?e=3aXFL2 [in Russian].
- Svatko, Y. I. (2011). Imitaciina rol'ova hra "Model UNESCO" [Simulation Role-playing Game "UNESCO Model"]. *Filosofia liuds'koho spilkuvannia: Filosofii, Psykholohiia, Social'na komunikaciia: shchorichnyi naukovopraktychnyi filofs'kyi zhurnal*, 4, 235–241 [in Ukrainian].
- Svatko, Y. I. (2015). Traektoriia dosvidu (tekst ofitsiinoi prezentatsii kafedry YuNESKO "Prava liudyny, myr, demokratiia, tolerantnist i vzaemorozuminnia mizh narodamy" v Natsionalnomu universyteti "Kyievo-Mohylianska akademiiia" na XVIII zasidanni Natsionalnoi komisii Ukrainy u spravakh YuNESKO vid 17 veresnia 2015 r.) [Trajectory of Experience (the Text of the Official Presentation of the UNESCO Chair "Human Rights, Peace, Democracy, Tolerance and Understanding among Peoples" at the National University of Kyiv-Mohyla Academy at the XVIII Meeting of the National Commission of Ukraine for UNESCO on 17 September 2015)]. *Filosofia liuds'koho spilkuvannia: Filosofii, Psykholohiia, Social'na komunikaciia: shchorichnyi naukovopraktychnyi filofs'kyi zhurnal*, 8, 206–214 [in Ukrainian].
- Tucholka R. (1992). *Fringeworthy: The Role-Playing Game as Interdimensional Adventure*. Madison Heights.
- Ur, P. (1981). *Discussions that Work*. Cambridge University Press.
- Wilken, R. L. (2003). *The Christians as the Romans Saw Them* (2nd ed.). Yale University Press.
- Wood, E. (n. d.). *Exploring Play. The University of Sheffield*. <https://www.futurelearn.com/courses/play>.

Serhii Holovashchenko

ROLE-PLAYING GAME AS A VARIANT MODEL OF EDUCATIONAL AND METHODOLOGICAL INTERACTION WITH PRIMARY SOURCES WHEN TEACHING THE HISTORY OF CHRISTIANITY

This work presents methodical recommendations for one of the practical classes from the course “History of Christianity”, which has been taught in the author’s version since the 1990s in the bachelor’s program in philosophy of the Faculty of Humanities of the National University “Kyiv-Mohyla Academy”. A working hypothesis about the possibility of using the potential of the role-playing games as a method to find relevant means of assimilating lecture material and primary sources for seminar classes on the course is put forward and tested. The practical process of organizing and conducting a role-playing game on the topic “The first Christians through the eyes of the Romans: ‘war of the worlds’ or an attempt to understand each other?” is presented. The stages of the organization of the game are considered in detail: public offer to potential participants; formulating and proving the goals and objectives of the game; forming teams and establishing communication. Considerable attention is paid to the informational and organizational aspects of the role-playing game: the characteristics of the texts to be studied; distribution of roles in the game and appropriate structuring of teams; conditions of the game: technical, methodological and moral. In the theoretical part, the key moments of the experience of game testing both in the student audience of NaUKMA and among experts – current university researchers and teachers – are specially analyzed. The thematic role-playing game is considered as a special hermeneutic situation; an attempt was made to determine the parameters and criteria for evaluating its cognitive effectiveness. The problems of evaluating the results of the game and the necessary conditions for its application as a methodical model in the existing educational process were especially noted. The relevance of these recommendations is increasing in the conditions of the return to the classroom format after a long period of distance learning and, accordingly, the growing need to intensify the educational and research efforts of the students of NaUKMA.

Keywords: religious studies, history of religion, history of Christianity, teaching methods, role-playing games, National University “Kyiv-Mohyla Academy”.

Матеріал надійшов 03.07.2024



Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)