

Я. Я. Иодковская

ОПЫТ США И КНР В ГРАЖДАНСКО-ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ: ТРАДИЦИОННЫЕ И ИГРОВЫЕ ПОДХОДЫ

Воспитание личности является неотъемлемым компонентом педагогического процесса. Государственная система образования занимается этой проблемой, о чем свидетельствует «Кодекс Республики Беларусь об образовании». Согласно закону в качестве приоритетной задачи воспитания выступает «формирование гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии» [1].

Для достижения целей гражданско-патриотического воспитания педагогическому сообществу необходимо адаптировать собственный инструментарий методических средств, вдохновляясь опытом других. В этом плане интерес представляет обширный опыт гражданско-патриотического воспитания США и КНР, лидеров на мировой арене.

Специфика системы образования США отражена в законе «Every Student Succeeds Act», согласно которому ключевое место отдается преподаванию истории, гражданского права, географии. На бюджетные средства учреждениями высшего образования, музеями, библиотеками, исследовательскими центрами создаются Президентские и Конгрессиональные академии для повышения квалификации учителей и работы с талантливой молодежью; обучающимся предоставляются стипендии. Государство также распределяет гранты для проведения различных просветительских мероприятий [2]. Таким образом, специфика управления системой образования состоит в распределении средств федерации и делегировании полномочий на уровень отдельных штатов. Вместе с тем благодаря строгой регламентации законодательства во всех штатах соблюдаются общие образовательные стандарты.

Традиционными видами воспитательного воздействия в США являются кампании по популяризации государственных символов, пропаганда положительного образа «отцов-основателей» и других исторических личностей, а также улучшение имиджа военнослужащих, создание локальных патриотических движений и обществ, деятельность ветеранских организаций, студенческих братств и сестринств и т. д. [3, с. 85–86].

Наряду с традиционными в США особое внимание уделяется игровым подходам. Перспективными направлениями по внедрению игры в просвещение являются «edutainment» (технология по совмещению образования и развлечения), «игропедагогика» (game-based learning или обучение через игру), «игровые технологии» (например, дидактические игры) и «геймификация» (внедрение игровых механик в обучение).

Edutainment – разновидность технологии в образовании. Понятие, созданное Уолтом Диснеем, сегодня встречается и в русскоязычном пространстве («Постнаука», «Арзамас», «Теории и практики» и другие проекты [4, с. 314]).

Интересно отметить, что игропедагогика получила особое распространение в России: все новые учреждения высшего образования предоставляют образовательные программы бакалавриата и повышения квалификации по специальности игропедагога, а сетевое издание РБК (РосБизнесКонсалтинг) включило профессию «игромастер» в перечень профессий будущего в сфере образования [5]. Эти специалисты могут внедрять в педагогический процесс элементы геймификации, такие как модель PBL (от англ. points, badges, leaderboards), Октализ Ю-Кай Чоу, модель LM-GM (обучающих и игровых механик) и прочие [6, с. 117].

У игрового подхода в учебе, как и практически у любого другого, есть свои критики, поскольку от него исходит риск подмены мотивации учения, однако при грамотном, уместном и дозированном применении вышеперечисленных стратегий он носит сугубо позитивный характер. В качестве успешного кейса применения игрового подхода в гражданском воспитании можно упомянуть американскую беспартийную организацию iCivics, уже более 10 лет предоставляющую готовые решения и ресурсы для целых округов США на всех уровнях школьного образования [7].

Главным документом нормативно-правовой базы КНР является закон «Об образовании», согласно которому государство стремится «постоянно воспитывать высокоморальных людей, укреплять у получающих образование базовые социалистические ценности и чувство социальной ответственности, новаторский дух и практические способности» [8, с. 726]. Вместе с тем, оно призвано «наследовать и развивать выдающуюся традиционную культуру Китая, революционную культуру и передовую социалистическую культуру, а также вбирать в себя все наилучшие достижения в развитии человеческой цивилизации» [8, с. 726].

КНР прилагает усилия по поддержанию имиджа армии среди детей и молодежи. Уже традиционной стала практика краткосрочной массовой военной подготовки учащихся перед началом обучения на базе старших школ и университетов. Как и в США, там функционируют детско-юношеские организации, организующие гражданско-патриотическое воспитание (пионерия и комсомол).

Кроме того, с 1 января 2024 г. в силу вступил «Закон КНР о патриотическом воспитании». На всех административно-территориальных уровнях, начиная с уездного, создаются отделы патриотического воспитания. Различные департаменты и общественные объединения обязаны осуществлять патриотическое воспитание в своих сферах. Элементы гражданско-патриотического воспитания внедряются на более глубоком уровне не только на всех ступенях образования, но и во все сферы жизни общества [9]. Например, национальные и традиционные праздники Китая являются важным инструментом воспитания, как и СМИ, и индустрия развлечений.

В течение многих лет в медиасфере КНР сохранялась тенденция к ограничениям. Известна действующая квота, по которой лишь 20 иностранных кинолент в год показывается в кинотеатрах. Кроме того, «Великая китайская

огненная стена» в Интернете привела к появлению системы подконтрольных государству информационных ресурсов, социальных сетей, развлекательных порталов и онлайн-игр [3].

Именно китайская индустрия компьютерных игр становится объектом обсуждения в последние несколько лет. Прежде вводимые государством ограничения в отношении несовершеннолетних игроков по контролю игромании (например, 3 часа в неделю с 2021 г.) не показали должных результатов. Поэтому в 2024 году КНР построила курс на ослабление ограничений и оживление внутреннего рынка, о чем свидетельствует рекордная цифра в 117 игр, одобренных к выпуску Государственным управлением по делам прессы и печати в августе 2024 года [10].

Успех новой политики очевиден. В качестве примера можно привести выход первой китайской игры AAA-ранга «黑神话：悟空» («Темный миф: Укун»), покорившей мир 20 августа 2024 года. За 3 дня игра, основанная на китайском классическом романе «Путешествие на Запад», разошлась тиражом в 10 миллионов экземпляров [11]. Среди китайской молодежи популярны игры с патриотической и культурной подоплекой. Интерактивный формат соответствует принципам игропедагогики, поэтому компьютерные игры постепенно превращаются в эффективный инструмент гражданско-патриотического воспитания.

Подводя итог всему вышеизложенному, заметим, что централизация и выраженный коллективизм в китайском образовании ярко контрастируют с американской моделью, что отобразилось в их законодательстве и на практике. Тем не менее, обе страны могут послужить примером успешной деятельности в сфере гражданско-патриотического воспитания. На современном этапе игровой подход в тандеме с другими средствами эффективен в приобщении нового поколения к гражданственности и патриотизму, формировании национального самосознания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/document/?guid=11031&p0=Hk1100243> (дата обращения: 07.10.2024).
2. Every Student Succeeds Act // Congress.gov. – URL: <https://www.congress.gov/bill/114th-congress/senate-bill/1177/text> (дата обращения: 17.10.2024).
3. Федорченко, Л. В. Политика патриотического воспитания студентов в США и Китае. Сравнительный анализ / Л. В. Федорченко // Обозреватель = Observer. – 2019. – № 5 (352). – С. 82–90.
4. Беляков, П. В. Эдьютейнмент в цифровой среде: социокультурный анализ технологий / П. В. Беляков // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. – 2018. – № 8 (41). – Ч. 2. – С. 312–321.
5. 150 профессий будущего / А. Корзун [и др.] // РБК. – URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/5d6e48529a7947777002717b> (дата обращения: 08.10.2024).

6. Акчелов, Е. О. Новый подход к геймификации в образовании / Е. О. Акчелов, Е. В. Галанина // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2019. – № 1 (32). – С. 117–132.
7. Professional Learning Services for Districts // iCivics. – URL: <https://vision.icivics.org/for-administrators/> (дата обращения: 08.10.2024).
8. 中华人民共和国教育法 = Закон КНР «Об образовании» : Закон КНР, 29 апр. 1995 г., № 22-3 : в ред. от 29 апр. 2021 г. // 全国人民代表大会常务委员会公报. – 2015. – № 4. – С. 725–733.
9. 中华人民共和国爱国主义教育法 = «Закон КНР о патриотическом воспитании». // 中国政府网_中央人民政府门户网站. – URL: https://www.gov.cn/yaowen/liebiao/202310/content_6911481.htm (дата обращения: 17.10.2024).
10. China approves 117 video games in August // BRICS Competition Law and Policy Centre. – URL: <https://bricscompetition.org/news/china-approves-117-video-games-in-august> (дата обращения: 19.10.2024).
11. 《黑神话：悟空》销量超1000万套，游戏科学CEO：很快，很意外 = Продажи «Темный миф: Укун» превысили 10 миллионов единиц, генеральный директор Game Science: «Очень скоро, очень неожиданно» // 澎湃新闻. – URL: <https://bricscompetition.org/news/china-approves-117-video-games-in-august> (дата обращения: 08.10.2024).