

УДК 378.126

З. В. Лукашени

Балтийский федеральный университет имени И. Канта, г. Калининград, Российская Федерация

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ СРЕДСТВАМИ ИГРОМОДЕЛИРОВАНИЯ

Рассмотрены технологические процедуры реализации игромоделирования, выявленные в процессе исследования проблемы создания консалтингового центра как внутрисервисной службы университета на базе педагогического факультета учреждения образования «Барановичский государственный университет». Игромоделирование представлено как форма организации и осуществления исследования по проблемам инновационного изменения профессиональной деятельности педагога через интеграцию последней с аналитической деятельностью.

Введение. Эффективность функционирования сложившейся на сегодняшний день системы работы с педагогическим персоналом оказалась существенно зависимой от возможности её наполнения новыми методами и формами, способными обеспечить профессиональный рост специалиста, адекватный меняющимся условиям деятельности. Затрагивая специфику педагогического консалтинга (управленческого консультирования), мы предполагаем рассмотрение его в аспекте внутренней сервисной службы образовательного учреждения. Мы исходим из того, что каждый педагог находится в позиции управленца по отношению к собственной деятельности, деятельности обучающихся в рамках организованного им процесса и к процедуре взаимодействия участников данного процесса. Приоритет заказов на аналитическое обеспечение управленческой деятельности предопределён тем, что реальная профессиональная компетентность самого управления не должна быть негативным фактором педагогической деятельности. Стабилизация управленческой деятельности обеспечивается возможностью технологической интеграции аналитической деятельности с педагогической. Повышение уровня культуры принятия решений и их последующей реализации адекватным способом выступают основополагающими условиями реализации профессионального образования в мировом сообществе.

Методология и методы исследования.

В исследовании мы придерживаемся позиции современных аналитиков обучения (Л. Я. Венгер, А. Г. Костюк, Ю. Н. Кулотикин, Е. И. Машбиц, Н. Н. Поддьяков и др.), которые характеризуют педагогическую деятельность как управленческую. Консалтинговый консультант занимает позицию исследователя и катализатора процедуры выработки реалистичного, материального и измеримого решения педагога-клиента. Достигается это средствами игротехнического моделирования, которые предполагают совместное с педагогом-консультантом изучение основного источника проблемы педагога-клиента до момента самостоятельного «обнаружения» последним выхода из неё. В этой связи в период с января 2010 года по январь 2011 года на педагогическом факультете учреждения образования «Барановичский государственный университет» было проведено три игромодельных события под руководством профессора кафедры акмеологии и психологии профессиональной деятельности Российской академии государственной службы при Президенте Российской Федерации О. С. Анисимова. События реализовывались в аспекте исследования проблемы создания консалтингового центра как внутрисервисной службы университета. Участники данных событий находились одновременно в ролевых позициях «заказчика» и «консультанта». В данной публикации считаем целесообразным отразить полученные ре-

зультаты в аспекте выявления технологичных процедур создания сервисной структуры университета «консалтинговый центр».

Организация исследования. Работа по исследованию заявленной проблемы в составе игромодельного события проходит в двух основных формах: пленарные заседания (термин заимствован из организационно-деятельностной игры) и групповая работа. По окончании первого пленарного заседания (установочного) состав участников делится на группы, списки которых и темы для обсуждения подготовлены консультантами заранее. С каждой группой работает отдельный консультант консалтингового центра. Работа в них идёт в режиме свободного обсуждения заявленной темы при соблюдении правил: 1) нельзя отклоняться от темы; 2) все суждения фиксируются с помощью схем.

За счёт своей структурной неопределённости, условности и вариантности игромодельное взаимодействие и связанный с ним игровой подход позволяют участникам коллективной мыследеятельности принимать любые, в том числе и невыполнимые с их индивидуальной точки зрения, бессмысленные для них задания. Они начинают исполнять их в игровом, а потому и достаточно безответственном, на их взгляд, допускающем любые отклонения и ошибки, плане.

Порождается ситуация, необходимая для свободного поиска, изменения, совершенствования и развития наличных организационных форм, средств, методов и техник мыследеятельности [1].

Консультант организует группу от одного этапа коммуникации к другому (логика действий консультанта заимствована из позиции игротехника). Техники схематизации усваиваются участниками события по ходу моделирования в индивидуальном темпе и режиме. В моменты затруднений, касающихся необходимости схематического изображения хода мыслей игроками, консультант предоставляет (с обязательным объяснением) разработанные в методологии инструменты — алфавит и азбуку схем.

Каждая группа в конце рабочего дня делает доклад на очередном пленарном заседании (только с помощью схем). Остальные участники задают докладчику вопросы и высказывают критические суждения. Результаты критики являются предметом дальнейшей аналитической работы в группах. Таким образом, каждая группа-докладчик получает полноценную обратную связь от всех остальных участников игромоделирования, что позволяет им усовершенствовать и отредактировать предложенный ими вариант решения проблем, стоящих перед исследуемой организацией. Данный режим деятельности требует предельной концентрации от его участников. Постоянная готовность (концентрированность на работе) приводит к интенсивности самой игромодельной деятельности.

Игромоделирование нами рассматривается как качественно новая, прогрессивная форма обучения, характеризующаяся высокой степенью доступности и гибкости, концентрированностью на участнике. Доступность означает отсутствие требований к уровню образования на начальном этапе игромодельного взаимодействия, гибкость — пластичность и вариативность всех составляющих образовательного процесса: структуры и содержания образовательных программ, учебно-методического обеспечения, форм организации учебных занятий, а также места, времени и темпа обучения. Участник игромодельного события обладает значительной свободой выбора при определении целей и организации своего исследования в соответствии с индивидуальными потребностями и склонностями.

Реализация образовательных процессов в форме игромоделирования предполагает постоянное нахождение участников в позиции исследователя. Необходимой предпосылкой исследовательского моделирования является наличие практической деятельности затруднения, для снятия которого требуется формирование теоретической концепции явления в деятельности.

В процессе реализации вышеназванных игромодельных событий мы сочли целесообразным представлять технологию освоения игрового моделирования в логике методологической схемы акта мысли [2]. По схеме акта мысли мы проводили не все мыслительные процессы участников, а лишь существенные, значимые в рамках интересующего нас вопроса. Нами установлен факт, что при прохождении этой фазы игромоделирования косвенно происходит предварительная коррекция понимания самого субъекта мысли (отмечено 87% участвовавших в игромодельных событиях).

Займствуя термины логики, участники событий договариваются называть субъектом мысли то, о чём говорится, и предикатом — то, что говорится [3].

«Жизнь» предиката в игромоделировании можно представить в следующей последовательности: отождествление предиката с субъектом — разотождествление вследствие его недостаточности или несоответствия — возвращение предиката в функцию средства мысли — возвращение его в состояние пребывания вне употребления — поиск дополнений или уточнений, которые бы в сумме описали субъект, — замена исходного предиката [2].

Данная схема алгоритмично выражает технологические аспекты реализации деятельности по разрешению педагогических проблем. Она может осуществляться двумя способами: исследовательским и эмпирическим.

При реализации игромодельного события мы изначально предполагали, что участник не в силах дать однозначного теоретического определения исследуемого явления «консалтинговый центр». Однако он может описать ряд примеров из опыта, где это явление с большой вероятностью присутствует.

Первым его действием как исследователя в рамках игромоделирования будет выделение из всего многообразия опыта тех примеров, которые, по субъективному мнению, содержат исследуемое явление. Примеры, прошедшие отбор на соответствие теме ис-

следования, можно условно назвать «эмпирическими предикатами» явления.

Для определения соответствия теме эмпирических предикатов их необходимо провести через схему акта мысли. Далее отобранные из опыта примеры, соответствующие, по ощущениям мыслителя, субъекту мысли, необходимо воплотить поочередно в сценарий образа и в реальную театральную постановку. Затем наиболее удачные сценарные замыслы образцов перемещаются в архив эмпирически обобщённых предикатов. Причём обобщение эмпирических предикатов не является специальной целью этих процедур, а происходит опосредованно за счёт инновационно-деловой театрализации, которая сама по себе требует ухода от случайных элементов, присутствующих, как правило, в эмпирических примерах, в сценарии и затем в образце.

В процессе игромоделирования участвуют «сценарист» и «режиссёр». Первоначально они могут быть из числа внешних консультантов, а впоследствии (по мере научения) — из числа педагогов учреждения образования, которые участвуют в событии как «актёры» и «зрители». Данные педагоги, по нашему мнению, впоследствии представят в позиции консультанта как коллективного субъекта «консалтинговый центр».

«Сценарист» проектирует будущее действие на сцене, а «режиссёр» строит его реально, вовлекая «актёров» в качестве исполнителей. «Актёр» в данном игровом взаимодействии имеет специфический способ существования, состоящий в идентификации с модельным человеком. «Зритель» рефлексивно идентифицируется с каждым из «актёров» [4].

Процесс отождествления и разотождествления с моделью человека является тем базовым процессом, в котором «актёр» (или/и «зритель») получает необходимую предпосылку своего изменения. Консультанты подбирают те модели человека и его деятельности, которые (по результатам диагностики) вызывают напряжение разотождествления с прежним уровнем развития.

Далее ролью прописываются деятельность и позиция, способствующие отождествлению с новым уровнем, соответствующим функционированию профессиональной деятельности в изменённом (инновационном) состоянии. Следует конкретизировать, что этот уровень, понимаемый и принимаемый «актёром» (или/и «зрителем»), возможен и необходим.

Игромодельное событие может иметь любое содержание, взятое из профессиональной и жизненной практики. Существенно то, что в основу его организации положено совмещение действия, рефлексии, осознания способов работы и самоопределения в ситуации на сцене. Структура его может быть представлена следующими компонентами:

- установка на игру, соответствующая целевым ориентирам внедряемой в профессиональную деятельность инновации;

- игродействие — решение конкретной задачи, постановка и решение проблемы (реально возникшей при внедрении инновации), демонстрация профессионального действия;

- игрокommunikация — дискуссия в групповой или межгрупповой форме;

- игрорефлексия — внутригрупповая, межгрупповая, игротехническая и организационная.

Общая направленность консалтинговой деятельности данного направления состоит в том, чтобы обеспечить каждому участнику позитивную идентификацию: «актёр» — «режиссёр» — «сценарист». Реализация этого требования обеспечивает возможность каждому участвующему введение своих альтернатив построения игры в рамках согласованных (учебных или профессиональных) ценностей и целей.

В практике игромодельного события по вышеописанному циклу проводится не один, а несколько эмпирических предикатов. Данную фазу в исследовательском моделировании называют экстенсивной [2]. Она даёт её участникам некоторые навыки выполнения типовых процедур и одновременно реализует их содержательное обогащение. Испытуемые в ходе проведённого опроса отметили, что они:

- получили знания о процедуре сценарирования образца путём преобразования образцов конкретных случаев их практики (96% участвующих);

- приобрели навыки сопоставления (отождествления) сценария с субъектом мысли моделирующего (отметили 72% участников);

- развили способности к режиссёрской постановке сценария (88% участников проведённых игромодельных событий);

- приобрели навыки критического разотождествления просмотренного сценарного образца с субъектом мысли (72%).

На стадии опровержения образца при оформлении аргументации зрительского «не верю!» или «не узнаю субъект мысли» происходит накопление естественных критериев как средств критики образца. Критике подвергается как модельность постановки (формальные критерии), так и соответствие её теме субъекта мысли (содержательные критерии). Вследствие просмотра участниками игромоделирования в качестве зрителя многообразия реальных образцов (экстенсивная фаза) осуществляется накопление многообразия естественных критериев (формальных и содержательных). Здесь важно не столько тонкое применение последних, сколько полнота их набора. В этом заключается одна из основных задач экстенсивной фазы игромоделирования.

Интенсивная фаза игромоделирования начинается с выбора из нескольких воплощённых сценариев одного, который более других удовлетворял бы всему имеющемуся комплексу критериев. После этого осуществляется сценарная подготовка, реконструкция образца и пересценарирование для более точного соответствия материала каждому критерию из всего комплекса. Этот цикл повторяется многократно. В задачу этой фазы входит не только совершенствование образца посредством многократной критики, но и «окультуривание» (термин заимствован из организационно-деятельностной игры) самой критики [2].

Придание критической работе культурных форм происходит, во-первых, за счёт выделения существенного опыта из опыта выполнения процедур разотождествления по критериям. Так как ведётся работа с одним образцом, то участников меньше увлекает его содержательность, что приводит к упрощению действий по снятию формы этой работы.

Во-вторых, участники моделирования при воспроизводстве цикла по пересценариванию испытывают необходимость всё более ясного понимания и тонкого применения имеющихся критериев. Познаётся завуалированная вначале опосредованная связь между критериями. В согласовании моделирующими естественным критериям придаётся общезначимость, внеситуативность и жёсткость («окультуривание» критериев). Причём на этом пути изменяется количественный состав критериев в сторону уменьшения в связи с большей степенью абстрактности введённых критериев. В итоге остаётся минимально необходимый комплекс формальных и содержательных критериев, однозначно понимаемых группой моделирующих, и, следовательно, прошедших очищение от индивидуальности смыслов.

Следующая фаза является переходной от исследовательского моделирования к экспериментальному. Её называют теоретической вследствие соответствующей ей специфики [2]. Основной целью этой стадии можно считать оформление описания научными средствами субъекта мысли. Все феноменально описанные на прошлом этапе образцы служат в этой фазе исходным материалом. Задача теоретической работы — замещение множества феноменальных описаний единой теоретической моделью. Наиболее удобной формой для такой модели является схема.

Потребность в экспериментальном моделировании появляется при необходимости проверки теоретически существующей схемы изменения профессиональной деятельности педагога для превращения её в фактический алгоритм его деятельности. В экспериментальном моделировании субъектом

мысли становится теоретическая схема. Предикаты подбираются из опыта участников игромодельного события. При этом случай из практики может браться не целиком, а его отдельные элементы, которые синтезируются до окончательного содержательного наполнения формальной схемы. Данным образом разрабатывается процесс по «оживлению» схемы [3].

Схему, описанную текстом на каком-либо эмпирическом материале с конкретным сюжетом, можно считать сценарием, абстрактной основой которого будет теоретическая концепция (схема обеспечения продуктивности внедряемой инновации). Сценарий, воплощённый в реальности актёрской игрой, является действительной экспериментальной моделью.

Созданная по вышеперечисленным принципам модель подвергается участниками моделирования феноменальной и процессуальной реконструкции [2]. Результат последней сравнивается с исходной теоретической схемой. Если при сопоставлении обнаруживается несоответствие, то критическому анализу и изменению подвергается либо сценарий, либо режиссура, либо сама исходная схема в случае проблематизации её реальным модельным материалом. Тогда после внесения коррективов в теоретическую схему повторяется весь вышеописанный цикл.

Экспериментальное моделирование считается законченным только при условии полного соответствия теоретической схемы и схемы, полученной в результате процессуальной реконструкции [2]. При условии соблюдения полного соответствия этого соотношения теоретическая концепция (схема) считается экспериментально подтверждённым фактическим алгоритмом изменённой под инновацию деятельности педагога.

Освоение участниками моделирования экспериментальной фазы базируется на подготовке выполнения побочных типовых операций в исследовательском моделировании. Новизна присутствует только в процедуре органичного «оживления» схемы, что и составляет, как правило, основную трудность

этой стадии. Необходим такой синтез элементов из опыта, в соответствии с законом соединения из абстрактных аналогов в схеме, чтобы не нарушалась природосообразность, онтологичность объекта эксперимента. На этой фазе требуется большая степень адекватности применения культурных критериев моделирования [3].

В процессе коллективного обсуждения и специальным образом выстроенного оценивания (рефлексии) происходящего удаётся согласовать различные мнения и представления. Тем самым группа участников вырабатывает общий «язык», формирует единое понятийное пространство, в котором достигается взаимопонимание. Удаётся нейтрализовать межличностные, внутри- и межгрупповые противоречия, преодолеть сопротивление изменениям, в основе которых, как выявлено нами, — недостаток информации и различия в интерпретациях (отмечено 88% участников). В коллективе участников игромодельного события развивается реальное сотрудничество (согласны 96% участвующих).

Результаты исследования и их обсуждение. Среди важнейших результатов проведённого исследования в форме игромоделирования, которые обсуждались на заседаниях методической комиссии и совета педагогического факультета учреждения образования «Барановичский государственный университет», на международных конференциях (Беларусь, Болгария, Литва, Польша, Россия, Словакия, Украина), считаем необходимым отметить следующие:

– снятие дисбаланса между количеством имеющейся и необходимой информации (отметили 96% участников игромодельных событий);

– запуск механизмов превращения информации в знания (88%);

– формирование в коллективе каналов обмена знаниями и опытом (по «вертикали» и «горизонтали») (96%);

– приобретение участниками компетенций по решению сложных, системных проблем в реалиях педагогической практики (87%);

– рассмотрение анализируемых проблем с разных ролевых точек зрения приводит в их решение знания и опыт, накопленные за время работы на своих функциональных позициях. В результате формируется новое понимание ситуации, выявляются нюансы, открываются подходы к её решению (88% участвующих).

Заключение. Исследование явлений профессиональной деятельности педагога средствами игромоделирования можно представить как совокупность следующих процедур:

1. Выявление сущности проблемы исследования и разработка проекта игромодельного события:

– организация консультирования в форме коллективного субъекта «консалтинговый центр» (первоначально с привлечением внешних консультантов, впоследствии — как внутренний сервис образовательного учреждения;

– работа консалтингового консультанта с педагогом-«заказчиком»;

– разработка вариантов проекта осуществления игромодельного события;

– материально-техническое обеспечение разработанного проекта;

– определение круга участников игромодельного события и заблаговременное их оповещение.

2. Осуществление игромодельного события:

– решение организационных вопросов и мотивационная установка предполагаемого контингента к самоопределению на участие в игре;

– организация последовательности коммуникаций в группах с попутным освоением выработанных методологией инструментов их осуществления (азбука и схемы) и разработкой критериев;

– представление и обсуждение в группах эмпирических предикатов, отбор из их числа соответствующих теме исследования и разработка на их основе сценария для театрализации;

– демонстрация отобранного группой варианта театрализации сценария и обсуждение его коллективом участников;

– групповая рефлексия оценки продукта другими участниками игромодельного события с последующей коррекцией как самого продукта (сценария и режиссуры его воплощения), так и критериев его оценивания;

– разработка новых вариантов сценария и его театрализации в форме более высокой степени абстрагирования от реальных событий используемого опыта практики; их демонстрация и обсуждение.

3. Оформление описания научными средствами субъекта мысли окончательного варианта сценария, абстрактной основой которого будет теоретическая концепция изменения профессиональной деятельности педагога, снимающего исследуемую в ней проблему:

– феноменальная и процессуальная реконструкция созданной на основе эмпирики теоретической модели и сравнение с исходной теоретической схемой;

– корректировка модели до условия полного соответствия теоретической концепции (схеме) и разработка на её основе экспериментально подтверждённого алгоритма деятельности педагога.

Теория игромоделирования органично соединяет в себе концептуально-техническую версию сущности игры и концептуальный опыт «режиссуры» в пространстве театра. В процессе игромоделирования овладение типовыми мыслительными действиями и операциями предшествует формированию мыслительных способностей и умений.

Первоначальное сценарирование игромодельного взаимодействия может неоднократно подвергаться коррекции в ходе его реализации. Сценарирование полностью должно быть подчинено ответу на исследовательские вопросы участников игромодельного события.

Задача консультанта в форме коллективного субъекта «консалтинговый центр» — постоянно отслеживать полноту реализации данной функции консалтинга.

Благодаря игровому моделированию, овладению механизмом игры, субъект совмещает индивидуальные потребности с условиями социальной и культурной адекватности инновации. Пройдя полный путь игромодельного события, он чувствует себя ответственным за построение социальных отношений и моделей внедряемой инновации по повышению качества учебного процесса.

Игромоделирование как форма осуществления исследования способно стать средством поддержки человека в кризисных условиях. Одновременно оно выступает как средство разработки инновационных социокультурных проектов, в ходе которых создаётся принципиально новый продукт: программы и проекты инновационной профессиональной деятельности педагога, соответствующие перспективным требованиям окружающего социума.

Список цитируемых источников

1. Анисимов, О. С. Методология: функция, сущность, становление : динамика и связь времён / О. С. Анисимов. — М. : ЛМА, 1996. — 380 с.
2. Анисимов, О. С. Игромоделирование. Игротехника. Развитие / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2009. — 522 с.
3. Щедровицкий, Г. П. Избранные труды / Г. П. Щедровицкий. — М. : Шк. культ. полит., 1995. — 800 с.
4. Анисимов, О. С. Педагогическая деятельность: игротехническая парадигма : в 2 т. / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2009. — Т. 1. — 485 с.

Материал поступил в редакцию 12.04.2012 г.

In the article technological procedures of realizing game modeling attested in the course of researching the problem of creating the consulting center as the intraservice service of the university on the basis of the pedagogical faculty of Baranovichsky state university are considered. Modeling is presented as the form of the organizing the research in the problems of innovative change of teaching through the integration with the analytical activity.