

ПОДГОТОВКА КАДРОВ ДЛЯ СИСТЕМЫ ТРУДОВОГО И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОТЕХНИЧЕСКОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Современный этап развития педагогической деятельности характеризуется непрерывными качественными изменениями профессионального труда педагога, в значительной степени обусловленными глубинными сдвигами парадигмальных оснований образовательного процесса. Игротехническое моделирование в аспекте нашего исследования можно понимать как трансформацию образца деятельности под фиксированный деятельностный или концептуально-деятельностный критерий. Игротехническому моделированию подвергается профессиональная деятельность вместе с сопутствующим взаимодействием участников игромодельного события в форме противодействия, общения, коммуникации и т. п. Эффективность игротехнического моделирования предполагает нацеленность на внедрение проектов, созданных участниками игромодельного события через получение конкретных результатов, которые можно было бы после игры воплотить в жизнь.

Развивающие игры, в частности, их сложные типы — организационно-деятельностная (ОДИ), организационно-мыслительная (ОМИ) игры — могут быть осуществлены в процессе подготовки и переподготовки специалистов системы трудового и технологического обучения школьников. Содержанием их служит реагирование на проблемную или кризисную ситуацию в данной системе, реализация установки на совершенствование деятельности и самой системы, включая ее развитие. Целью организации игромодельного события может быть также установка на качественное совершенствование профессиональных и иных качеств специалистов, в том числе будущих. Игротехническое моделирование может быть осуществлено для выявления дополнительных эмпирических материалов, осуществления теоретической проблематизации, для создания экспериментальной модели и проверки теоретической гипотезы.

Игротехнические взаимодействия воспроизводят в модельном варианте реальные ситуации и взаимоотношения участников, конструи-

руют эти ситуации и отношения как модельные прототипы систем. Рефлексивное сопровождение всех игровых действий создает возможности для осуществления исследований, аналитики, консультирования, прогнозирования систем и процессов развития в условиях игры.

Игротехническое моделирование нами рассматривается как качественно новая, прогрессивная форма обучения, характеризующаяся высокой степенью доступности и гибкости, концентрированностью на обучающемся. Доступность означает отсутствие требований к уровню образования участников на начальном этапе игромодельного события, 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. Обучающийся обладает значительной свободой выбора при определении целей и организации своего обучения соответственно индивидуальным потребностям и склонностям.

В игромодельном событии игрок провоцируется на собственное развитие, на появление потребности в более развитом состоянии. Через уход от привычного состояния он вовлекается, а на определенном этапе — принуждается к прохождению циклов развития, к рефлексии. Роль игротехнического влияния, воздействия, корректирования деятельности участника игромодельного события в этих случаях является ведущей.

Игромодельное событие, как особый социокультурный и деятельностный механизм, присваивает функцию сбора проблемных ситуаций в жизни, в социокультурных взаимодействиях, в практике профессиональной деятельности. Сценарное оформление их устремлено на преодоление случайности проблемной ситуации, на придание ей принципиальности, глубины.

Обучающиеся как игроки могут пребывать в позициях «актера» и «зрителя». Им приходится следовать углублению и разъединению сторон внешней очевидности (что характерно для эмпирического взгляда на реальность) и внутренней глубиной сущностного взгляда (что характерно для теоретического взгляда на реальность) [1]. Любое игротехническое взаимодействие в силу указанных особенностей является «модельным», и обучающийся (независимо — актер или зритель) проходит путь от эмпирического впечатления к сущностно-теоретической версии демонстрируемого. Затем он возвращается, чтобы, совмещая эти два взгляда, использовать их достоинства в проникновении к источнику ответа на поставленные вопросы. Различные типы игр дают различный уровень возможности пройти этот путь.

Игровая составляющая игротехнического моделирования соответствует природе игры, включая в себя следующее:

- актерские действия в период перевоплощения и демонстрации событий на сцене;
- организацию актерских действий со стороны режиссера-постановщика в пределах содержания сценария;
- разработку сценария в пределах идеи, замысла игры и на материале анализа прототипа реальной жизни;
- выявление и введение ценности игры;
- зрительское восприятие и отношение к демонстрируемому на сцене [4].

Ведущим процессом в игротехническом моделировании выступает сценарирование и пересценарирование реальной или предполагаемой профессиональной деятельности в рамках решения задач и проблем практического, консультационного, исследовательского, диагностического, учебного характера.

Процесс игротехнического взаимодействия нами исследуется как целостность, включающая процессуальную представленность всех слоев организации анализируемой профессиональной деятельности и механизмов ее осуществления. Игротехническое моделирование можно рассматривать как тип управления совместной деятельностью и мышлением, связанный с реализацией режиссерской и сценаристской функций в играх типа ОДИ.

Специфика решения управленческих задач и проблем предопределяется игровой формой моделирования. Моделирование стимулирует обращение внимания на критерии трансформации первоначальных образцов игродействий под общую предназначенность трансформаций [2].

Вместе с развитием методологии как источника строго определенных систем понятий и категорий в функции средств организации рефлексии, в игротехническом моделировании особую значимость приобретает использование критериальной базы. Она позволяет резко повысить определенность и глубину анализа игродействий, придать неслучайность корректирующим действиям [3].

В игротехнической деятельности модельного типа выделяются значимые акценты: мышление игроков, их субъективные качества, специфика групподинамических явлений. Это приводит к расщеплению технологических форм игротехники на мыслотехнику, психотехнику и группотехнику. Совмещение этих базовых техник в целостности игротехнического моделирования представляет развитие игротехнических способностей как становление высших форм управленческих способностей.

Предполагается, что по ходу игры каждый ее участник удовлетворяет потребность в ответе на возникшие вопросы. При этом он обретает не только сами ответы, но и иное видение знакомого, а также сам переход от знакомого к незнакомому — к иному. Это порождает инновационную составляющую в прохождении жизненного, социокультурного, деятельностно-профессионального пути. Кроме того, само «новое» расслаивается на эмпирически и теоретически значимые знания, синтезируемые в эмпирико-теоретические, модельно опосредованные комплексы [2].

Непосредственно возникающие новые знания и их инновационное осознание происходит в начале игрового опыта стихийно и в значительной степени интуитивно. Игротехническое моделирование увеличивает вероятность их рефлексивного осознания и ускоряет сам процесс накопления.

Рефлексивные процессы и механизмы реализуют, наряду с нормативной и критической, исследовательскую функцию. Представленные типы игр провоцируют ускорение изменений и развития как играющих (обучающихся в позиции «актер»), так и зрителей. Именно эти игры не только совмещают пребывание человека в позициях «актера» и «зрителя», но и стимулируют рефлексивную самоорганизацию в актерской и зрительской позиции, гармонизируют соотнесение «действия» и «рефлексии».

В игротехническом моделировании сценарирование происходит не только априорно, вне игровых взаимодействий, но и апостериорно, в ходе самих взаимодействий [3].

Усложнение норм и рамок, в которых протекает игромодельное событие, ставит перед участником выбор типа отношений к ним. При серьезном подходе к построению своего бытия в игре для участника открывается мир самоопределения, а затем осуществляется переход к самоопределенному поведению в игромодельном событии проблемно-профессиональной направленности. В игротехническом взаимодействии моделируется и обеспечивается изменение межперсональных, групподинамических, системоделятельных отношений участников совместной деятельности.

Постоянное поддержание состояния высокой проблематизированности участников игромодельного события вскрывает неочевидные для них причины, последствия и результаты их собственных действий и решений, которые они принимают здесь и сейчас, в смысловом пространстве модели. Участникам игромодельного события предоставляются возможности прямо «здесь и сейчас», в процессе моделирования, проверить найденное ими решение на реализуемость и внедряемость и отследить, каким образом происходит соорганизация

участников по целям и способам действий. Происходит не просто исследование коллективных стереотипов деятельности, которые существуют в организации, а приобретает личный опыт их проживания и совместного преодоления.

В ходе игротехнического моделирования участники события практически всегда занимают разные позиции и придерживаются разных (часто взаимоисключающих друг друга) точек зрения на исследуемую ситуацию, отстаивают исключаящие друг друга проекты и программы действий. Одной из задач игротехнического моделирования является необходимость формирования внутри коллектива такой системы отношений и алгоритмов взаимодействия между субъектами, которые скомпенсируют конфликтные связи и позволят субъектам, оставаясь каждому на своей принципиальной позиции, продолжать взаимодействовать, не разрывая деловых коммуникаций друг с другом. Задача игротехнического моделирования — отработать в модели сценарии, которые позволяют избежать в реальной жизни педагогического коллектива тупиковых и кризисных ситуаций.

В ходе игротехнического моделирования между участниками происходит непрерывная коммуникация, предметом которой является их коллективная деятельность (предметная и управленческая). Происходит моделирование вариантов и сценариев развития системы управления и системы коллективной деятельности в условиях реальных проблемных ситуаций.

В процессе игротехнического моделирования участники, предоставленные сами себе, наглядно воспроизводят в коллективной коммуникации те стереотипы мышления, логику и способы управления коммуникацией и коллективной деятельностью, которые являются привычными и понятными для них. Их коммуникация нормируется правилами игротехнической деятельности на непротиворечивость, на удержание темы, на понимание друг друга и т. п. Стереотипы коллективного мышления игроков под воздействием данных игровых норм начинают постепенно изменяться, а количество способов управления коммуникацией и коллективной деятельностью (коммуникация — один из видов коллективной деятельности) существенно увеличивается.

Чтение смыслов высказываний, реконструкция позиции говорящего, его мотивов, интересов и намерений — это первоначальные задачи, обязательные для освоения каждым участником игромодельного события. Скорость продвижения игроков в их освоении определяется, главным образом, их общим интеллектуальным уровнем и способностями к подобного рода абстрактной деятельности. Через коммуникацию уча-

стники игромодельного события начинают видеть суть социальных и профессиональных взаимодействий. Коммуникация становится не просто средством сообщения друг другу некоей информации (значений), а средством воздействия на базовые смысловые структуры собеседника.

Каждый участник конкретной анализируемой в событии ситуации видит ее (ситуацию) со своей точки зрения, поэтому описывает ее по-своему. Соответственно, помещая высказывания других участников ситуации в свое описание этой ситуации, он по-своему реконструирует смысл этих высказываний. Смыслы высказываний могут осознаваться субъектом как целостная, базовая смысловая структура, выражающая самую сущность ситуации, в которой он находится.

На определенном этапе работы игротехнической модели ее участники обучаются конструировать такие высказывания, которые содержат в себе новый для собеседника принцип упорядочивания смыслов высказываний. При этом изменяются базовые смысловые структуры собеседника, что помогает ему взглянуть на ситуацию иначе: по-иному интерпретируя и в ином порядке располагая реконструированные смыслы. Описанный процесс коллективного смыслообразования позволяет участникам игротехнической модели совместно проектировать будущую коллективную деятельность в режиме коллективной мыследеятельности (термин Г. П. Щедровицкого) [5].

Коммуникация и деятельность связаны друг с другом через такую характеристику коммуницирующих субъектов, как их способность к осмысленной коммуникации и умение ее использовать. Такое качество коммуникации, как осмысленность, предполагает наличие у игроков игромодельного события развитой способности к рефлексии.

В ходе игротехнического моделирования происходит процесс соорганизации (термин Г. П. Щедровицкого) осуществляемой в игре деятельности (превращение индивидуальных деятельностей в коллективную деятельность) [5].

Первоначально соорганизация происходит в группах, и группы в дальнейшем выступают по отношению ко всему пространству игромодельного события как единые коллективные субъекты. Соорганизация группы наступает в результате циклического проживания ее членами четырех коллективных состояний: анализа ситуации, формулирования цели, выбора способа действий и осуществления действия. В конце игромодельного события, как правило, происходит соорганизация всех его участников — они превращаются в коллективный субъект.

Индивидуальные деятельности становятся коллективной деятельностью в тот момент, когда члены игромодельного события начинают

понимать профессиональную логику друг друга, значимые мотивационные приоритеты, цели, интересы и намерения друг друга. Благодаря этому, коммуникация внутри коллектива участников игры качественно изменяется и превращается в общение понимающих друг друга людей.

Группы и отдельные субъекты путем самоопределения, занимают свои места в системе моделируемой будущей деятельности, согласуя с другими группами и субъектами формы и способы сотрудничества и взаимной координации деятельности.

Игротехническое моделирование способствует росту самоопределенческих способностей и общей креативности участников события через конкретизацию в потенциале определенного типа деятельности. Игровое взаимодействие создает оптимальные условия и предпосылки к инновационно-творческой самореализации. Инновационная ориентация сценариев игрового взаимодействия предполагает соответствующее реагирование педагога-игрока на запрос образца практики творческого типа. Подвижность требований к игровому поведению требует субъективной самоорганизации и мобилизации. Она становится предпосылкой прихода педагога к новым решениям и высшим результатам через мотивационно-самоопределенческий процесс.

В игротехническом моделировании создаются модельные типы исполнительских действий управленческого характера, осуществляемых в проблемных ситуациях. Их содержание вынуждает исполнителя отказаться от привычного способа реализации исполнительской функции. Игроки вынуждены искать пути самокоррекции с направленностью на самоизменение, самосовершенствование как условие вторичного и «более адекватного» возврата в исполнительскую позицию. Управление развитием систем социотехнического, социокультурного и других типов совмещается с управлением развитием самих участников реализаций управленческих установок, проектов, стратегий и т. п. Подвижность содержательности в игротехническом моделировании (сценариев и сюжетов) является благоприятной основой и условием интенсификации развития участников игромодельного события.

В условиях игротехнического моделирования для обучающихся обеспечиваются возможности творческого самовыражения, саморазвития, гарантированности достижения инновационных целей.

Список источников

1. *Анисимов, О. С.* Игромоделирование. Игротехника. Развитие / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2009. — 522 с.
2. *Анисимов, О. С.* Основы метааналитики : в 2 т. / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2007. — Т. 2. — Метааналитика. — 582 с.

3. *Анисимов, О. С.* Педагогическая деятельность: игротехническая парадигма : в 2 т. / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2009. — Т. 1-2.
4. *Анисимов, О. С.* Развивающие игры. Игротехника. Методология : в 2 т. / О. С. Анисимов. — М. : [б. и.], 2006. — Т. 1-2.
5. *Щедровицкий, Г. П.* Избранные труды / Г. П. Щедровицкий. — М. : Шк. культ. полит., 1995. — 800 с.

Материал поступил в редакцию 24.03.2011.

И. В. Надольская

Белорусский государственный университет
культуры и искусств,
г. Минск, Республика Беларусь

РОЛЬ ИННОВАЦИОННЫХ ЛАНДШАФТНЫХ ПРОЕКТОВ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОМ И ЭСТЕТИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

Урбанизация жизни и развитие промышленности существенно повлияли на изменение биосферы и отношение общества к природе. Возникает необходимость корректировки некоторых традиционных представлений о путях оптимизации среды крупных городов. Традиционные методы современного городского садово-паркового искусства недостаточны сегодня, чтобы улучшить экологическую ситуацию, поэтому все чаще возникает потребность в нестандартных и оригинальных решениях.

Крупные международные организации — законодатели мировой ландшафтной индустрии — уделяют данным вопросам значительное внимание, поскольку поиск биопозитивных методов озеленения городов имеет на сегодняшний день особую актуальность. Целый комплекс проблем кроется в том, что окружающая городская среда не соответствует биологическим, психологическим, этническим, социальным потребностям человека. Ситуация в городах осложняется из года в год прогрессирующим ухудшением экологической ситуации, непосредственно связанной с деградацией естественного ландшафта.

Продолжительный период доминирования нормативного подхода при разработке градостроительных проектов привел на практике к видимости благополучия в количественных параметрах озелененных территорий, но в качественном отношении не смог оградить от примитивного рационализма в трактовке средств «озеленения». В поиске новых научных решений проводятся различные акции и конкурсы. Не последнюю роль в этой сфере играет научно-исследовательская и творческая работа студентов.