

Опыт организационно-деятельностных игр как диагностики уровня взрослости и обеспечения перехода из школьного детства во взрослость

«Только тот, кто умеет учиться,
имеет шанс научиться уметь».

Б.И.Хасан

Ежегодно на Психолого-педагогическом факультете КГУ в начале второго семестра проводится игра, запускающая, по нашему представлению, профессионально-образовательный процесс, прежде всего для тех, кто пришел на 1-й курс. Нет, лучше не «запускающая», а иницилирующая, динамизирующая и пытающаяся его развернуть и оформить (ведь образовывались абитуриенты и прежде!). Соответственно и участие в этой игре принимают те, кто прошел конкурс, был зачислен на факультет и уже сдал первую в своей жизни сессию, а также отдельные старшекурсники и преподаватели.

Игра представляет собой объединение организационных форм ОДИ: культуры игротехнической - конфликтологической работы с культурой психотренинговых групп.

Мы, конечно, тоже принимали участие в такой игре. А сейчас являемся теми, кому интересна игра, ее устройство и функции. Мы - члены группы, занимающейся разработкой, проектированием и проведением игр на факультете.

Знакомство с игрой

Для нас первая встреча с игрой была довольно трудной и неожиданной. Поехали туда, потому что игра была обязательным мероприятием в учебном процессе, а мы привыкли делать все как нужно. Кроме того, старшекурсники сказали: «Это будет круто!». Так мы очутились на игре, о которой ничего не знали и к которой никак не готовились. Тема игры не вызывала ничего кроме отдаленных ассоциаций, но захватывала интересными словами: «Позиционирование молодежи и постиндустриальные тренды». Мы даже предполагали, что за ними наверняка стоит что-нибудь интересное, и что неплохо было бы это знать. Мероприятие проходило в очень динамичном темпе: постоянная работа в группах, доклады на общем пленуме. Люди на пленумах говорили много, а понятно было мало. Нашей группе было еще труднее, чем остальным, так как игротехник нас оставил без объяснения причин. Тем не менее, мы пытались как-то действовать, делали доклады, не вкладывая в них никакого тематического содержания. Игра была очень притягательна в эмоциональном плане. Кроме того людей было много, и своей активностью они заражали друг друга. Многие участники подозревали организаторов в заговоре и в сокрытии своих настоящих целей. Самым популярным вопросом на игре был: «Чего вы от нас хотите?».

Игра в первом рассмотрении открылась нам лишь своей небольшой стороной, и, как в последствии стало понятно, эта сторона была формальной. Но непонимание порождает вопросы. Мы спрашивали себя – в чем дело? 17 лет до этого все было более или менее понятно, а здесь оказывается, что мы не знаем ровным счетом ничего. Мы спрашиваем себя и других – почему? И самое интересное здесь то, что нам даже отвечают: но мы не понимаем ответа. В общем, домой мы приехали опустошенными и эмоционально-заряженными одновременно. Постепенно это состояние проходило, но вопросы так и остались.

ОДИ в условиях ВУЗа

Где найти ответы на возникшие после ОДИ вопросы? Мы присоединились к одному из проектов, осуществляющихся в Красноярском Институте психологии и педагогики развития. Там же мы узнали о возможности заниматься изучением и разработкой игр. Упустить такой шанс мы просто не могли.

Здесь стало понятно, что если есть желание всерьез заниматься ОДИ, то необходимо иметь определенные представления и знания об играх как культурном феномене, об ОДИ и ее истории, об

играх на ППФ и т.д. Естественно, одновременно получить все эти знания невозможно, и мы стали действовать постепенно.

ОДИ создавались Георгием Петровичем Щедровицким для нахождения выходов из проблемных ситуаций, сложившихся в той или иной сфере человеческой практики. В этих играх методологический подход реализуется в практике постановки и решения проблем развития комплексным коллективом профессионалов. Присутствовали на играх профессионалы из разных областей, ученые-теоретики, проектировщики, конструкторы, организаторы, а также методологи и игротехники. Как можно заметить, ни слова о студентах или, тем более, вчерашних школьниках.

Психолого-педагогический факультет появился в результате ряда таких игр. Факультет уже был создан, но игры на его строительство продолжались: теперь в них уже принимали участие студенты. Это имело большое значение для того, чтобы люди сами создавали пространство своего образования, а факультет – постоянно развивался.

Однако И.Д.Фрумин в своем интервью сказал, что ОДИ в образовании молодежи невозможны, потому что «оргдеятельностная игра предполагает распредмечивание обращения человека к своему опыту, а у молодежи нет опыта, в этом смысле могут происходить всякие сбои организации, мышления и т.д. Они получаются очень мощные. Я видел, к сожалению, очень много жертв оргдеятельностных игр.... Но при этом сам этот человек не имеет опыта движения по позиции, у него-то никакой позиции нет, коли он в позиции студента...». Конечно, с этим утверждением трудно спорить. Но мы и не говорим, что это не так, и что игра настолько же возможна со студентами, как и с профессионалами. Но также мы и не говорим, что это неопровержимая истина. Эти слова скорее воспринимаются нами как проверяемая гипотеза, которую можно подтвердить или опровергнуть. Этим мы и занимаемся: ищем материал, на котором студенты могут позиционировать, относительно которого у них есть определенный опыт; изучаем, есть ли у них для этого ресурсы и видят ли они их; и тем самым проверяем гипотезу о возможности игр со студентами.

Таким образом, из года в год, от игры к игре это мнение проверяется организаторами. Варьируется тематика, формы и способы проведения, в попытках найти истинное место и значение ОДИ на факультете.

Мы полагаем, что игра на ППФ существует в двух функциях: диагностической и формирующей. Диагностическая функция состоит в том, чтобы увидеть, есть ли у первокурсника ресурс для ответственного поведения в ВУЗе, дала ли этот ресурс школа? Если мы получаем отрицательный ответ, то игра предстает перед нами своей второй функцией: можем ли мы построить такое игровое действие, которое даст эти ресурсы или покажет возможности их получения. Вопрос здесь заключается в том, какой материал будет положен для рассмотрения, какие технологии применены и т.д. Ключевым для нас является поиск возможностей ответственного поведения.

Игра со студентами первого курса

Подготовка каждой новой игры необходимо включает в себя круг основных вопросов и ряд этапов, которые необходимо пройти. Предельно общо это можно описать так:

- какова тематика игры?
- цели и задачи игры (групповые и индивидуальные)?
- предполагаемые (и желательные) результаты игры?
- какой рабочий процесс должен быть запущен для получения результатов?
- какой культурный материал необходим для подготовки и проведения?
- какие противоречия должны быть заложены, чтобы иметь на игре содержательный конфликт?
- какие ситуации и ресурсы предполагаемых участников мы можем использовать?

В результате проектирования должны быть получены: тематическая программа, оргпроект и сценарий.

Тематика игры предполагается и создается на основании опыта прошлых игр, насущных интересов организаторов и представляет собой вопрос, ответ на который не может быть найден силами одного человека или даже группы лиц. Для этого просто не хватает ресурсов, потому что такого ответа или решения пока не существует. В такой ситуации и появляется игра. Она есть

механизм, который позволяет организовать людей и ситуацию работы. Каждый раз это проверка самого себя и вопрос для самого себя: могу ли я сделать то, чего нет? И это вопрос не только для игроков, но и для нас (даже прежде всего для нас) как тех, кто проектирует игру. Больше того, сам процесс проектирования как раз и направлен на решение этого вопроса.

Ключевым моментом в планировании игр со студентами выделяется переход от ведомого состояния к ответственному. В процессе выработки темы затрагивались вопросы о достаточности ресурсов для получения высшего образования, о степени самостоятельности и осознанности принятых решений, о готовности отвечать и зрелости. Мы предполагали рассмотреть принципиальное отличие студента от школьника, и то, как это отличие понимает студент-первокурсник.

Чтобы отразить сущность и возможности такого перехода, необходим взгляд в две стороны: прошлое и будущее. То есть рассматривать перспективы и притязания и их соответствие имеющимся предпосылкам и действительности. В качестве перспективы первокурсника выступает университет. И если факультет – одно из ресурсных мест образования, то задача первого курса – освоение этого места (изучение, открытие имеющихся здесь ресурсов и понимание какие из них необходимы ему и на какие он может претендовать и др.).

В свою очередь, освоение понимается, как делание чего-то своим, то есть то, что было чужим и незнакомым, становится своим и понятным.

Освоение – это расширение собственных границ, присоединение новых «территорий» к уже имеющимся ресурсам. Освоение предполагает, что команда осваивающих должна понимать, с помощью чего происходит освоение. Откуда в голове взялось представление о данной территории и о территории вообще? За счет чего происходит освоение? И чем оно отличается от занятия, захвата или, скажем, заселения? Значит, из прошлой жизни взяты определенные схемы и способы, ведь у каждого в опыте найдутся ситуации освоения. А для игры именно это и нужно!

Пространство факультета рассматривается нами как своеобразная территория, которая, как и любая другая, требует изучения и освоения. Необходимо научиться действовать в пространстве факультета, чтобы затем по максимуму использовать его ресурсы.

Для окончательного определения темы, задания ее границ и возможностей необходимо иметь как можно более полное представление о материале, который может быть использован, и о направлениях, которые можно развернуть. Для задания этих границ использовались различные метафоры, рассматривались возможные пространства и способы взаимодействия с ними. Мы планировали возможные игровые ходы не только на основании своего опыта, но и с позиции потенциальных игроков.

Опыт участников должен стать ресурсом для работы, оформиться и столкнуться с другим опытом или представлениями. Организаторы, в свою очередь, могут увидеть, КТО осваивает и как ЧТО он осваивает это пространство: как место жизни, как транзит, как источник и так далее.

Приблизительно так разворачивались наши рассуждения относительно темы, прежде чем она была сформулирована окончательно: «Освоение образовательного пространства как первичное самоопределение».

Нужно отметить, что тема перехода из школы в ВУЗ и связанных (или не связанных?) с ним деятельностных изменений (если они есть) разыгрывается нами не в первый раз. Есть предположение, что студентов условно можно разделить на три категории. Одна часть – это люди, плывущие по течению, случайно попавшие на факультет, идущие не куда, а откуда. В общем, это те, кого никак нельзя назвать субъектами собственного образования. Следующая группа – это так называемые школяры. Они действуют по правилам, усвоенным еще в школе, и неплохо себя при этом чувствуют. Для них переход из школы в университет не повлек за собой никаких изменений, кроме студенческого билета, как впрочем, и для предыдущей группы. И, наконец, оставшаяся часть людей – самая малочисленная и, несмотря на это, самая противоречивая. Они активно включаются в новую жизнь, пытаются строить собственное образование. Они видят факультет не как место, а как ресурс, и максимально его используют.

Мы ищем тематику и материал, способные показать эту «слойность» и возможность использовать это в игре. Чтобы игра оформляла переход для третьей группы и частично инициировала его во второй. Для первой же группы, согласно нашей гипотезе, реальный переход отодвигается на неопределенный срок: как минимум до окончания ВУЗа.

Дальше в ходе проектирования и обсуждения тема игры начинает дробиться на темы дней, которые буквально представляют возможную последовательность ходов на пути к поиску ответа. Эта последовательность формируется на основании рабочего процесса, который предполагается развернуть на игре. Таким процессом может быть исследование, проектирование, моделирование, макетирование и так далее. Рабочим процессом было выбрано моделирование, так как этот процесс вполне возможно в полной мере развернуть на игре, а на основании полученной модели можно будет действовать затем в реальной ситуации. Модели нужны для деятельности по организации и управлению. В нашем случае – в образовательном пространстве.

Окончательно тематика дней обозначилась следующим образом:

День 1. Экспедиция в образовательное пространство.

День 2. Обнаружение прототипа образовательного пространства и его элементов.

День 3. Анализ опыта и способы освоения образовательного пространства.

День 4. Модели освоения образовательного пространства.

Для нас уже стало привычным то, что первый день игры не является собственно игровым в оргдеятельностном смысле. Он преднамеренно делается нами процедурным, так как мы уже имели в опыте неудачные попытки проблематизации в первый день. Необходимо сначала войти в ритм, настроиться на работу. Участникам предлагается поработать с собственным прошлым, сделать некоторые реконструкции.

Задача первого дня – зафиксировать натуральную действительность образовательного пространства. Увидеть его элементы, конструкции, обозначить их места и функции. Нами была выбрана тема экспедиции, так как есть цель в получении материала определенного типа, а экспедиция – это путешествие группы лиц с каким-либо определенным заданием.

В первый день предельно натурализуется представление об образовательном пространстве, оно изучается как конкретное место, территория, где фиксируются объекты и отмечается, что в них образовательного. У каждой группы и участников разные представления и опыт освоения и изучения образовательных пространств. Но в этом и заключается смысл: так мы как можно шире охватываем интересующий нас вопрос. Мы получаем первый материал для дальнейшей работы. Психотехнически вызов состоялся.

Анализируя тот материал, который представляют группы в первый день, уже можно предполагать, на каком уровне взрослости (или детства) они находятся. Ведь человек видит и отмечает то, что для него значимо. Следовательно, диагностика начинается уже в первый день.

Во второй (уже игровой) день происходит обращение к прототипам. Оно введено для выяснения культурных оснований, к которым группы могут обращаться и использовать. Прото-тип – тип, лежащий в основе. Пользуясь прототипами, попробовать в игре найти элементы образовательности. Возможно – обнаружить рассогласования.

Во второй день участники игры, по замыслу, переорганизуются и начинают работать в новых группах, сформированных теперь уже по принципу содержательной тематики. Группы предлагаются участникам организаторами, и можно выбрать любую. Вариант появления дополнительных групп по инициативе участников не исключается, но тогда необходимо объяснить ее уместность на данной игре и кому-то занять место руководителя.

В основу позиционных групп была положена классификация форм активности в окружающей действительности, предложенная еще Платоном: поэзия, техника и практика. Эти позиции возможны только как система: здесь нет преимуществ, это грани одного целого. Сформировались три соответствующих кластера групп, в дальнейшем разделенных на несколько более мелких:

- 1) Образовательные интересы (поэзия)
- 2) Правила игры (техника)
- 3) Учебные умения (техника)
- 4) Техники взаимодействия и общения (техника)
- 5) Практики коммуникации (практика)
- 6) Профессиональная практика (практика)
- 7) Образовательная практика (практика)

Кроме того, важно отметить, что в процессе подготовки предполагаемые группы видятся организаторам наиболее вероятными для данной темы и способными создать содержательное

взаимодействие. Но это не значит, что раз названный набор групп не может претерпевать изменений.

То содержание, которое наработала группа в течение дня, то, как её участники вступают во взаимодействие на общем плацдарме, занята ли группой какая-либо основательная позиция – всё это показывает, люди какого уровня взрослости участвуют в игре. Способность занять позицию, то есть действовать ответственно, не свойственна студентам вообще. Но есть исключения: с ними мы и играем по-настоящему.

Третий день в игре является переломным. Это день кризиса, день захода в тупик и попыток выйти из него посредством взаимодействия. Окончательно становится понятно, вошла ли группа в игру, как она себя в ней позиционирует (и позиционирует ли вообще?).

В третий день группам предлагалось ответить на вопрос: что же вообще такое освоение? Как оно происходит? Какими способами происходит освоение образовательного пространства или образовательное освоение каких-либо других пространств?

Невольно напрашивается вывод: человеку, который занят освоением пространства, оно зачем-то нужно. Значит, у него есть притязания присоединить осваиваемое к тому, что у него уже есть. Возможно, здесь и появляется субъектность?

Способ освоения пространства может определяться по-разному. Во-первых, его может обуславливать устройство пространства. Во-вторых, возможности и ресурсы осваивающего. Начав освоение, можно определять свои дефициты и пытаться их устранять. В-третьих, способ освоения может определяться целями: зачем мне это пространство? Как и какое время оно будет мне нужно?

На общем пленуме стало ясно, что практически все группы заняли какую бы то ни было позицию: содержательную или формальную. Участники предоставляли на обсуждение собственное видение способов освоения, причем делали это не только словами. Они это делали!

Стало понятно, что претензия на освоение образовательного пространства, несомненно, есть, причем как у «практиков», так и у «техников». Некоторые группы сделали серьезный прорыв в содержании, тем самым, обеспечив себя ресурсами для завтрашнего моделирования.

Четвертый день является, по большому счету, заключительным.

Все дни до этого мы шли по заявленному рабочему процессу, реализуя его этапы. И теперь, в последний день, пора подводить итоги. Удастся ли выйти к моделям? И если да, то в какой мере?

Чтобы осваивать пространство, необходимо иметь представления о нем, с которыми можно работать в мысленном плане. Модель представляет собой своеобразный муляж, поработав с которым, становится понятно, как работать с реальным процессом. Модель освоения – это модель процесса, поэтому она должна быть динамической. Нужно искать различные последовательности освоения, этапы.

Модели могут внешне даже не напоминать того, что в них отражается. Главное – должны быть отражены сущностные характеристики объекта, с которым потом будет делаться работа.

Задачей групп в четвертый день стал выход на процессы моделирования.

Вечером на общем пленуме группы представляли свои доклады в целом разные по содержанию, но как минимум с одним общим моментом. Игровой коллектив движется по пути снятия образца, то есть подчеркивается: чтобы пространство было осваиваемо, в нем должен присутствовать посредник. Вслед за этапом натурализации должен следовать этап освоения формальных схем и соответствующего языка, а затем переход к идеальным схемам. Освоение формальных схем случилось: так появилась (стала видной) функция посредника для игроков. Следующий шаг – переход в содержательное и ответственное освоение пространства – участникам игры нужно делать самим.

В содержании докладов групп появились представления о целях, задачах, материале и способах получения образования. Работа шла по схемам, причем не только линейным (как в предыдущие дни). На этот раз стало понятно, что пространство игры моделирует образовательный процесс. И нам даже удалось это попробовать.

Краткие итоги

Каждый раз при проектировании мы ищем новый материал, на котором можно развернуть взаимодействие, новые процедуры и способы, обеспечивающие позиционирование. Сейчас перед

организаторами встал еще один вопрос: если прошедшая игра удалась, то можно ли это повторить в том же виде? Как известно, ОД-игры не повторяются. Следовательно, нужно взять другой ракурс рассмотрения той же тематики, положить другой материал или другую тематику. Однако, необходимо учитывать, что выбор темы ограничивается спецификой проведения ОДИ в определенном ВУЗе и с определенной группой участников.

Отношения пространства ОДИ с академическим процессом весьма сложные и неоднозначные. С одной стороны игра подрывает традиционную систему, дезорганизуя ее размеренность и заданность, с другой – она формирует образовательную субъектность и способность отвечать за свои действия. Вопрос заключается в том, видит ли на факультете студент, вернувшийся с игры в состоянии эмоциональной заряженности, конкретные места для вложения своих ресурсов для построения собственной образовательной линии. Обеспечивает ли игра это видение? На наш взгляд, да. Но естественно только для тех, у кого были эти притязания. На игре открываются возможности для объединения студентов из разных групп и курсов, а также их взаимодействие с преподавателями вне учебных дисциплин. Вся игра собой выполняет посредническую функцию.

Мы считаем, игра позволяет организовать переход, так как останавливает человека и позволяет ему оформить собственный опыт, конечно, это происходит не с каждым, а только с тем, кто притязает на ответственную взрослость. Если человека задевает игра и ее тематика, если он начинает действовать и отвечать на вопросы – значит, такие вопросы у него были. Хотя в данный момент они могли быть не актуализированы.

Оглядываясь назад, можно констатировать: тематика освоения точно схватывает проблему организации перехода. По нашему мнению, тема освоения является достаточно простой или, по крайней мере, понятной и вызывает множество ассоциаций и связей. Для первокурсника университет – то место, куда он попал совсем недавно. И если у него есть притязания сделать это место своим, то он сразу же проводит нужные аналогии и включается в работу: игра захватывает его. Тогда игра показывает ресурсы и возможные пути для действий за ее пределами – в реальном университете.

Формально переход из детства во взрослость приходится на годы студенчества. Игра позволяет задать границы этого перехода, оформить его и проверить, является ли он содержательным.