

ОДИ-подобные игры, как практика развития и становления профессионального мышления

Кулинич Т.С.

Гарибян Е.Р.

Существует распространенное предположение, что студент попадая в пространство вуза, автоматически становится претендующим на профессиональное позиционирование, при этом у него уже как бы есть свой образ профессионала, определенные способности и ресурсы не активизированные в поле профессионального выбора. Одним из основных замыслов ОДИ- подобных игр проводимых студентами и преподавателями Института педагогики, психологии и социологии СФУ является построение игрового действия направленного на обнаружение и оформление своих ресурсов для профессиональной деятельности, построение своего пути становления в профессии.

Основной нашей гипотезой является предположение об игре как специально организованном переходе: внутриинституциональном – от общего высшего образования к профессиональному. Профессиональное психологическое (педагогическое) позиционирование подразумевает под собой формирование определенных компетентностей: коммуникативной, конфликтной компетентности, рефлексивного мышления, целеполагания, планирования и т.п. Для формирования этих компетентностей необходимо построение специального образовательного пространства и строительство, в его контексте, собственного профессионального пути. Для обнаружения и понимания собственных дефицитов, попытки занять позицию профессионала, необходимо возникновение внутреннего конфликта у участника игры, который проектируется в структуре ОДИ как внешний при построении экзистенциального вызова.

Данная гипотеза была поставлена на более ранних играх. Основаниями для этого послужило понимание образования как культурной формы развития. Развитие, представляет собой качественную смену «способа преобразования окружающего мира». Т.е. появляется точка «невозврата», пройдя которую нельзя вернуться назад прежним, неизменным. Овладение — интериоризация этого способа переводит субъекта образования на новую ступень действия. Новый способ действия может быть представлен первокурснику в среде образовательного пространства при взаимодействии с профессионалами, либо теми, кто на пути профессионального становления близок к ним¹.

¹ Казакова Е.А., Михайлова П.В. ОД-игры как институт образовательного перехода / Педагогика развития: институциональные переходы в сфере образования: материалы 14-й науч.-практ. конф. Красноярск, апрель 2007г. / отв. за выпуск Б.И. Хасан. - Красноярск: ИПК СФУ, 2008. с. 168-181.

Проектируемые игры как конфликтная конструкция включают в себя три уровня взаимодействия:

- переживания – обнаружение разности в позиционировании профессионалов и участников игры, которые только входят в профессиональное сообщество; и обнаружение собственных дефицитов в связи с этим;
- действительность столкновения – разность действующая и способа позиционирования профессионала и притязающего на профессиональную деятельность;
- основания (противоречие) конфликтования – осознанность мотивов собственных действий и позиционирование их в социально заданном контексте в трех составляющих – лечение, просвещение и развитие.

Исходя из этого, одной из метафор новой структуры игры («Представление о профессиональном пути: первичное самоопределение», март 2010 год) стала «профессиональная лестница». Она демонстрирует собой расположенность субъектов образовательного процесса на разных «ступенях», но не по академически-статусным характеристикам, а по степени профессиональной оснащенности и готовности. В начале лестницы находится первокурсник, притязающий на профессиональную деятельность, на самом вершине преподаватель (состоявшийся профессионал), а промежуток между ними, т.е. остальные «ступени» занимают студенты старших курсов и магистранты, включенные в исследовательскую и профессиональную деятельность. Модель «профессиональной лестницы» обуславливается взаимодействием ступеней. Условием этого взаимодействия является:

1. Наличие образа профессионала у всех участников игры;
2. Столкновение способа действия профессионала и притязающего на профессиональную деятельность при решении задач, требующих наличия профессиональных компетентностей;
3. Обнаружение собственных дефицитов при решении квазипрофессиональных задач и поиск ресурсов для развития профессиональных компетентностей.

Для представления «лестницы» участникам игры, первым шагом организаторов является работа с образом профессионала, либо профессиональной деятельности. Выявление образа профессионала подразумевает под собой обнаружение экзистенциальных установок и стереотипов участников игры о будущей профессии. Изначально, при проектировании игр, в ответ на прямой вопрос об идеальном образе профессионала мы получали «правильный» ответ, т.е. предоставление культурно принятых образов и социально одобренных. Таким образом, основной задачей

организаторов было построение такого действия, в котором бы актуализировались не осознаваемые переживания и представления будущей профессии. Таким действием мы выбрали написание метафоры по трем типам: профессиональной деятельности (психология, педагогика), образа собственно профессионала (психолог, педагог) и пути становления профессионала – всеми участниками игры. Написание метафоры и ее интерпретация, на наш взгляд, позволяют осознать установки относительно собственного будущего, своих переживаний относительно будущей профессии. Оформление установок представляет собой заявление притязаний студентов на определенный тип профессиональной деятельности. На основе заявляемых студентами притязаний, у нас появляется предположение о материале, для построения столкновения. По итогам написания индивидуальных метафор последней игры, выделилось 3 кластера возможного позиционирования участников:

1 кластер: Деятельности

- Исследование
- Проектирование
- Просвещение

2 кластер: Персонажи

- Просветитель
- Посредник
- Творец
- HR-менеджер

3 кластер: Инициативное пространство

- Этапы профессионального становления

«Столкновение» позиции профессионала и притязающего на профессиональную деятельность происходит во время работы с метафорой на этапе интерпретации. Для подобной работы необходимо наличие двух компетентностей (герменевтической и психоаналитической), которые определенно имеются у профессионала и, возможно, приближенному к нему магистранта. Предполагается, что в результате этого столкновения у стороны притязающей могут обнаружиться дефициты в профессиональной оснащенности.

Для дальнейшего оформления участниками игры собственных дефицитов и определения необходимых ресурсов для становления профессионала, следующим шагом разработчиков является создание специально организованного пространства проб, где опять происходит встреча позиции «профессионала» и «меня как притязающего».

Подобным пространством могут быть представлены процедуры, включающие в себя работу с психологическими кейсами, анализом научного текста, коммуникативными упражнениями, конфликт анализом, предполагающие наличие уже имеющихся компетентностей и профессиональной подготовки, которой у притязающих участников может не быть. Показателем обнаружения собственных дефицитов и ресурсов является написание участниками игры сценария индивидуального профессионального пути. Этот сценарий включает в себя образ профессионала, а также представления о профессиональной деятельности на основе совершенной пробы. Игра является событием в том случае, если по ее итогам участники совершают попытки реализации данного сценария не только в академическом пространстве, но и в инициативном.

Игры, которые мы проводим – это антропотехническая практика, в первую очередь для её организаторов, проектировщиков и разработчиков. Это именно та группа, наиболее вероятно профессионально самоопределившаяся, при условии, что её опыт подобного рода практики, отрефлексирован. На наш взгляд, для будущего психолога игра это важная практика мышления, коммуникации и рефлексии.

Каждый раз, проектируя игры, мы исходим из опыта прошлых игр и самоопределения разработчиков. За годы проектирования и проведения ОД - подобных игр, они также претерпели изменения, как и организационно-деятельностные, которые проводились на психолого-педагогическом факультете КГУ изначально. Последняя игра была спроектирована и проведена, в большей степени, как психологическая, нежели организационно-деятельностная. Мы сознательно отказались от позиции игротехника и привычной структуры игры. Данная необходимость обусловлена, на наш взгляд, двумя причинами: поступающие на факультет студенты первого курса по формальному возрасту соответствуют статусу студента, однако в действительности мы получаем еще подростков, которые не озадачены своим профессиональным становлением и не обладают компетентностями, необходимыми для совершения профессиональных проб. Таким образом, та структура игры, которая была представлена выше, предполагает собой проблематизацию студента относительно профессиональной оснащенности и необходимость доказательства студентом того, что «уже не подросток» и «готов к освоению образовательного пространства». Второй причиной изменений игры являются притязания разработчиков на собственно профессиональное (психологическое, педагогическое) действие относительно участников игры (тренинговые процедуры).

Еще одним важным элементом «новых» игр является кооперация магистрантов и студентов для решения профессиональных задач. Таким образом, возможно взаимодействие «ступеней» лестницы и представленность профессиональной

деятельности и способов действия последним. Однако, по итогам последней игры, мы выделили некий «кризис игры». Проявлением данного кризиса явилось отсутствие заинтересованности магистрантов в кооперации со студентами. И обратная ситуация – отсутствие заинтересованности студентов в кооперации с магистрантами. Мы предполагаем, что это рождает проблематизацию относительно профессионального пути, пути становления у участников игры. Другой особенностью «кризиса игры» явилось отсутствие профессионалов, что может быть определено как, непредставленность профессионалов студентам и магистрантам, скрытость профессионального «способа действия». Данная ситуация выглядит следующим образом:

- первокурсники не видят профессионалов, магистранты не являются профессионалами;
- магистрантам не явлены способы работы профессионалов, им нечего предъявлять студентам;
- профессионалы не заинтересованы в магистрантах и студентах.

Отсюда следует кризис оргпроекта, а далее и игры, где основной частью необходимо было представить профессионала и его способ действия с целью создания кризиса. И организовать пространство, оснащенное ресурсами.

Игра предполагала собой поле для профессионального взаимодействия, студентов, притязавших на профессиональную деятельность и профессионалов, заинтересованных в инициативных студентах, притязавших на профессиональную пробу, для развития профессионального сообщества.

Кризис игры представляет собой целую группу конфликтов, разрешение которых предполагает в слое действительности столкновение притязаний и интересов позиций:

- профессиональное позиционирование (психологическое, педагогическое);
- притязание на профессиональное позиционирование;
- игротехническое позиционирование;

Однако, в реальной ситуации игрового пространства, столкновение позиций в действительности не происходит. В виду этого, мы можем предполагать, что конфликт не актуализируется. Следовательно, проект "ОДИ-подобных игр" находится в состоянии кризиса.