

Детско-взрослые организационно-деятельностные игры (ОДИ)



[Лазарев А.С.](#)

Основная задача мыследеятельностной педагогики заключается в том, чтобы сформировать у детей способность мышления. За счет осуществления реального действия и мыслительных актов на основе полученных знаний и исследования процесса получения знаний создаются формы мыслительного и деятельностного опыта, которые могут стать предметом рефлексивного анализа и воспроизведения.

Форма организационно-деятельностной игры – одна из ключевых форм, используемых в учебно-образовательном процессе на экспериментальных и инновационных площадках сети мыследеятельностной педагогики. Основу игр в образовании составляют процессы работы с мыследеятельностью, то есть со всей совокупностью процессов мышления, действия, коммуникации, понимания, рефлексии. В игре действуют законы «здесь и теперь» – ситуация разворачивается и решающими оказываются действия ребенка, его воля и цели, его мышление, а не нахватанная информация. Образовательный характер ОДИ для всех игроков-детей и взрослых определяется правильно организованным в игре соотношением действия и рефлексии приобретенного опыта действия.

На сегодня технологически отработаны несколько ОДИ-производных форм, направленных на достижение следующих задач:

- диагностика и первоначальное предъявление особенностей направления работы в колледже (игра по набору);
- осмысление и перепроектирование учениками собственной учебной формы;
- постановка учебных и образовательных задач;
- самоопределение внутри образовательного пространства, жизнедеятельностного и перспективно-жизнедеятельностного пространства;
- выделение и освоение отдельных способов мыслительной работы (апории Зенона, диалоги Платона, фрагменты сочинений Декарта и др.), моделирование физических объектов, схематизация;
- построение техник и способов понимания текстов;
- проблематизация (данные игры ближе всего к «классическому» варианту ОДИ) – втягивание в пространство игры реальной проблемы, ее репрезентация и попытка разрешения (проблема русской революции начала 20 века; балканский кризис: Косово, и варианты его преодоления; Чечня – понимание проблемы и поиск выхода).

В чем же особенность формы ОДИ, почему она используется в мыследеятельностной педагогике, каковы эффекты и результаты ее применения?

Базовыми и формообразующими для ОДИ являются: наличие проблемы, позиционность, мыслекоммуникация и рефлексия. При этом внешнеформальная конструкция ОДИ, которая может быть достаточно легко взята и перенесена, не обеспечивает игрового содержания, игровых процессов и результатов.

Внешняя форма ОДИ. Первое знакомство.

Организационно-деятельностная игра с внешней стороны выглядит следующим образом: берется какой-то сложный вопрос, формулируется как тема всей игры, тему разбивают на подтемы (они становятся темами дней); в начале, во вступительном слове руководитель поясняет выбранный сложный вопрос. Весь коллектив участников разбивается на группы. Группы обсуждают вынесенные организаторами вопросы-темы, получают какой-то результат, затем на общем собрании выступают с наработанным – это, в свою очередь, обсуждается участниками из других групп. На следующий день берется следующая тема, часть смыслов из дискуссий прошлого дня естественным образом перетекает в новое обсуждение, на общем заседании результаты докладываются и рассматриваются другими участниками игры. Ведущий регулирует выступления и дискуссию, в какой-то момент сам становится одним из обсуждающих. При этом все, что говорится участниками игры, поясняется схемами.

Второй шаг знакомства. Обязательность проблемы.

Проблемность лежит в основании ОДИ как формы. Проблемность понимается как особый разрыв деятельности, который определяется отсутствием у участников игры средств к его преодолению. И это новая и принципиальная для участников игры ситуация.

Не воспроизводство того, что было ранее объяснено, не повторение и не применение или отработка, а выход за границы известного. Это требует от участников кардинальной смены установок: я здесь и теперь, опираясь на прошлые знания, деятельностный опыт и собственные способности, должен разрешить ранее не разрешимое, и нет учебников, справочников, сети Интернет, откуда я могу взять готовый ответ (ответов чаще всего в этих источниках и нет).

Через ОДИ происходит вывод учащихся из ситуации, где все определено. И проблемность является основной характеристикой нового типа ситуаций.

Третий шаг знакомства. Позиционность.

Вторым важнейшим моментом, определяющим ОДИ-форму, является позиционность. Это значит, что проблемная ситуация и проблема являются не поводом и предметом различных высказываний и мнений, а определяются особым пониманием деятельностных условий, в которых находятся, обнаруживают себя участники игры. И эти условия для разных участников относительно предмета игры сильно различаются. Позиционность закрепляется в том числе и в оргпроекте групп, т.е. группы создаются и называются не произвольно, это определяется видением того, через какие позиции данная проблемная ситуация может быть воссоздана в игре, какой необходимый набор позиций образует проблемную ситуацию и без кого разрешение проблемы не может состояться.

Для учеников при реализации данного момента возникает ситуация также новая и также критическая, требующая напряжения и преодоления. Она состоит в том, что следует ограничить, доработать и направить свое понимание, свое мышление до отчетливой непротиворечивой и определенной деятельностными условиями позиции. Т.е. нужно занять позицию и последовательно отстаивать и проводить ее. Это первая сложность для участников. Вторая сложность ситуации состоит в том, чтобы состоялось понимание оснований других позиций. Без этого невозможно не только разрешить проблему, но и понять ее и сформулировать, в чем она заключается. Требование ситуации к участникам состоит в том, чтобы преодолеть частную позиционную определенность, увидеть и понять

проблему с других позиций, не отбросив при этом свою (это было бы просто смещением и перескакиванием с одного мнения на другое). Непростота как раз и состоит в том, чтобы «взять» другие позиции, но при этом сохранить понимание, что сам-то я определен в иной позиции.

Четвертый шаг знакомства. Мыслекоммуникация.

Принцип мыслекоммуникации означает следующее: осмысление проблемной ситуации, того разворота обсуждения и дискуссии, который значим для участвующего, строится не один на один, а в пространстве различно позиционированных участников. Как объединенных в одной группе, так и между группами. При этом за счет разницы способностей, опыта, степени целеопределенности и других индивидуальных особенностей разворачивается основная сложность мыслекоммуникации – сложность понимания в процессе трансляции и мышления, трудность передачи идеального содержания, являющегося результатом осмыслений, идеальных видений, модельных проходов. Отличительной чертой и средством разрешения вышеперечисленных трудностей является схематизация. Участники игры рисуют схемы.

Ситуация, которая является новой для учеников и участников заключается в том, что нужно не просто говорить, высказываться – этого недостаточно. Требуется направленное коммуницирование, последовательное разворачивание и контроль собственной формы высказываний – т.к. другие участники обсуждения должны понимать. (Здесь уместен прием ведения дискуссии «Правильно ли я вас понял?», когда строится возвратный текст того, кто понимал, к тому, кто высказывался. Как и наоборот: обращение от высказывающегося по предмету обсуждения: «Верните мне ваше понимание, скажите, как вы меня поняли?».) Схемы же позволяют коммуникаторам (участникам игры) выходить на объективное содержание, в том числе и за счет понятийно-категориальной проработки схем.

Пятый шаг знакомства. Рефлексия.

Отсутствие этого момента в ОДИ приводит к очень печальным последствиям: мыслекоммуникация, продвигающая участников к пониманию проблемной ситуации, движение по темам дней, использование ресурса общего заседания для получения отклика-рецензии на сделанное группой – все это становится невозможным. Для участников все происходящее приобретает вид длительных дискуссий, результаты которых не только не очевидны, наоборот – происходит расплывание сознания участников по множеству коммуникативных полей, одни из которых пересекаются, другие заезжают друг на друга, третьи не стыкуются между собой и т.д.

Но кроме этого, отсутствие рефлексивности в реализации ОДИ-формы делает невозможным осуществление целей и задач собственно образовательно-учебного порядка, поскольку образовательный эффект ОДИ определяется двумя моментами. Во-первых, запуском и разворачиванием рабочих мыследеятельных процессов, приводящих к постановке и преодолению проблем, и, во-вторых, пониманием, каким образом, за счет каких средств осуществляются разные типы мыследеятельностей, анализ и переработка этих средств – понятий, представлений, знаний, категорий, моделей. А взятие знаний как средств, понятий в их форме употреблений и в их операциональном составе, моделей со способами моделирования объектов и технологий проблематизаций имеющих представления (без чего ни поставить, ни разрешить проблемность невозможно) и составляет реализующую расшифровку целевого определения на «передачу способов и

техник мышления и деятельности». Т.е. для передачи определенных способов мышления и деятельности форма ОДИ требует в своем осуществлении принцип рефлексивности.

Новизна ситуации для учащихся состоит в том, что от учеников (по внешне-формальной конструкции игры) требуется:

- a. восстановить способ, которым был получен тот или иной коллективный результат;
- b. выделить мыслительные основания и исходную позиционность сделанных замечаний и отношений по обсуждению на общем заседании (часто используется и в группе);
- c. выделить промежуточный результат по прошлому дню, как в групповой работе, так и на общем плацдарме по отношению к решению той проблемной области, которая задана в теме и целях игры;
- d. в моменте проблематизации (выделении проблемной ситуации, формулировке проблемы) для ее осмысления и разрешения требуется переосмыслить те представления и понятия, которые были использованы. Выделить нестыковки и понять, какие отсутствующие средства здесь необходимы.

И участники игры и персонально, и как единицы групповых организованностей и всего игрового коллектива с необходимостью попадают в такие ситуации и должны в них действовать, исходя из устройства этих ситуаций.

Продолжение знакомства. Шестой (не являющийся последним) шаг. Почему нами используется форма ОДИ?

Использование нами организационно-деятельностных игр в учебно-образовательном процессе вытекает из следующих оснований:

- ОДИ позволяет организовывать реальные ситуации интеллектуальной, мыслительной работы в открытых проблемных зонах, и учащиеся получают соответствующий опыт деятельности и мыследеятельности;
- работа в ОДИ востребует занятие четкой, определенной позиции и учит строить действия исходя из нее; данное положение нам важно с точки зрения выведения учащихся в поле общественного действия, запуска и разворачивания процессов самоопределения;
- в ОДИ размыкается информационно-знаниевая форма классно-урочной системы, включающей в себя монопредметный, информационный, транслятивный и индивидуализированный с точки зрения ученика моменты;
- ОДИ несет в себе уникальный опыт коллективной мыслительной работы в условиях открытой проблемной ситуации, востребующей от участников максимального и полного личностного включения;
- ОДИ задает не только возможность осмысления своих деятельностных и жизненных форм, индивидуальных типов работы, но и возможность (а в ряде моментов и необходимость) их перепроектирования;
- ОДИ-форма позволяет взрослому коллективу педагогов, других привлекаемых участников, работая в режиме «замысел – реализация – рефлексия», осуществлять разработку содержания образования деятельностного и мыследеятельностного типа.

Отличие проводимых нами ОДИ от традиционных, классических состоит в том, что строятся дополнительные этажи и ситуации рефлексии и осмысления образовательных результатов, используемых средств и способов мыслительной работы.