

Деловая игра

"Из всех видов отупения мозгов в результате образования особенно пагубен для гения догматический метод обучения...", — сказал как-то английский физик и социолог науки, автор фундаментальных трудов о значении науки в жизни общества Джон Берналл. К этим словам стоило бы прислушаться.

Традиционная вопросно-ответная модель "на входе" выливается в интенсивную, но нередко холостую работу организующего начала, т.е. преподавателя, а "на выходе" проявляется обедненной безынициативностью информацией, не нашедшей своих адресатов. Дихотомично истолковывается и причина неэффективности организованного таким способом учебного процесса. Ее видят либо в личной бесталанности руководителя, его неумении "расшевелить" аудиторию, либо в пассивности и инертности обучаемых — этаким балласте, не заслуживающем лестных оценок.

Вместе с тем если мы хотим, чтобы книжное знание стало личным достоянием обучающихся, заполнило резервуары внутреннего опыта и оказало свое положительное влияние на принятие жизненно важных решений, то следует пробудить и инициировать индивидуальную мотивацию и поисковую деятельность. Необходимо сделать так, чтобы наш юный коллега сам загорелся желанием осуществить поисковый процесс, доказать, убедить, а тезис "школа должна учить мыслить" перестал быть просто лозунгом.

Методика деловой игры

На наш взгляд, требуется новая методика проведения занятий — методика деловой игры, в которой делается акцент на механизм самоорганизации и переносится центр тяжести на самоподготовку, в ядро самого процесса, в данном случае обучающегося коллектива.

Именно механизм самоорганизации создает атмосферу так называемой "мозговой атаки", напряженного интеллектуального поиска, позволяющего распремечивать сложные теоретические вопросы и осмысливать их в контексте жизненных реалий современности. Методика деловой игры дает возможность привить навыки системного мышления и добиться полноты освоения материала; отработать приемы определения ключевых понятий и инициировать личную систему аргументации; четко обозначить ценностно-оценочную метрику мышления обучающегося и обеспечить необходимую лингвистическую свободу изложения.

Деловая Игра "Творческая лаборатория"

Методика деловой игры по типу "Творческая лаборатория" реализует выявленную в логико-методологических и психологических исследованиях поэтапную модель принятия решений, предполагающую наличие четырех компонентов — блоков: информационного, селекционно-оценочного, экспертного и специального (итогового) — сокращенно ИСОЭС. Таким образом, в основе предлагаемой методики лежит четырехблочный алгоритм, закрепляющий четкое разделение ролей и функций. Каждый из блоков ориентирован на удовлетворение конкретной потребности: в информации, в селекции и оценке, экспертном анализе, итоговом обобщении. Их совокупность дополняет обучающую модель до необходимой целостности. Субъект процесса обучения, поэтапно осваивая задачи каждого из блоков, овладевает навыками построения содержания заявленной тематики.

В соответствии с задачами каждого блока студенческая группа делится на четыре звена.

1. Информационный блок - Потребности в информации.

Главной целью информационной подгруппы является предварительное описание ситуации, предельно широкая информация о проблеме (в данном случае о вопросе или теме занятия), основанная не только на "книжном", но и на личностном опыте, собственных предположениях, предвидениях и представлениях, а возможно, и на ошибочных суждениях. В этой предварительной информации снимаются ограничения по отбору материала, чтобы сквозь звучащее слово выступил авторский портрет говорящего. Сохраняются лишь начальные элементы структурирования. Информатору предлагается осознать и огласить цель своего выступления и основные задачи, которые он преследует: зафиксировать определенные идеи и основоположения, отмежеваться от расхожих суждений, раскрыть, прояснить, и представить на суд слушателю собственные взгляды и выводы. Тропы размышлений различны и иницируются собственными устремлениями выступающего, оказавшегося в блоке информаторов. В качестве формы отчетности предлагается подготовка листа информатора (текст реферата выступления или опорного конспекта).

2. Селекционно-оценочной блок – Потребность в селекции и оценки

Задача другой группы — селекционно-оценочной — состоит в селекции и оценке звучащего материала, отборе и установлении верных положений, исключении неверной информации, неточных формулировок. Участники, селекционно-оценочной группы работают по принципу "оппонента": выявить достоинства, сформулировать критические замечания, высказать пожелания. Они готовят пакеты контрольных вопросов по проблеме, в список которых допускаются не только прямые и наводящие вопросы, но и изначально провоцирующие, запутанные, с подвохом, рассчитанные на эрудицию, вопросы поискового характера, предполагающие многоаспектное видение проблемы: этическое, эстетическое, утилитарное, историческое, экономическое. Кроме пакета вопросов формой отчетности каждого участника этой группы являются проблемные карточки. В них предлагается либо проинтерпретировать фрагмент текста оригинала, либо прокомментировать возможные нестандартные ситуации или события с заданными обстоятельствами, по логике "Если бы ..., как по-вашему...".

Приветствуются также всевозможные формулировки заданий и задачек. Предположительно такие формы диалога позволяют выявить эвристический потенциал этой группы максимально эффективно.

3. Экспертный блок – Потребность в экспертном анализе

Третья группа экспертов наделяется особыми функциями. Им предстоит создать сценарий, выявляющий совокупность ключевых понятий, выясняющий их взаимосвязь и иерархию; классифицировать основные и сопутствующие проблемы, определить доминирующие и детерминирующие блоки и зависимости, отработать систему аргументации, указать на причинно-следственные отношения, темпоральную (временную) градацию.

Сценарий понимается как гипотетическая последовательность, которая отвечает на вопросы: "Как шаг за шагом могла развиваться предлагаемая ситуация или проблема, какие альтернативы решений существуют для каждой стадии, каковы способы предотвращения или подготовки того или иного эффекта, результата". Сценарий может расширить поле реальных решений. Это как бы маршрут следования, где ключевые понятия означают необходимые на пути остановки, или, используя аналогию из студенческой языковой практики, "лестница подсказок".

Возможны различные режимы работы. Традиционный, веками апробированный метод научения, выражающийся в принципе "Делай, как я!", предполагает детальное следование за предложенным способом подачи материала. "Метод сократической иронии" как бы разрешает движение мышления, сопоставляющего противоположные позиции. В нем содержится пошаговая постановка вопросов, принятие различных вариантов ответов, с последующей их корректировкой, и вновь детализированная и переинтерпретированная постановка вопросов. Так называемое "янусовое мышление" настроено на опровержение предлагаемого и утверждение альтернативного. Возможен подход, где из гнезда центральной проблемы, как бы по аналогии с организмической логикой саморазвития ("как дуб в желуде"), прорастают и оформляются последующие, вытекающие из нее позиции.

Форма отчетности третьей группы — сценарий эксперта — подготовлен с учетом рамочного закона. Участник группы сам выбирает и предлагает различные варианты графо-схем. Однако их внутреннее содержание должно быть четко спроецировано на профессионально проработанный материал.

4. Специальный (итоговый) блок – Потребность в итоговом обобщении

Итоговая группа специалистов наделяется интегративной функцией. Здесь требуется зафиксировать определенный результат, выявить точный и развернутый план ответа и самого занятия.

Возможна формулировка альтернативного содержательного подхода по сравнению с тем, который был развернут в ходе рассуждения.

Форма отчетности — лист специалиста — посвящен иллюстрации доминирующей идеи, формированию структуры ответа и выявлению кульминационных точек в проблемном содержании предложенной темы.

Здесь необходимо очертить траекторию движения мысли по блокам:

- 1) проблемная постановка вопроса;
- 2) историко-философский (научный, культурологический) экскурс;
- 3) теория вопроса;
- 4) прогнозы, перспективы, тенденции.

Ход игры

Проблемная постановка вопроса

Историко-философский (научный, культурологический) экскурс

Теория вопроса

Прогнозы, перспективы, тенденции

Группа специалистов наделена особыми творческими и управленческими функциями. На это настраивает последний блок: прогнозы, перспективы и тенденций, где необходимо выйти за пределы прозвучавшей и оцененной информации, найти ее личностную значимость и практическую применимость, выявить точки соприкосновения обсуждаемой проблемы с собственной специальностью, принять "рекомендации" методологического, мировоззренческого, практическо-житейского характера как в сфере повседневности, так и для нужд идеологии, науки и искусства, вычленить нравственный аспект проблемы.

Каждая из подгрупп работает как единый субъект, ориентированный на цель — максимально выполнить задачу своего этапа. Если замолкает предшествующий выступающий, его сменяет следующий. Отведенное для выступления группы время целесообразно использовать с полной отдачей, так как активность участников оценивается по соответствующей шкале баллов и в значительной степени определяет итоговую оценку. В группе выявляется лидер — организатор работы своего звена, который производит первичную прикидку ролей, разбивку на подвопросы. Он ответственен за поиск выходов из возможной проблемной ситуации. В семестровом курсе в роли лидера могут пробовать себя многие студенты, выявляя и практически реализуя свои управленческие навыки. За выступлением каждой из групп следуют вопросы других групп, цель которых — развить, уточнить проблему или же вскрыть противоречия, помогающие сформулировать содержательное решение задач собственного этапа.

Рекомендации

Деление группы целесообразно производить заранее, однако на каждом из занятий группы меняются ролями. Это позволяет студентам попробовать себя и в качестве информатора, и в роли участника селекционно-оценочной группы, и в роли эксперта или специалиста, соответственно соединив свое участие с заданием, отвечающим данной форме отчетности. При отлаженной методике по типу "Творческая лаборатория" деление на подгруппы с соответствующими функциями можно проводить непосредственно в начале работы, перекраивая сценарий первоначальной подготовки. Такая экстремальная ситуация стимулирует мыслительную деятельность, делает наиболее эффективной "мозговую атаку". Работа третьей и четвертой групп предполагает активное использование доски, на которой участники данных групп воспроизводят заготовленные ими графо-схемы, повышая тем самым свой рейтинг-балл.

Преподаватель может играть за любую группу или не играть вообще, осуществляя лишь направляющие функции и оставаясь гарантом высокого профессионально-теоретического уровня обсуждения изучаемого материала. Он может либо входить в группу экспертов, разъясняя суть ключевых понятий, либо вместе со специалистами обобщать итоговые положения, подчеркивая значимость тех или иных выводов и установок, необходимость их адекватного понимания и творческого использования.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

ТЕМА: Переключка веков.

ЦЕЛЬ: Усвоение и понимание проблем культурно-исторического развития: демонстрация познавательных возможностей культурно-исторических аналогий с современностью.

ВРЕМЯ: 180 мин.

УЧАСТНИКИ: 4 бригады студентов

Ситуация

Академия Наук устраивает пресс-конференцию, на которую при помощи Машины Времени доставлены люди из прошлых эпох, среди которых представители науки, искусства, религии, политики, общественных движений, производства, сельского хозяйства и транспорта. На пресс-конференцию приглашены также журналисты из разных отраслевых газет нашего времени. В ходе игры каждая из сторон должна задавать вопросы друг другу, интересуясь достижениями разных эпох.

Деловая игра проходит в форме обмена информацией между представителями четырех бригад, каждая из которых представляет ту или иную цивилизацию или период в культурно-историческом развитии. В ходе сообщений о материально-культурном, социально-политическом, духовном развитии того или иного периода студенты должны продемонстрировать осведомленность по рассматриваемым вопросам, умение отвечать на поставленные тьютором вопросы.

Подготовительный этап (домашнее задание)

1. Подготовьте:

а) сообщение для журналистов нашего времени о своей эпохе используя предложенную литературу;

Для представителей древних цивилизаций:

Б.Прус. Фараон; Тураев Б.А. Египетская литература.

Для представителей античного времени:

Л.Фейхтвангер. Иудейская война; И.Ефремов. Таис Афинская.

Для представителей Средних веков:

В.Скотт. Айвенго; В.Ян.Чигниз-хан, Батый.

Для представителей Нового времени:

В.Пикуль. Слово и дело; А.Толстой. Петр I.

Книги- Из серии "Жизнь замечательных людей" о деятелях французской революции или деятелях науки.

б) журналистские наброски и вопросы для интервью выбранного Вами времени в одной из трех областей культуры материальной, социально-политической, духовной.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ:

Вводное слово тьютора	- 10 мин.
Разбивка на бригады	- 5 мин.
Подготовка к выступлениям	- 20 мин.
Заслушивание докладов	- 90 мин.
Вопросы к выступающим	- 30 мин.
Подведение итогов	- 15 мин.