

УДК 13, 31, 37

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ
ДЛЯ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ ДИСЦИПЛИН ВУЗА**

Т.А. Новолодская

Рассматривается проблема формирования коммуникативного пространства на основе интерактивных технологий обучения в системе социально-гуманитарного знания. Предлагаются эффективные способы построения как учебного, так и воспитательного процессов. Анализируются некоторые виды образовательных мероприятий с использованием Интернет-ресурсов и возможностей виртуального пространства. Объясняется их роль в развитии творческого потенциала студентов и преподавателей. Показано, что их применение в процессе образовательного дискурса помогает решить важные проблемы, стоящие перед высшей школой.

Ключевые слова: социально-гуманитарное знание, интерактивные технологии, виртуальное пространство, деловые игры, имитационные упражнения, метафора, интенциональное объяснение, экзистенциальная истина.

Введение

В основе активных методов обучения лежит диалогическое общение как между преподавателем и студентами, так и между самими студентами. В процессе диалога развиваются коммуникативные способности студентов, их умение решать проблемы коллективно, рассматривать различные точки зрения в процессе нахождения оптимального результата. Отсюда возникает естественный интерес к игровым формам обучения.

Первоначально игрой интересовались психологи и философы. В работах Ф. Ницше, Й. Хейзинги, Х.Г. Гадамера, Л. Витгенштейна игра становится существенной характеристикой человека, проникая во все сферы человеческой жизни.

Опираясь на идеи Хейзинги, Гадамера, Витгенштейна, современная наука активно использует игровые методы при выработке управленческих решений, при анализе нестандартных ситуаций. Интересный анализ использования игровых методов в различных сферах деятельности представлен в работах как отечественных исследователей, так и их зарубежных коллег [1–12]. Все авторы согласны с тем, что игровые методы позволяют участникам дискурса находить нетривиальные решения обсуждаемых проблем и наиболее полно проявить свои коммуникативные способности. В этих работах исследуется применение деловых игр в таких областях знания и деятельности, как экономика, управление, военное искусство, педагогика и психология.

И хотя философия одна из первых предложила свои варианты исследования игры как сферы бытия человека, в ее практическом образовательном стандарте игровые методы почти не рассматриваются. В настоящей работе предпринята попытка оценить эффективность игровых моделей в реализации образовательных стратегий в системе философского знания.

Деловая игра и метафора как средства обучения

Игровая форма соответствует логике социального взаимодействия, готовит ее участников к профессиональному общению. В деловых играх проводится имитационный эксперимент, в котором используется модель реального процесса, а не он сам. Исходным моментом развития всех игр (в том числе и деловых), которые можно рассматривать как модель сотрудничества и конфликта, является ролевая игра. Игра в шахматы – один из примеров ролевой игры. Затем возникли салонные, а позднее военные игры, которые в качестве прототипа имели шахматы [11].

Использование возможностей деловой игры при обсуждении проблем социально-гуманитарного знания обеспечивает, с одной стороны, активное общение участников игрового процесса, а с другой – позволяет это общение направить на более эффективное усвоение материала по предложенной тематике. Деловые игры служат также средством изучения правил и принципов логической культуры ведения дискуссий. Деловая игра стимулирует творческий поиск и умение работать в команде. Здесь выявляются не только интеллектуальные способности студентов, но и особенности их психологии. Они позволяют определить такие важные моменты, как: 1) уровень деловой активности; 2) наличие тактического и (или) стратегического мышления; 3) скорость адаптации в создавшихся условиях; 4) способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; 5) умение критически оценивать аргументы других людей и предвосхищать линию «атаки» со стороны оппонентов; 6) стиль поведения, ориентацию при принятии решений на игру «на себя» или «в интересах команды» и др.

В деловой игре каждый участник играет определенную роль. Например, обсуждается проблема, которая обозначена в курсе философии. Каждый участник игры «влезает в шкуру действующего лица» и предлагает аргументы, которые соответствуют взглядам выбранного мыслителя. Каждый известный философ, роль которого исполняет группа студентов, – это поистине Вселенная мыслителя, и поэтому здесь не просматривается возможность тривиального ответа на уровне закрытого режима диалога по схеме: «да»–«нет». При таком подходе следует учиться рефлексии – вхождению в мыслительную лабораторию выбранного «оригинала» и поиску необходимых аргументов для демонстрации его способов доказательства или опровержения.

Метод деловой игры удачно может быть применен в различных информационных средах – как в реальной студенческой аудитории, так и в виртуальном Интернет-семинаре, Интернет-конференции, Интернет-коллоквиуме и т.п. Ситуации, разыгрываемые в деловой игре, развивают творческие способности студентов, выступающих в роли философов и аналитиков. Здесь требуется не только знание материала первоисточников или принципиально возможных вариантов ответа, определяемых философскими предпочтениями выбранных оригиналов, но и умение их комментировать и грамотно защищать перед оппонентами.

В качестве примера конструктивности таких виртуальных игровых ситуаций, позволяющих эффективно решать весьма сложные научные проблемы, следует привести работу итальянского ученого, специалиста в области квантовой механики – Луиджи Аккарди. В своей книге [12] он предлагает обсуждение принципиальных вопросов квантовой механики в контексте мировой культуры. В качестве действующих лиц для своего «виртуального симпозиума» он выбирает известных ученых – физиков и философов (цитаты из их работ) и двух вымышленных персонажей. И получается интересный и поучительный дискурс. Особую роль при обсуждении научных проблем из области квантовой физики у него играет метафора «хамелеона». Важно, что она обретает право быть аргументом в научном выводе. Метафора «хамелеона», которую использует Аккарди, является не только оригинальным символом, но и моделью, описывающей сложные вероятностные процессы поведения квантовых объектов.

Следует отметить, что метафора в контексте социально-гуманитарных дисциплин имеет вообще особый статус. Следует вспомнить, что она являлась излюбленным аналитическим приемом у древнегреческого философа Платона. Так, суть гносеологических проблем удачно раскрывалась им с помощью метафоры «о пещере». Понимание смысла метафоры здесь идет через процедуру ее интерпретации. И всякий раз, читая этот текст, мы соотносим имеющиеся в тексте образы с теми интенциональными контекстами, которые и помогают осуществить их понимание.

Использование метафор в научном и образовательном дискурсе связано с выяснением особенностей компьютерной стратегии в этой сфере. Компьютерные коммуникации между агентами в процессе усвоения научной информации сталкиваются с необходимостью активного формирования гибридных областей науки, что выражается в цитированиях, заимствованиях методов из сопредельных дисциплин и использовании понятий – аналогов (они-то и выступают как метафоры). В то же время преодоление дисциплинарных границ сопряжено со стандартизацией форм представления знания. Текст начинает выполнять социально-коммуникативную функцию, которая обеспечивает либо метафорический, либо метонимический характер в отношении между ним и контекстом. Коммуникационные структуры обеспечивают перемещение из одного контекста в другой, актуализируя скрытые аспекты кодирующей системы данного текста. И эти особенности коммуникативных функций текста, представленного в пространстве Интернета в ходе деловой игры, должны быть серьезно проанализированы и учтены.

Игровая модель обучения в социально-гуманитарном образовании

Здесь надо также отметить специфику социально-гуманитарного познания. Главной операцией постижения явлений в гуманистике является понимание, т.е. раскрытие их культурно-исторического смысла методами диалога, эмпатии (со-чувствия, со-переживания) и герменевтики. Что касается операции объяснения, то в этих науках она имеет свою особенность. Здесь объяснение ориентируется не на рациональность действия, а на мотивы и цели поступка. Такое объяснение получило название «интенционального объяснения». В интенциональном объяснении, имеющем форму практического силлогизма, посылки выражают интенцию субъекта, его желание достигнуть некоторой цели и осознание им средств достижения этой цели. Но интенция не является причиной действия. Одна и та же интенция способна приводить к различным действиям. Она отнюдь не вызывает определенного действия с той непреложностью, с которой причина вызывает следствие при необходимых условиях.

Социально-культурные феномены, хотя и являются предметом научного познания, тесно связаны с повседневностью. Они должны быть понятны тем, для кого предназначены. По этой причине в познавательной деятельности, имеющей дело с «жизненным миром» людей, необходимо опираться на их смыслополагание или раскрытие уже существующих для них смыслов, на постижение значения знаков, т.е. на интерпретацию. Аксиологическая наполненность смысложизненных поисков человека обращает социально-гуманитарное знание к экзистенциальной реальности, которая постигается на уровне экзистенциальной истины. Экзистенциальная истина сопричастна миру убеждений, верований, моральных импера-

тивов как отдельной личности, так и определенных человеческих коллективов. И эта экзистенциальная истина – своя для каждого человека и для каждого исторического времени. Нужно всегда помнить, что каждое время «говорит» и предъясвляет себя на «своем языке». И этот момент важно не упустить при проведении деловой игры. Отношение к таким объектам обсуждения должно формироваться в коммуникативном пространстве возможных экзистенциальных смыслов. А виртуальная реальность Интернета здесь весьма удачно может «предоставить» свои когнитивные ресурсы.

Проведение деловой игры требует тщательной подготовки. Пропедевтика деловой игры предполагает следующие аналитические операции.

- Выбор темы и диагностика исходной ситуации. Темой игры может быть практически любой раздел учебного курса. Желательно, чтобы учебный материал имел практический выход либо на решение важных смысложизненных проблем, либо на определенные проблемы из области профессиональной деятельности будущих специалистов.
- Формирование целей и задач не только с учетом темы, но и согласно исходной ситуации. Нужно построить игру на основе определенной целевой установки и в контексте заданной исходной ситуации.
- Диагностика «игровых» качеств (психологических, интеллектуальных, коммуникабельных) участников деловой игры.

В использовании метода деловой игры можно отметить положительные и отрицательные моменты. Положительным моментом в применении деловых игр являются высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения, активность всех ее участников. В ее процессе формируются знания и умения студентов, а послеигровое обсуждение способствует закреплению этих знаний.

Отрицательным моментом является высокая трудоемкость подготовки к занятию как для преподавателя, так и студентов. Если игра проходит в виртуальном пространстве Интернета, да еще в режиме онлайн, то необходимо, чтобы все участники игры могли там присутствовать.

Надо отметить, что одна из важных процедур в организации игры – выработка правил игры. Она начинается с общей установки, которую дает преподаватель. Принятые правила не меняются до конца игры, и все участники им подчиняются. В компетенции студентов находится выработка правил, связанных с оцениванием степени участия каждого из них в совместной игровой деятельности, установление контроля за ее ходом, а также соблюдение участниками этических правил. Но эти компетенции студентов не отменяют оценочной деятельности и самого преподавателя.

Ролевая игра идет в быстром темпе, развивая импровизационное мышление игроков. Ее цель – активизировать участников игры, пробудить в них творческие силы, сблизить друг с другом. При распределении ролей ни в коем случае не стоит руководствоваться принципом «разбавления более сильных студентов более слабыми», чтобы не создать дополнительный дискомфорт в группе. Но при этом следует предотвратить и процесс превращения деловой группы в дружескую компанию. Завершающий этап должен показать, достигнута ли главная цель организаторов игры – ощутили ли игроки себя «реальными участниками», т.е. побывали ли в том духовном космосе, который характерен для его «оригиналов».

Экспертам также предлагается своя «игра по правилам», только эти правила могут варьироваться в зависимости от целевой установки, – т.е. того, что требуется получить на выходе. Тут могут быть использованы различные оценочные критерии.

Во-первых, оцениваться может «чистота игрового эксперимента», которая предполагает оценивать только адекватную выбранному «оригиналу» аргументацию и не допускать обращения за поддержкой к более поздним научным открытиям и их авторам.

Во-вторых, учитывается не столько «чистота авторской аргументации», сколько использование «авторских мировоззренческих и методологических приоритетов» для демонстрации их актуальности в контексте современных научных практик.

В-третьих, рассматриваются, главным образом, навыки логической культуры ведения дискурса. Эти требования сопровождают любой вид дискурса независимо от его целевых установок. Владение навыками логической культуры позволит студентам достойно выглядеть в профессиональной и культурной среде.

Опыт, полученный в игре, может оказаться даже более продуктивным в сравнении с приобретенным в процессе традиционного обучения [13]. Он позволяет самому студенту участвовать в рождении коллективного «когнитивного трансформера» и оценить собственные творческие способности на этом захватывающем и интересном поприще. Коллективные обсуждения дают возможность спрогнозировать последствия принятия тех или иных решений и рекомендаций в контексте выбранных философских парадигм. Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, помочь ему находить самостоятельные ответы на нетривиальные жизненные и научные проблемы. Если главным вопросом в проблемном обучении выступает «почему», то в деловой игре – «что было бы, если бы...».

Прежде, чем приступить к использованию деловой игры в учебном процессе, рекомендуется начинать с имитационных упражнений. Они отличаются меньшим объемом и ограниченностью решаемых задач. Имитационные упражнения ближе к учебным играм. Их цель – предоставить студентам воз-

возможность в творческой обстановке закрепить те или иные навыки, акцентировать внимание на каком-либо важном понятии, категории, законе. В условии должно содержаться обязательное противоречие, т.е. в имитационном упражнении есть элемент проблемности.

После имитационных упражнений можно переходить к деловым играм. В учебном процессе вуза – это, скорее, ролевая игра. Игровые ситуации позволяют сфокусировать внимание на тех проблемах, которые несут в своем понятийном изложении противоречивые ценностные установки и способы разрешения. Ценности в контексте таких тем, как «Личность в ее поисках смысла жизни и своего места в обществе», «Человек как индивид и гражданин», «Аналитика любви в творчестве философов и писателей» (например, у З. Фрейда, Э. Фромма, Ф.М. Достоевского и В.С. Соловьева) – это демонстрация поливариантности человеческого бытия, его философских ориентаций в мире и себе.

Любая информационная среда предоставляет человеку возможность получения необходимых для него сведений, гипотез, теорий и пр. Умение же получать информацию и преобразовывать ее необходимо воспитывать, вырабатывать, оно приобретается в процессе обучения. Для формирования необходимой культуры работы с информационными потоками требуется определенный личностный характер, способный выработать в себе эти навыки и умения. С одной стороны, речь должна идти о воспитании таких свойств личности, как самостоятельность, инициативность, коммуникабельность, уверенность в своих действиях, т.е. тех, которые в большей мере востребованы происходящими технологическими и информационными процессами. Вместе с тем воспитание в большей степени должно ориентироваться на возможность сохранения и развития индивидуальных схем поведения. Возвращаясь к античному идеалу образования, вспомним, что целью должно являться не формирование узкого специалиста, а становление разносторонне развитого человека. А для этого необходим более комплексный подход в гуманитарном образовании, который как раз и может обеспечить Интернет. И здесь очень важно осознать роль искусства для развития мыслящего человека.

В системе образования с использованием компьютерных средств следует оценить возможности кино. Кино – синтетическое искусство, где совмещаются образ и звук, где много хорошей музыки, в том числе и классической. Именно через кино студенту будет легче войти в круг тех проблем, которые обсуждаются в литературе и философии. Обсуждение фильма – очень важный момент для преподавания, поскольку здесь студенты привыкают не только излагать, но и отстаивать свою точку зрения на данную проблему. Преподаватель становится просто необходимым при решении студентом и обратной задачи: самостоятельно, используя ресурсы Интернета, подобрать образы, раскрывающие содержание той или иной конкретной темы. Например, для раскрытия темы: «Истина как гносеологическая ценность и как экзистенциальный императив» можно предложить студентам фильм А. Тарковского «Солярис» (по произведению С. Лема) и предложить им найти кинематографические образы (символы), раскрывающие данную тему. В таких заданиях Интернет не отчуждает студентов и преподавателя, а, наоборот, способствует их более тесному общению.

Для организации эффективной самостоятельной работы студентов над темами учебного курса можно использовать и такой интерактивный продукт, как виртуальная лаборатория. Решение проблем создания таких лабораторий совместными усилиями преподавателей и студентов – еще один способ формирования коммуникативного пространства, где преобладают неформальные образцы профессионального дискурса. А старшекурсники осознают свою причастность к тем новым образовательным процессам, которые формируются в альма-матер при их творческом участии. В этом состоит и реализация воспитательной функции в условиях высшей школы.

Заключение

Подводя итоги проведенному исследованию интерактивных технологий, обеспечивающих конструктивность образовательного дискурса, можно констатировать следующие положения.

- Методы деловой игры с использованием Интернет-ресурсов, оказываются тем оселком, на котором можно проверить не только знания студентов, но и их личностные качества. У преподавателя появляется возможность индивидуального подхода к своим студентам.
- Философские проблемы еще в античности обсуждались в процессе дискурса. Интернет-ресурсы предоставляют широкие возможности для возрождения этой творческой традиции, а игровые методы дают шанс преодолеть стереотипы современного рационализма и научиться иным способам постижения мира и себя в мире.
- Через предложенные образовательные компетенции игра проникает в пространство серьезного, позволяет понять возможность существования альтернативных истин в контексте и научного и обыденного познания.

Работа выполнена при поддержке Министерства образования и науки РФ (ФЦП «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009–2013 годы), государственный контракт № П2415 от 18 ноября 2009 г.).

Литература

1. Васин А.А. Некооперативные игры в природе и обществе. – М.: МАКС Пресс, 2005. – 412 с.
2. Вачугов Д.Д., Веснин В.Р., Кислякова Н.В. Практикум по менеджменту. Деловые игры. – М.: Высшая школа, 2004. – 192 с.
3. Губко М.В., Новиков Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. – М.: Синтег, 2002. – 148 с.
4. Гуревич А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. – СПб: Речь, 2006. – 140 с.
5. Джексон П. 58 1/2 импровизаций на тренинге. – Минск: Бегин групп, 2004. – 152 с.
6. Евграфов П.М., Глуховенко Ю.М. Ноу-хау обучающих программ и деловые игры. – М.: АРС, 2004. – 222 с.
7. Ньюстром Дж., Скэннел Э. Деловые игры и современный бизнес. – М.: Бином, 1998. – 139 с.
8. Оуэн Г. Теория игр. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 230 с.
9. Плешакова М.В. Деловые игры в экономике. Методология и практика. – М.: КноРус, 2008. – 240 с.
10. Резник С.Д., Игошина И.А., Кухарев К. Организационное поведение. Практикум. Деловые игры, тесты, конкретные ситуации. – М.: ИНФРА-М, 2006. – 256 с.
11. Дынина Н.В., Матинова Т.А., Тамберг О.А. Учебные кейсы и деловые игры в ходе научно-педагогической практики магистров. Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии // Научно-практический журнал. – 2009. – № 1. – С. 42.
12. Аккарди Л. Диалоги о квантовой механике. Гейзенберг, Фейнман, Академус, Кандидо и хамелеон на ветке. – М.: Ижевск: Институт компьютерных исследований, 2004. – 448 с.
13. Потеев М.И., Хлопотов М.В. Методика подготовки будущих инженеров специальности «Информационные технологии в образовании» к проектной деятельности // Научно-технический вестник СПбГУ ИТМО. – 2007. – № 45. – С. 3–10.

Новолодская Татьяна Алексеевна

– Санкт-Петербургский государственный университет информационных технологий, механики и оптики, кандидат философских наук, доцент, m_nov_Lodn@mail.ru