

АКТИВІЗАЦІЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МИСЛЕДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ

Одним з актуальніших напрямів розвитку вітчизняної системи професійної освіти є створення умов для ефективної підготовки високопрофесійних фахівців, здатних вирішувати надскладні завдання професійної діяльності та професійного й особистісного саморозвитку. Це, передусім, стосується фахової підготовки психологів, професійна діяльність яких набуває особливого значення в ситуації сучасної соціальної, політичної, економічної та культурної нестабільності й суперечливості.

Проблеми професійної підготовки психологів присвячено багато ґрунтовних праць, в яких досліджено особливості їхньої фахової освіти (А. Деркач, В. Семиченко та ін.), професіогенезу (І. Вачков, І. Гріншпун, М. Пряжников та ін.), розвитку професійної компетентності, професіоналізму (М. Амінов, В. Карандашев, О. Сапогова, Н. Чепелєва та ін.), становлення професійної ідентичності (Л. Шнейдер).

Останні дослідження та публікації свідчать про те, що серед основних суб'єктивних чинників успішності професійної діяльності та професійного й особистісного розвитку психологів є характер їхнього мислення, особливості їхньої миследіяльності. Проте, незважаючи на усвідомленість сучасною психологічною наукою визначної ролі мислення в професіогенезі психологів, ґрунтовні, безумовно значущі праці Д. Завалишиної, С. Каргіна, О. Карпова, М. Кашапова, М. Мамардашвілі, О. Осипової, Н. Пов'якель та інших учених досі залишаються окремими дослідженнями, положення яких майже не реалізуються в практиці професійної підготовки майбутніх фахівців. Системно не застосовуються й такі методи розвитку професійного мислення психологів, які б були адекватні сутності професійної миследіяльності, її механізмам та рівням.

Отже, метою статті є: визначення психологічних можливостей ігрового моделювання щодо активізації професійної миследіяльності психологів.

Основні завдання полягають у: здійсненні аналізу основних положень теорії та практики ігрового моделювання та окресленні механізмів активізації професійної миследіяльності психологів засобами професійної гри.

На сьогодні в практиці вищої школи значного поширення поряд з традиційними формами та методами навчання набули так звані нетрадиційні "активні" методи навчання: методи програмного, проблемного й інтерактивного (комунікативного) навчання; методика педагогічної студії; тьюторські заняття, що включають дискусію, аналіз педагогічних ситуацій, вирішення проблемних завдань, рольову гру; ділові ігри, аналіз конкретних ситуацій, активне програмове навчання, тренінги, ігрове проєктування тощо [9].

Саме впровадження форм і методів активного навчання є одним із найперспективніших шляхів удосконалення професійної підготовки майбутніх психологів, оскільки вони: активізують мислення; забезпечують самостійне творче вироблення рішень; діалогізацію, проблематизацію, персоналізацію, індивідуалізацію й диференціацію навчальної взаємодії викладача та студента.

Основне місце серед активних форм навчання займають навчально-педагогічні ігри, які поєднують у собі ділові, організаційно-ділові, рольові та інші форми гри.

Значна частина видатних зарубіжних та вітчизняних науковців О. Ансімов, П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонт'єв, С. Рубінштейн, Д. Узнадзе, Г. Щедровицький та ін., досліджуючи соціально-психологічні та педагогічні аспекти ігрової поведінки та ігрової діяльності, не зважаючи на відмінності концепцій і підходів, зазначали, що ігрова діяльність є провідним інструментом соціалізації, і, відповідно, професіоналізації, у ній проходить становлення та розвиток особистості. Грі притаманні такі властивості, як: пошук варіативності, креативність, пошук нестандартних рішень у межах заданих правил, творчий початок тощо. Саме гра ініціює мисленеву діяльність, сприяє пошуку відповідної пізнавальної форми її прояву, розвиває і закріплює навички самостійної роботи.

У процесі підготовки у ВНЗ навчально-педагогічні ігри, на думку багатьох вітчизняних науковців, є:

- засобом здійснення міжпредметних зв'язків, оскільки потребують використання на заняттях систематизованих знань, набутих під час вивчення суспільних дисциплін, психології й логіки; допомагають зменшити труднощі адаптаційного періоду в професійній діяльності молодих фахівців, набуттю навичок та вмінь творчого підходу до виконання професійних функцій (П. Щербань);
- формою відтворення предметного й соціального змісту професійної діяльності, моделюванням системи відносин певного виду діяльності, оскільки забезпечують активність учасників, індивідуальність, оптимізацію процесу професійного становлення (О. Ансімов);
- фактором удосконалення професійної підготовки студентів, оскільки сприяють підвищенню психологічної культури, формують уміння спілкуватися, створюють умови для перевірки можливостей, вироблення індивідуального стилю поведінки тощо (Н. Чепелєва).

Під час гри, спираючись на особливості ігрових імітаційних моделей, майбутні фахівці опановують такі вміння й навички, як:

- збір і аналіз інформації, яка необхідна для прийняття рішення;
- прийняття рішень в умовах неповної або недостатньої достовірної інформації, оцінювання ефективності рішень, що приймаються;
- аналіз певного типу завдань і залежностей у динаміці;
- встановлення зв'язків між різними сферами діяльності й параметрами, які в конкретній діяльності в явному вигляді не виявляються;
- робота в колективі, вироблення колегіальних рішень з використанням прийомів групового мислення;
- навички абстрактного, образного мислення як основи ефективного, творчого використання системного підходу в дослідженні процесів і явищ тощо.

Основною перевагою навчально-професійних ігор є їх наближеність до умов реальної діяльності та можливість для студентів не тільки знайти рішення певної задачі, але і відчувати результат прийнятого рішення. Це досягається завдяки тому, що у кожній діловій грі існує повністю розроблений та відпрацьований алгоритм (блок-схема) надходження інформації та прийняття рішення; існує імітаційна модель об'єкта, існує багато можливостей впливу на модель та студент має обрати дію для того, щоб досягнути найкращого результату. Завдяки спробам та помилкам студенти вчаться формувати таку послідовність дій, які дозволяють отримати високі результати у певних ситуаціях. Саме завдяки цьому дуже швидко формуються навик практичних дій, нові способи оволодіння діяльністю. Крім того, використання рефлексивних запитань типу "Чому отримані такі результати?", "Що потрібно було зробити інакше?" та ін. надають можливість розвитку рефлексивних процесів, а значить – мають значний загальний розвивальний ефект.

У будь-яких випадках ігри в професійному навчанні виконують пізнавальну, дослідну, виховну, розвивальну функції, а також функцію контролю.

Щодо значення гри в активізації професійного мислення як майбутніх, так і досвідчених психологів, то саме вона забезпечує ефективний розвиток мисленевих процесів. Адже, "формування мисленевих умінь та здібностей передбачає оволодіння типовими мисленевими діями та операціями, а пісця – операційними структурами. Співвіднесення типового мисленевого процесу, його оформлення в операцію з типовою комунікативною позицією дозволяє безпосередньо розглядати комунікацію складного виду як особливу модель мислення, що легко типізується в залежності від домінування тієї або іншої операції у її структурі" [2, с. 8]. У багатопозиційній ситуації практичної діяльності та її моделі, яка зручна для ігрового відтворення та навчання, також є типові процеси та операції, тому необхідно вміння аналізувати професійну ситуацію виходячи з розуміння кооперативної структури професійної діяльності та характеру типових процесів, що в ній відбуваються. Отже, ігрова ситуація дозволяє виявляти особливості професійних ситуацій та здійснювати входження до них завдяки наданню особливої форми мисленевим процесам її учасників.

Ігрове моделювання виступає механізмом оволодіння професійною діяльністю, оскільки участь майбутніх фахівців-психологів у організаційно-діяльнісних іграх забезпечує появу в них нового ставлення до професійних еталонів. Як зазначав О. Ансімов, професійна гра схожа на театр: у механізмі театру вбачається сутнісна основа будь-якої гри: ідеолог театру (сценарист) вкладає еталонні ставлення кризь ідею в сценарій вистави, а глядач спочатку чуттєво сприймає ігрові, сприйняття ігрові викликає ставлення до подій, поведінки, а ставлення передбачає почуття, ставлення до почуттів. Ідея гри пов'язана з еталонізацією ставлень типових подій, дій. У цьому вихована функція гри. Глядач виробляє ставлення й воно щось змінює у ньому, зближує з еталонами [2, с. 418]. Цей еталон поведінки, почуттів, ставлень та мислення використовується як засіб для вирішення власних завдань, для самовдосконалення.

У грі глядачі входять у позицію акторів, гравців, і для того, щоб відповідати сценарію та ідеї в демонстрації їм потрібно перевіритися та розвиватися. Вони при цьому стають тими, кого виховують та тими, хто виховує [1].

Методологи ігрового моделювання визначають кілька його форм: ділові ігри, організаційно-комунікативні ігри, організаційно-мисленеві ігри та організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ). Усі ці форми навчально-професійної гри забезпечують моделювання реальної професійної діяльності психолога, проте відрізняються вектором рефлексії (на професійних ролях – у ділових іграх, на комунікації в процесі гри – в організаційно-комунікативних іграх). Саме ОДІ поєднують усі вищезазначені напрями рефлексивної діяльності та забезпечують розвиток методологічності мислення у процесі внутрішньо та зовнішньо групової кооперації, спрямованої на вирішення завдань професійної діяльності.

Незважаючи на те, що деякі методологи ОДІ зазначали, що ця форма ігрового моделювання не дає ефективного результату щодо створення нових виробничих проєктів, пошуку вирішення професійних проблем, адже її учасниками є студенти, які не мають професійного досвіду й не можуть виступати експертами у професійних питаннях. Для нас можливість ОДІ, перш за все, розкривається не кризь призму науково-практичних потреб психології та психологічної діяльності, а як ефективного методу розвитку професійного мислення, професійної миследіяльності майбутніх фахівців-психологів.

ОДІ народжується в процесі рефлексії практичної діяльності, коли змістовна і формна сторони комунікації та мислення перетворюються у поєднані одна з одною, вимагають для рефлексії комунікації однотипових засобів.

Перевагами організаційно-діяльнісної гри (ОДГ) щодо активізації мисленевих процесів психологів, є такі.

По-перше, ОДГ є формою практичної реалізації системомисленевої й системомиследіяльної методології (СМС). Ця СМС-методологія дає змогу здійснювати проблематизацію, формувати проблеми, а не брати їх з історії, й вирішувати їх. "Мислення без практики неймовірно обмежене, воно висихає" [6, с. 74]. ОДГ є реалізацією системи зовсім нових уявлень про діяльність, мислення, комунікацію тощо. Більшою мірою вона розвивається як засіб і метод вирішення складних різноманітних проблем та як універсальна й ефективна форма організації, розвитку і дослідження колективної миследіяльності (Г. Щедровицький).

Це має особливе значення для професійної підготовки психологів, адже їх майбутня професійна діяльність є надскладною. Суперечливість інформації, що отримує психолог у процесі взаємодії з клієнтом зумовлює високу напруженість його мислення, вирішення фахівцем одночасно декількох складних завдань. Взагалі, як стверджує А. Деркач, психолог перебуває в умовах, при яких він практично ніколи не має всієї необхідної для прийняття рішення інформації, і, відповідно, найчастіше працює в ситуаціях та проблемами надзвичайно високої невизначеності, що ініціює включення мисленевих операцій, які спрямовані на плумачення або реконструкцію відсутньої інформації.

По-друге, ще на початку 70-х рр. ХХ ст. склалося вже чітке розуміння того, що методологія – це не просто вчення про засоби й методи мислення і діяльності, а "форма організації, і в цьому сенсі "рамка" всієї миследіяльності і життєдіяльності людей, що методологію не можна передавати як знання, або набір інструментів від однієї людини до іншої, а можна тільки вирощувати, включаючи людей у нову для них сферу методологічної миследіяльності, і забезпечувати їм там повну і цілісну життєдіяльність" [5, с. 118].

По-третє, теоретичні й експериментально-практичні дослідження показали, що організаційна форма колективної миследіяльності ОДГ може використовуватись як ефективний засіб і метод для підвищення кваліфікації, підготовки і перепідготовки спеціалістів і керівників різних сфер, навчання і виховання студентів і учнів (Г. Щедровицький). На думку науковців, ОДГ характерно те, що вона є соціокультурним прототипом життєдіяльності й комунікації: може бути основою для проєктування й організації освітнього простору і професійних комунікацій; у ній максимально відображається вся

парадигма критеріїв методології для постановки і вирішення завдань і проблем, вона забезпечує умови для мобілізації різноманітної і високорівневої готовності всіх психічних механізмів особистості, поєднує всі типи взаємодії (мисленнєво-рефлексивний, спілкування, комунікативний, ідентифікаційний тощо), що забезпечує і прискорює професійно-особистісний розвиток (О. Анісімов). По суті, ОДГ є психологічним процесом, який віддзеркалює зміст професійної діяльності психолога.

По-четверте, на відміну від більшості інших ігрових форм, ОДГ має свої характерні особливості, які надають їй певних пріоритетів. Зокрема, вона:

- немає нормативного описання цієї діяльності, якої треба навчатися, немає вчителів, оскільки ніхто не знає, яким має бути правильне рішення проблеми;
- немає моделі цієї діяльності або того продукту, який треба отримати; може бути рекомендована будь-якому колективу або особистості, які усвідомили, що перебувають у безвідкідній тупиковій ситуації. Людина грає – це означає, що в будь-який момент вона може відмовитися від будь-якої системи уявлень, яка зважає її практиці, переосмислити її та розвинути. У грі створюються нові засоби і техніки організації, тому вона називається організаційно-діяльнісною;

- переводить людину з режиму функціонування, до якого вона пристосувалася і в якому живе, в режим розвитку. Метою цієї форми роботи перш за все є розвиток людини. ОДГ створюють механізми безперервного розвитку людини, закладають таку властивість, а всі конструктивні виходи є побічними продуктами. Відповідно, роль організатора полягає не в тому, щоб визначити, який продукт необхідно отримати, а в тому, щоб співорганізувати "діяльну машину", яка буде розвиватися. Розвиватися будуть мислєдєяльність, засоби, люди, форми їх взаємовідносин, і в результаті цього розвитку буде отримана, у тому числі, відповідь на поставлене завдання [5, с. 14]. Необхідно зазначити, що організатори не ведуть, а тільки супроводжують рух учасників у грі;

- зорієнтована на вирішення не задач, а проблем. Проблема відкривається від задачі тим, що у неї немає способу рішення. Людина звикла вирішувати задачі, цього її навчали у школі та вищому навчальному закладі. А аналізувати ситуацію, здійснювати ситуаційний аналіз і формулювати проблеми – цього не вчили. І більшість людей цього робити не можуть. Але в реальному житті, реальній професійній діяльності людина більшою мірою має справу саме з проблемами, а не задачами;

- надає усвідомленість діям особистості у процесі розвитку і пошуку адекватних форм.

Гра є унікальним, сингулярним явищем, непризначеним для тиражування. На думку одного з основоположників, методологів ОДГ Г. Щедровицького, не може бути єдиної теорії ОДГ-гри, а можливі лише, по-перше, поняття ОДГ, а по-друге, – типологія ОДГ, що розгортається на його основі й одночасно його фундує.

Відповідно, можна визначити основні чотири чинники, які, з одного боку, пов'язані один з одним і один одного зумовлюють, що виявляється при спробі зробити типізацію ОДГ, з іншого – живуть своїм власним життям і можуть постійно розходитися з іншими:

- 1) цільова установка "замовника", що визначає призначення і функції гри, з точки зору мислення і діяльності замовника, і певною мірою виражена і закріплена у формулюванні завдань;
- 2) цільова установка організатора і керівника гри, що відображається у формулюванні теми, в організаційному проекті і програмі гри;
- 3) структура організаційного проекту і програма гри, що фіксуються у вигляді регламенту і докладно обговорюються в установочних доповідях керівника, що дає можливість у подальшому перейти до топографічного представлення гри;
- 4) результати, продукти і наслідки гри, які фіксуються в післяігровій рефлексії [5, с. 269].

Основним законом і принципом організаційно-діяльнєвої гри є хаос, "організований у цій своїй основній якості для отримання раніше визначеного продукту" (за Г. Щедровицьким). Визначення ОДГ як багатоцільової і хаотичної системи відобразилося і на основних принципах проектування, програмування й їх реальної організації. На всіх етапах підготовки і проведення організаційно-діяльнєвої гри розглядається як: самодіяльна, самоорганізуєча й саморозвивальна система, що і є основними принципами організаційної роботи (принцип трьох "С").

Смисл ОДГ полягає у закріпленні стратегії розвитку майбутніх фахівців, їх мислєдєяльність як загального методу вирішення різноманітних проблем (Г. Щедровицький), що досягається шляхом активізації певних процесів: мислення, діяльності й мислєдєяльності.

Основні схеми системно-мислєдєяльнєвого підходу ще не досить повно представлені в науковій літературі. У своїй роботі ми спираємося на базову схему мислєдєяльності Г. Щедровицького, яка містить три відносно автономні пояси мислєдєяльності, розташовані по горизонталі один над одним: 1) пояс організованого колективного мислєдєяння; 2) пояс мислєкомунікації, що виражається й закріплюється перш за все в словесних текстах; 3) пояс чистого мислення, що розгортається в невербальних схемах, формулах, таблицях, картах, діаграмах. Але ОДГ – це не тільки форма організації чистого мислення або мислєкомунікації, а нова форма організації мислєдєяльності, що поєднує всі три пояси в структурах такого виду, які забезпечують постійний і безперервний розвиток систем мислєдєяльності, а разом з тим – зміну й трансформацію всього антропологічного і соціокультурного матеріалу [6, с. 292]. Отже, ОДГ забезпечує оволодіння її учасниками формами та рівнями мислєдєяльності у процесі вирішення професійних проблем.

Головним механізмом трансформації і розвитку мислєдєяльності (як особистісної, так і колективної) є поєднання робочих процесів з рефлексією. Саме вона шляхом аналізу себе і своєї мислєдєяльності, забезпечує самопзнання і самооцінку особистості, самовизначення в ситуації, міру свого внеску в загальну (групову) роботу. Рефлексія є найважливішим елементом будь-якої мислєдєяльності, який констатує саму її можливість і будівництво.

В контексті ОДГ рефлексія є основним і неодмінним засобом, з одного боку, самовизначення кожного учасника гри в ситуаціях колективної мислєдєяльності, які постійно змінюються, з другого – його самоорганізації під час гри, з третього, – перебудови і розвитку ним своєї мислєдєяльності [6, с. 298].

Здійснений аналіз сутності ігрового моделювання взагалі та ОДГ безпосередньо дозволяє зазначити, що в процесі її застосування у майбутніх психологів відбувається: розвиток системності, методологічності мислення, здатності виходу до "чистого мислення"; рефлексії, спрямованої на вирішення професійних проблем та завдань саморозвитку та самовдосконалення; зміна способів та спрямованості мисленнєвих процесів; розвиток критичності мислення та відкритості новому досвіду, активності, вміння самоорганізації відповідно до професійних завдань, мислєкомунікації тощо.

Отже, усе вищезазначене дозволяє стверджувати, що впровадження у процес професійної підготовки психологів ОДГ є необхідною умовою успішного розвитку в них професійного мислення: у процесі ОДГ, завдяки груповій взаємодії, як стверджували О. Анісімов, В. Давидов, Г. Щедровицький та ін., відкриваються зміни та розвиток у учасників мисленнєво-технічних, загально інтелектуальних здібностей, особистісних якостей, що забезпечують їх самоорганізацію, самовизначення, особистісний та професійний розвиток.

ЛІТЕРАТУРА

1. Анісімов О.С. Основы методологического мышления / О.С. Анисимов. – М.: Наука, 1989. – 214 с.
2. Анісімов О.С. Развивающие игры. Игротехника. Методология / О.С. Анисимов. [в 2-х т.]. – М., 2006. – Т. 1. Концептуально-технологические основы. – 487 с.
3. Пов'якель Н.І. Професіогенез саморегуляції мислення практичного психолога: Монографія / Н.І. Пов'якель. – К.: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2003. – 295 с.
4. Психология и педагогика: учебн. пособие / [под редакцией А.А. Бодалева, В.И. Жукова, Л.Г. Лаптева, В.А. Сластенина]. – М.: Изд-во Института психотерапии, 2002. – 585 с.
5. Щедровицький Г.П. Лекції по психології / Г.П. Щедровицький // Вопросы саморазвития человека. – К., 1991. – Вып. 3. – С. 3–32.
6. Щедровицький Г.М. Мышление – Понимание – Рефлексия / Г.М. Щедровицький. – М.: Наследие ММК, 2005. – 800 с.
7. Щедровицький Г.П. Рефлексия и ее проблемы / Г.П. Щедровицький // Рефлексивные процессы и управление. Междунар. научно-практич. междисциплинарный журнал. – 2001. – №1.– июль-декабрь. – Т.1. – С. 47–54.
8. Щедровицький Г.П. Организационно-деятельностная игра. Сборник текстов (2) / Г.П. Щедровицький [из архива Г.П. Щедровицького]. – Т.9 (2)– М.: Наследие ММК, 2005. – 320 с.
9. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах навч. посіб. / П.М. Щербань. – К.: Вища шк., 2004. – 207 с.

Подано до редакції 12.02.10

Т.Е. Гура АКТИВІЗАЦІЯ ПРОФЕСІОНАЛЬНОЇ МИСЛЄДЕЯТЕЛЬНОСТІ БУДУЩИХ ПСИХОЛОГІВ СРЕДСТВАМИ ІГРОВОГО МОДЕЛЮВАННЯ

РЕЗЮМЕ

В статье анализируются психологические ресурсы игрового моделирования как средства активизации профессиональной мислєдєяльности психологов.

Ключевые слова: профессиональное мышление, психолог, профессиональная подготовка, игровое моделирование.

T. Ye. Hura

ACTIVATION OF PROFESSIONAL THINKING ACTIVITY OF FUTURE PSYCHOLOGISTS BY MEANS OF GAME MODELING

SUMMARY

The article analyzes psychological resources of game modeling as a means of activating psychologist's professional thinking activity.

Keywords: professional thinking, psychologist, professional training, game modeling.