

Игровое картирование мира

Game kartinirovaniye of the world

Татьянченко Д.В.

канд. пед. наук, член-корр. Международной академии наук педагогического образования, доцент, в.н.с. НИЦ «Центр управления образовательными проектами» ФГБОУ ВО «Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»
e-mail: Tatyanchenkodv@cspu.ru

Tatyanchenko D.V.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, South Ural State University of Humanities and Education, Corresponding Member of International of Teacher's Training Academy of Science,
e-mail: Tatyanchenkodv@cspu.ru

Воровщиков С.Г.

профессор, д-р пед. наук, профессор Института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет», академик Международной академии наук педагогического образования, Председатель Оргкомитета Международной научно-практической конференции «Шамовские педагогические чтения научной школы Управления образовательными системами»
e-mail: sgvorov@mail.ru

Vorovshchikov S.G.

Professor, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of the Moscow City Pedagogical University, Academician of International of Teacher's Training Academy of Science
e-mail: sgvorov@mail.ru

Аннотация

В статье представлено игровое картирование мира, позволяющее обеспечить единство содержательного, процессуального и управленческого компонентов метаобразования.

Ключевые слова: картина мира, концепт, метапредметное образование, продуктивная деловая игра, игровое картирование мира.

Abstract

The article presents gaming quartiniana the world, to ensure the unity of substantive, procedural and administrative components medobrazovaniya.

Keywords: world view, concept, metasubject education, productive business game, game world view.

Несмотря на продуктивность кропотливой работы с понятием «картина мира», мы изначально солидаризируем с ее пониманием как устойчивой идейной атмосферой в обществе, которая стимулирует появление одних проблем в области знания, но при этом жестко препятствует появлению других [2, с. 3]. Традиционное понимание науки как источника, безусловно полезного и однозначно положительного знания, требует сегодня зрелых доказательств и доминирующей защиты. Необходимо актуализировать, что вносит наука в окружающий и внутренний мир человека, и в чем ее рациональное превосходство. Осмысление значения и преимущества научной картины мира предполагает ее сопоставление с другими видами картин мира. Было бы большим упрощением их считать «дорогами ошибок и заблуждений». Наука не должна стремиться стать одиноким обитателем

ноосферы. Научная картина мира объективно не единственное и субъективно не приоритетное видение мира. Это актуализирует понимание взаимодействия науки, религии, искусства с широким фронтом обыденного опыта. Конечно же, человек живет, прежде всего, бытовым повседневным постижением окружающей действительности. Обыденное мировидение обеспечивает общее представление о природе и социальной жизни и поэтому служит основой не только для выделения картин мира, но и для их объединения.

Мир целостен, но обобщен в различных, испытывающих относительное взаимовлияние, внешних (общественных) картинах мира. Они объединяются во внутреннюю (индивидуальную) картину мира человека, как комплекс представлений, явных и не явных знаний, имеющий приоритеты и преобладающие компоненты, а также различные уровни целостности. В связи с этим возникает необходимость разработки результативного и доступного механизма освоения современных подходов к содержанию и форме картины мира [1, с. 46].

Подобным механизмом, на наш взгляд, является картинирование мира. Осмысление этого процесса требует, прежде всего, определения концепта в качестве исходной ментальной единицы картины мира. Большинство исследователей под концептом понимают идеальный объект, сочетающий образ, понятие, символ, который является основной единицей того, что человек знает и представляет о внешнем и внутреннем мире. Существенной характеристикой концепта является наличие в нем эмоционального и рационального, абстрактного и конкретного компонентов. Концепты объективизируются языковыми средствами в сферах понятийного (наука), образного (искусство), священного (религия) и деятельного (обыденная жизнь) освоения мира. В силу этого возможно формирование типологии концептов на основе типологии картин мира. Такой подход объединяет формальную и содержательную группировку концептов.

Индивидуальная картина мира как конденсированная система концептов природной и социальной реальности основывается на понимании мира человеком, которое соотносится с обобщенным представлением человечества о своей сущности и сущности окружающего мира в прошлом, настоящем и будущем. Она вырабатывается личностью в движении от себя к широкому диапазону (по содержанию и масштабу) внешних картин мира. Механизм картинирования предполагает ряд взаимообусловленных процедур: «взгляд в пределах внутреннего мира», «взгляд в пределах контактного микромира», «взгляд в макромир». Данное сечение позволяет рассмотреть себя и окружающую среду во взаимодействии и способствует пониманию мира в целом. Индивидуальная картина мира характеризуется уровнем соответствия реальному миру, который зависит от степени представленности в ней объектов реального мира и осмысления связей между ними. Все это опосредованно качеством внешних картин мира и качеством их освоения. Картинирование мира – инструмент, позволяющий изучать и представлять информацию по установленным правилам в форме картин мира и использовать их в процессе познания. Умение с помощью картины мира свертывать и разворачивать информацию является «ходовой» частью процесса картинирования. По сути дела, это процесс моделирования мира в сознании посредством моделирования мира сознанием. Формирование картин мира может показаться простым обобщением соответствующих сведений. Но в этом случае получится лишь формально-логическая, схоластическая структура, отчужденная от учащегося. Для картины мира принципиальна субъективная включенность в результат познавательной деятельности. Она должна быть постоянно расширяющейся и углубляющейся [3, с. 57].

Одним из перспективных оснований разработки новых методов формирования картины мира является адаптация к школьным условиям продуктивных игр. К данным играм относят, прежде всего, организационно-деятельностные игры Г.П. Щедровицкого, инновационные игры В.С. Дудченко, практические деловые игры А.И. Пригожина, метаигры М.Ю. Кожаринова. Результативной технологией нам представляется игровое картинирование мира (ИКМ), интегрирующее все подходы, методы и формы работы, используемые в современной школе и в то же время, имеющее свои способы формирования системного и процессуального

видения картины мира. ИКМ – единое пространство преподавания, учения и исследования, модульная информационно-методическая система, каждый сегмент которой возможно использовать с разными целями в проектах разного масштаба. Игровое картирование для его организаторов и участников является образовательным конструктором, который позволяет проектировать и регулировать образовательные траектории посредством игровых технологий, собранных из методик, прежде всего, продуктивных, а также ролевых и деловых игр [4].

Цель ИКМ триедина. Прежде всего, игровое картирование предполагает разработку моделей описания картины мира и подготовку педагогов к проведению игр. Вторая составляющая цели – это организация игрового коллективного создания и совершенствования картин мира. Предполагаемый результат ИКМ – проектные продукты, которые описываются с помощью единой системы формализации. Это позволяет анализировать, соотносить между собой полученные материалы, улучшать их в формальных и неформальных группах. И в-третьих, цель состоит в обеспечении присвоения всеми учениками школы картины мира в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями. Реализация данной цели предполагает развертывание сети основных, обеспечивающих, управленческих процессов ИКМ. Рассмотрим более подробно главные составляющие.

1. Формирование и развитие в школе методологии и методики ИКМ. Сегодня нет недостатка в теоретических, методологических и методических работах, сфокусированных на «картинах мира», «продуктивных играх», «концептах». В распоряжении педагогов есть большое количество работ по философии, социологии, психологии, лингвистике и культурологии, а также многообразные междисциплинарные исследования и разработки. Конечно, эти работы противоречат друг другу, и поэтому наряду с традиционными формами методической работы требуется проведение специальных игр для учителей, способствующих поиску, осмыслению, формированию несущей конструкции внутришкольного ИКМ. Картина мира – гипотеза, на основе которой идет свертывание и развертывание знаний посредством ментальных механизмов анализа, синтеза, обобщения. Игровая гипотеза может быть ошибочной, но игровой регламент позволяет организовать структурированную рациональную критику и делает возможным ее оперативную корректировку или замену. Для этой работы могут в случае необходимости привлекаться внешние эксперты и консультанты. Естественно, нереально сложно положить начало видению мира, которое согласует несоответствия и противоречия давно доказанного, а также доказанное с недоказуемым, но не бессмысленным. И все же это не означает, что не нужно думать, придумывать и формировать картины мира. Собственно, опыт человека складывается из многообразных, несхожих, трудносопоставимых форм мироосмысления, которые, взаимодействуя и взаимодополняя друг друга, являются позитивной средой рациональной стратегии картирования мира. Разумеется, в процессе картирования неизбежно «коллажирование неосмысленного» и, как следствие, конфликты с притязаниями «дерзких дилетантов». Но тем сильнее и значимее в такой ситуации потребность в институализации картины мира.

Дидактическим центром доигрового периода и процессуальной конвой ИКМ в силах стать разработка и реализация учебного курса для учащихся «Организация: система, процесс, группа». Применение термина организация в современной науке и практике настолько же обыденно, насколько и многообразно. Данный термин используется в суждениях, отражающих и раскрывающих самые разнообразие сферы жизни. Собственно, все, что окружает людей, или то, что можно представить, так или иначе, рассматривается с позиции организации. Понятие «организация» относится к числу ведущих научных категорий. Организация выступает не только в качестве объекта исследования, но и как основа организационных методов познания. Это обуславливает определение понятия «организация» в различных аспектах и необходимость его осмысления как инструмента формирования картины мира. Без изучения этого вопроса трудно определить сущность, состав, структуру единой картины мира, а, следовательно, подходы к ее формированию.

Являясь методологической предпосылкой ИКМ, данный курс может строиться на игровом картинировании, например, посредством миросистемных игр, которые, безусловно, по формату гораздо больше, чем достаточно известный миросистемный подход.

Метафоризация и визуализация – атрибутивные характеристики ИКМ. Для формирования картины мира актуальность этой позиции состоит в попытке преодолеть зияющую проблему соотношения категориальных структур научного знания и других форм освоения мира. Отсутствие категориальной системы, на наш взгляд, можно отчасти компенсировать комплексом взаимообусловленных визуальных объектов и метафор. Современные научные суждения излагаются посредством языков, которые понимают только узкие специалисты. Такая ситуация порождает потребность в разработке механизмов обеспечения доступности знания посредством визуализации, которая позволяет объективизировать картину мира, сделать ее «присутствующей». В этом контексте под визуализацией мы понимаем способ обеспечения наблюдаемости посредством зрительно воспринимаемого объекта, представляющего сущность вербальной и не вербальной информации. Различают две стороны визуализации. Прежде всего, это свертыwanie информации, ее абстрагирование, схематизация. Не менее важным является раскрытие информации, ее развертывание, интерпретация от абстрактного к конкретному.

Метафоризация является одним из способов формирования картины мира посредством определения метафорической сочетаемости концептов. Механизм метафорической сочетаемости предполагает, что «сложные» объекты соотносятся с более «простыми» конкретно наблюдаемыми, и происходит перенос наблюдаемого мыслительного пространства на непосредственно ненаблюдаемое, которое в этом процессе включается в общую концептуальную систему. Метафора используется как инструмент для понимания одной системы в терминах другой, картина видимого реального мира используется для репрезентации и осмысления формируемой картины мира. Переносится не имя, а концептуальная структура, включающая схему, модель фрейм, сценарий. Метафора, являясь инструментом познания мира, активно участвует в формировании индивидуальной картины мира, играет крайне важную роль в интеграции ментальной и чувственно-образной систем человека. Она на глубочайшем уровне интегрирует объективное и субъективное, объединяет ресурсы естественного и научного языка с религиозными символами и художественными образами. Без метафоры не существовало бы картин «невидимых миров», например, внутренней жизни человека. Сегодня метафора рассматривается как ключевой способ познания мира, ей отводится центральная роль в понимании и структурировании действительности.

2. Организация формирования коллективных, групповых и индивидуальных картин мира. Кооперация учащихся и учащихся в общешкольном масштабе является исходной позицией игрового формирования картины мира. Возможности отдельного субъекта познания ограничены, а реальный объект познания неисчерпаем. Естественно, что несоизмерим с человеческими возможностями запас знаний, транслируемый обществом. Кооперация людей, занятых познавательной деятельностью, является одним из ответов на этот вызов. Таким видом кооперации должно стать ИКМ как механизм формирования и развития познавательной культуры, посредством которого накапливается, обобщается, передается познавательный опыт от поколения к поколению учащихся в конкретной школе. Ученику необходимо овладеть умениями раздвигать «учебно-предметные» перегородки и в то же время структурировать знания. Ученик должен научиться предметные знания, отвечающие на вопрос «что?», превращать в метапредметные, отвечающие на вопрос «как?». Особая ценность понятно структурированного в форме картины мира школьного знания состоит и в том, что ты знаешь, что знают другие, и можешь совместно продвигаться по этой «дорожной карте познания».

Характерной чертой ИКМ является интеграция картин мира по горизонтали (создание межпредметных групп учащихся) и по вертикали (разновозрастные группы) в сфере реализации дополнительных программ. Эта работа предполагает деление и самоопределение

обучающихся и обучающихся на группы и подгруппы с целью получения наиболее эффективного сочетания под конкретные задачи и создание многомерной полифонической коммуникации длиной и шириной в школьную жизнь. Особо нужно отметить идеологию баркемпа в ИКМ. Баркемп – это событие, которое не укладывается в традиционные формы учебного процесса. Вся работа основана на самоорганизации полилога, направленного на сближение понимания сложных злободневных вопросов. Здесь нет «смотрящих», есть только участники. Баркемп – это «мягко» структурированное открытое мероприятие, любой ученик, педагог, член семьи учащихся может его посетить. Но «не жестко» структурированное не означает «не спланированное», мероприятию предшествует серьезная подготовительная работа инициативной группы. Для приобретения действительно ценных знаний важно не только «сидеть» на уроках. Напротив, можно сделать акцент на неформальных методах обучения. Неформальное обучение основано на общении и обмене игровым опытом и игровыми продуктами. Это нерегламентированные деловые встречи, где собираются для обсуждения актуальных проблем, происходят знакомства с новыми людьми. Обучающиеся учатся препарировать сложные противоречия, развивая умения исторического, комплексного и системного анализа. Такое взаимодействие заставляет активно реагировать на опыт других людей, толкает к изменениям, формирует или заостряет позитивные ценности ИКМ.

ИКМ развертывает сетевое взаимодействие реальных и потенциальных игроков и организаторов. Формальные структурные связи постепенно должны уступать место неформальным. Следует отметить отсутствие новизны в идее собирать группы учащихся для решения учебных задач и ликвидировать их после выполнения работы. Новое заключается в масштабах и качестве создания групп. Ad hoc команды не обязательно замещают традиционные структуры, но они меняют их, лишая отчасти интеллектуальных и временных ресурсов. ИКМ должно порождать всё больше и больше оперативных сетевых организационных структур достаточно резильентных и резистентных. Ученики и педагоги, сохраняя свою формальную нишу, постоянно становятся членами временных групп, которые характеризуются отсутствием жесткой привязки к выполнению запрограммированной деятельности, самостоятельным принятием решений. Неформальные группы должны становиться более значимыми, и наделяться новыми правами и ресурсами, но при этом стягиваться воедино информационными технологиями и организационной культурой ИКМ. Мир современного человека уже не делится четко на сетевую и не сетевую части. Первая направляет развитие второй, интенсивно преобразует ее в соответствии со своей структурой. Сети способствуют тому, что образовательный процесс становится более субъектно-субъектным. Цель «учись учиться» трансформируется в «учитесь учиться друг у друга».

Проектный метод обучения, переживающий второе рождение в качестве процессуальной основы компетентностного образования, может стать основой и ИКМ. Традиционно считается, что учебный проект больше похож на «статью» чем на «учебник». Монотемы предпочтительнее обзорных, и чем они конкретнее, тем достижимее успех. В ИКМ эта традиция не работает. Разработка проекта, результатом которого будет обоснование картины мира или ее сегмента, должна восприниматься как здоровая амбициозность, а не демонстрация «интеллектуальной заносчивости». Естественно, что широкоформатные работы требуют другого фокуса и иной техники создания проектного продукта. Всем «несущим» картины мира можно посвящать отдельный форум, позволяющий провести SWOT-анализ представленного продукта и объединить его в моноблочную картину.

3. Описание процесса и результатов ИКМ. В основе этой работы, прежде всего, формализация и документирование полученных в разное время сведений, имеющих разную когнитивную основу и разную игровую историю. Данная деятельность обеспечивает преемственность, взаимодополняемость всех игр и возможность не начинать каждый учебный год с «нулевого цикла», легко актуализировать созданные ранее картины мира, и в какой-то мере преодолеть дискретность и «рыхлость» игрового процесса и продукта. Несущей процесса является единая система формализации сегментов картины мира и

итогового ежегодного игрового продукта. Это позволяет обобщать и хранить эти материалы посредством письменных, устных и визуальных текстов. Кроме этого особое значение имеет описание самого процесса игры, которое используется для совершенствования технологии ИКМ, с одной стороны, а с другой применяется для подготовки новых членов педагогического коллектива. В этих целях особое значение имеют музеи и галереи картин мира, трансформированные стремительным внедрением в неформальный образовательный процесс информационно-коммуникационных технологий. Кроме того, результаты работы должны найти отражение в Положении об ИКМ, планах ИКМ на учебный год и в других документах, связанных с игровым картированием. Конечно же, формирование документации не может быть самоцелью, но такая деятельность способствует прослеживаемости процессов, обеспечению фиксации их результатов. Если школа не уделяет этому достаточного внимания, то могут возникнуть критические ситуации с уходом ценных и опытных педагогов. Новым сотрудникам приходится всегда решать старые проблемы, и в этом случае документы обеспечивают преемственность деятельности и выступают хранителями корпоративной памяти. Таким образом, в структуре ИКМ должен быть организован процесс «история», обеспечивающий фиксацию результатов игры, механизма их формирования, сценариев и методик работы. Все это позволит сделать ИКМ более продуктивным.

Реализация основных процессов порождает организационную культуру ИКМ. Организационная культура действует параллельно с установленным механизмом ИКМ, как совокупность убеждений и ожиданий. Она создает ощущение значимости игры у учителей и учеников. Обучающиеся должны воспринимать ценности метаобразования и игровой деятельности через ее генетический код: церемонии, лозунги, ритуалы, табу, принятые нормы поведения, легенды и мифы, связанные с историей игр и деятельностью их основателей. Организационная культура всегда связана с адаптационным и воспитательным эффектом, приращением готовности организаторов и игроков к достижению общих целей. В результате деятельность направляется в установленное русло, создаются дополнительные стимулы повышения эффективности ИКМ. Также неоспоримо значение организационной культуры для формирования созвучия в работе со стейкхолдерами, задействованными в подготовке и проведении игр (например, родителями учащихся). Организационная культура включает особый климат игры, позволяющий отличать ее от других форм организации учебного процесса, и служит своеобразным барьером для проникновения отрицательных ценностей. Позиционирование ИКМ должно строиться на продвижении основных постулатов его организационной культуры, образах взаимодействия обучающихся и педагогов.

Литература

1. *Арташкина Т.А.* Индивидуальная картина мира как компонент повседневного сознания // *Problems of education in the 21 century*. – 2008. – № 4. – С. 46–55.
2. *Кавинова И.П.* Картина мира: философский анализ проблемы. *Гуманитарный вестник*, 2014, вып. 12.
3. *Клепиков В.Н.* Формирование математической картины мира в современном школьном образовании // *Педагогика*. – 2017. – № 3. – С. 49–57.
4. *Татьянченко Д.В., Воровщиков С.Г.* Проблемно-деловая игра – средство совершенствования управления школой. – Минск: РИУУ, 1990.– 74 с.