



ПСИХОЛОГИЯ: ТЕОРИЯ, ОПЫТ, ПЕРСПЕКТИВЫ



Е. В. Черный

УДК 37.015.31

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ КАК ФИЛОСОФИЯ СВОБОДЫ

*Свобода есть моя независимость
и определяемость моей личности изнутри.*

Н. А. Бердяев

*Любой, кто когда-либо ходил в школу,
знает: школа – это тюрьма. Но после
окончания школы почти никто не говорит
об этом вслух, потому что
это невежливо.*

Питер Грей

Конечно, вынесенное в эпиграф утверждение американского психолога звучит слишком безапелляционно. Особенно, если иметь представление о многочисленных личностно ориентированных технологиях и за рубежом, и у нас. Есть разные школы, разные учителя. Тем не менее классно-урочная система, заменившая индивидуальную, «сократовскую» и позволившая сделать образование общедоступным, была разработана Яном Амосом Коменским в XVII веке, и продолжает существовать в школах и вузах почти без изменений. Сложно даже представить, что еще столь же стабильно в стремительно меняющемся мире. Разве что армия, тюрьма и клиника, в первую очередь, психиатрическая. Учитель и преподаватель вуза по-прежнему занимают свою функциональную позицию: знающий, вещающий, оценивающий и наказывающий или поощряющий. Телесных наказаний нет, но имеют место прямые оскорбления (чаще, чем некоторые могут предположить), ирония и сарказм (очень тяжело воспринимаются, если явлены в голом виде, без примеси добродушного или философского юмора) и оценки в школьном дневнике (теперь кое-где дублируются в электронном варианте) – послания родителям. А ученик привычно оказывается по другую сто-



рону баррикады в пассивной позиции обучаемого (из официальной документации вузов исчезло восходящее к латинскому *studens*, - *entis* «учащийся») и появилось «обучающийся»), оцениваемого и наказуемого или поощряемого.

М. Фуко, размышляя о нормализации (фактически, имея в виду социализацию), постоянно сопоставляет и сравнивает основные институты нормализации или, как он их называет, дисциплинарные институты: армию, тюрьму, клинику, школу: «Вечное наказание, пронизывающее все точки и контролирующее каждое мгновение в дисциплинарных институтах, сравнивает, различает, иерархически упорядочивает, приводит к однородности, исключает. Одним словом, нормализует» [1, с. 268].

Даже архитектура дисциплинарных институтов (рабочих поселений, больниц, приютов, домов умалишенных, тюрем, воспитательных домов и школ) организована по принципу «пространственной стыковки иерархизированных надзоров», «организации общей и полной видимости» по примеру военного лагеря – достаточно посмотреть на наши П-образные школы, как один из вариантов паноптической схемы Бенгама... «Словом, архитектура теперь призвана быть инструментом преобразования индивидов: воздействовать на тех, кто в ней находится, управлять их поведением, доводить до них проявления власти, делать их доступными для познания, изменять их» [1, с. 251].

Венцом надзора и прозрачности всего и вся становится система оценки. «Экзамен сочетает техники надзирающей иерархии и нормализующей санкции. Экзамен – нормализующий взгляд, надзор, позволяющий квалифицировать, классифицировать и наказывать. Он делает индивидов видимыми, благодаря чему их можно дифференцировать и наказывать» [1, с. 269].

Школа тоже становится своеобразным аппаратом непрерывного экзамена, который дублирует процесс обучения на всем его протяжении. Он постепенно перестает быть состязанием, позволяющим ученикам померяться

силами, все больше превращаясь в постоянное сравнение всех и вся, позволяющее и измерять, и оценивать [1, с. 272–273].

Понятно, что деятельность, немотивированная изнутри, всегда менее эффективна, чем имеющая внутреннюю мотивацию. К учебной деятельности это относится в еще большей степени, чем к иным видам деятельности, поскольку внешняя мотивация «работает» плохо, если не сказать разрушительно. Редко кто становится лучше в тюрьме, и в пору вслед за А. Маслоу удивляться не тому, что так много личностных патологий, а тому, что так немало относительно здоровых людей, прошедших образовательную систему.

Когда учитель после ряда замечаний обращается к беседующим во время урока семиклассникам: «Вы что сюда пришли общаться?», то ответ: «Да, разумеется» вовсе не должен быть для него неожиданным. Конечно, поскольку школа является институтом социализации, следовательно, формирует столь необходимый в обществе конформизм и в основном справляется с этой задачей, то подростки сдерживаются и не говорят правду. Да, они пришли общаться. И учитель, так или иначе изучавший психологию в вузе, должен знать, что ведущая деятельность в подростковом возрасте – это интимно-личностное общение. Именно в процессе общения нарабатываются столь необходимые подростку навыки, формируются основные психические новообразования: чувство взрослости, самосознание, самооценка, рефлексия... Отреагируются амбивалентные состояния, чувства, эмоции: экзальтированная активность сменяется унынием, острая чувствительность – эмоциональной тупостью. Подростка разрывают конфликтующие импульсы: стремление к свободе и тяга быть ведомым, стремление быть как все и сохранить уникальность, соперничать с родителями и вырваться из-под их контроля, продолжается сложный процесс формирования гендерной идентичности и проч.

Понимая, что учебная деятельность является единственной и неповторимой именно из-за смещения потребностей, мотивов и целей вовне (как правило, в общение), опытный



учитель включает собственно учебную деятельность в общение, трудовую или игровую деятельность. Все становится на свои места: мотив, направленный на позитивное позиционирование себя в группе (команде), либо мотивация, «включенная» соревновательностью и азартом игры или предвкушением радости встречи с продуктом труда, незаметно затрагивает и охватывает учебную деятельность.

Кстати, Ян Коменский, очевидно, это хорошо понимал, поскольку пытался найти формы драматизации учебного материала и вызвать интерес у детей, да и у педагогов. С этой целью он написал несколько пьес, собранных в книгу «Школа-игра».

Цель статьи – продемонстрировать возможности повышения (или формирования) у преподавателей вуза мотивации, направленной на применение активных форм работы с обучающимися в процессе проектной деятельности, а также наработки соответствующих навыков.

В последние несколько лет в российской системе образования набирает обороты проектная деятельность, хотя развивается эта весьма продуктивная форма работы уже несколько десятилетий. В школах дети выполняют проекты по разным предметам школьной программы. Это, несомненно, здорово. Даже несмотря на то, что зачастую, у них нет выбора, и проект становится неким обязательным, т. е. навязанным дополнением к домашнему заданию, выбора темы нет, и дети снова чувствуют себя исполнителями. Тем не менее творческая составляющая остается и, следовательно, слегка размывается репродуктивный в целом характер обучения. Это если участие родителей в такой проектной деятельности не чрезмерно, что случается кое-где...

Вот и в Крымском федеральном университете имени В. И. Вернадского проектная деятельность прочно заняла свое место в учебных планах всех образовательных программ, появились проектные сессии, проектные недели. В последнюю неделю августа автор проводил повышение квалификации 170 преподавателей вуза по программе: «Психологические основы проектной деятельности и деловых игр при внедрении интерактивных методов обучения в образовательный процесс».

Декларируемой целью этой работы было формирование дополнительных профессиональных компетенций, необходимых для оптимизации и повышения эффективности работы преподавателей высших учебных заведений в процессе реализации проектной деятельности и внедрения интерактивных методов обучения в образовательный процесс. Но достичь этой цели, на наш взгляд, можно лишь посредством решения двух основных задач:

- повышение (или формирование) мотивации, направленной на применение активных форм работы со студентами (точнее, обучающимися) в процессе проектной деятельности;

- овладение навыками применения активных форм обучения: групповой дискуссии, брейнсторминга, игрового проектирования, деловой игры.

Планировалось, что в результате реализации программы повышения квалификации слушатели усовершенствуют свои компетенции относительно основных методологических и методических принципов эффективного психолого-педагогического взаимодействия, ознакомятся с классификацией и характеристиками ряда методов активного и интерактивного обучения (организационно-деятельностными и деловыми играми, игровым проектированием); научатся обоснованно выбирать и прогнозировать целесообразность использования современных активных и интерактивных технологий обучения в образовательном процессе, ориентироваться в структурных компонентах ДИ и ОДИ, разрабатывать деловую игру в соответствии с общими требованиями и алгоритмами (определять проблему, тему, типа игры, ее основных целей; разрабатывать сценарий и методическую инструкцию), определять ошибки социальной перцепции в процессе проведения деловой игры, анализировать и принимать решение в сложных (нестандартных) ситуациях в системе взаимодействия «педагог-обучающийся», «ведущий-игроки», определять и оптимизировать ролевую структуру группы в процессе проведения ДИ и ОДИ.



Таблица 1.

Проект: мотивация, мышление, действие

Содержание этапов реализации проекта	Сущность переживания
Объект желания (мечта, воплощенная в соблазняющем образе)	– Вот это ДА!
Мотив как опредмеченная потребность (иметь именно это, достичь именно этого, стать именно тем-то, таким-то)	– Хочу именно это!
Цель (образ желаемого результата)	– Добьюсь именно этого!
Проблема (проблемная ситуация)	– Как достичь цели, добиться именно этого, воплотить мечту?
Объективация условий и факторов, способствующих и препятствующих решению проблемы	– Это хорошо, помогает! А это лишнее, убрать бы...
Анализ и формализация задач, решение которых приблизит достижение цели (желаемого результата)	– Для того, чтобы это использовать, а это убрать, нужен план. У Вас есть ПЛАН, мистер Фикс? Да, у меня есть план!
Планирование: – разработка модели решения задач и проблемы в целом, а также определение критериев оценки качества решения – определение ресурсов и их обоснование – этапность работы	– Как, каким образом решать задачи, проблему? Как я увижу, почувствую, что проблема решена? Как показать (доказать) окружающим, что я добился, достиг, решил проблему (если это необходимо)? – Какие ресурсы (методы, способы, инструменты) мне понадобятся, чтобы решить задачи, проблему в целом? Где их взять? – В какой последовательности действовать и почему? Как должны выглядеть промежуточные результаты?
Проверка результатов в соответствии с критериями оценки качества	– Получилось? Точно? Как я это вижу, чувствую? Как считают другие (если это нужно).
Корректировка (если результат не соответствует критериям)	– Что исправить? Почему не все получилось? Что именно не получилось? Как сделать лучше?

И главное – они должны овладеть навыками применения в образовательном процессе интерактивных технологий в рамках организации проектной деятельности обучающихся, способами организации и проведения деловой игры, а также приемами и техниками управления игрой.

Последовательность работы отражена в следующих этапах.

1. Выявление проблем в учебной деятельности.

Работа началась с беседы, в ходе которой коллеги (общий состав каждой группы – 34 человека) определили две основные проблемы, с которыми всем нам приходится иметь дело в учебном процессе. Это недостаточная мотивация (в ряде случаев есть основание говорить о ее отсутствии вообще) значитель-



ного числа обучающихся, а также их неготовность к восприятию учебного материала.

2. Анализ причин низкой мотивации обучающихся.

Прежде всего, это отсутствие модели деятельности (образа деятельности) профессионала, выполняющего ту или иную работу успешно, да еще получающего от этого удовольствие.

Иными словами, поступив в вуз и начав там учиться, молодой человек, как правило, не знает:

а) как именно выглядит профессиональная деятельность (иногда нет представления ни об одной из множества разных моделей деятельности в рамках одной специальности);

б) как работает мастер, успешно выполняющий работу, которую, как предполагается, должен будет делать выпускник вуза;

в) как выглядит и что чувствует включенный в профессиональную деятельность успешный мастер своего дела, удовлетворенный этой работой и ее результатом; следовательно, у обучающегося нет ролевой модели, которой он мог бы следовать;

г) как относиться к постоянно наблюдаемой модели деятельности преподавателя (а он видел эту деятельность в разных воплощениях, начиная с первого класса).

3. Ознакомление участников с психологическими основаниями успешной реализации проектной деятельности (см. Таблицу 1).

Особенно важно было достижение участниками глубокого осознания значимости проблемной ситуации (проблемы). Если обучающийся не чувствует проблемы, нет оснований полагать, что он начнет думать. Эта несложная обусловленность мышления необходимо решить проблему полностью объясняет неэффективность пассивных методов обучения, когда материал дается в учебнике или лектором как некая информационная данность, тогда как постановка задачи в рамках обнаруженной проблемы является основой активных методов обучения.

4. Рефлексия относительно собственных проектов.

Предложенное участникам программы упражнение «Мой первый проект» побудило преподавателей погрузиться в воспоминания, а затем отрефлексировать, во-первых, обстоятельства, подоплеку и глубинные импульсы, подвигшие на осуществление своих проектов (зачастую, детских), во-вторых, проанализировать, что явилось причиной неудачи некоторых проектов или, наоборот, способствовало их успешной реализации.

5. Практика взаимодействия в микрогруппах (командах) в процессе проведения деловой игры. Участникам была предложена авторская деловая игра «Наша фирма», разработанная более 15 лет назад и многократно реализованная в разных учебных группах вузов, а также в бизнес-тренингах. Весь процесс с некоторым усилием укладывается в полтора часа и дает возможность участникам, распределенным по четырем командам, почувствовать азарт игры, соревнования, радость от результата. В итоге у нас оказалось около двадцати бизнес-проектов, каждый из которых при определенных условиях может быть «запущен» с хорошими перспективами реализации. Разумеется, в это же время отработывались навыки взаимодействия в команде и организации игры в целом. Нет сомнений, что многие из участников, в том числе те, кто впервые участвовал в деловой игре, поверили в свои возможности сконструировать, организовать и провести подобную работу с обучающимися не только в процессе проектной деятельности, но и в целом в своей педагогической практике.

6. Отработка навыков конструирования деловой игры с целью инициирования проектной деятельности, в том числе овладения навыками сценарной драматизации (экспозиция, кульминация, развязка).

Была разработана форма отчетности в рамках программы повышения квалификации. В соответствии с представленным образцом схемы деловой игры участники разрабатывали все ее компоненты, начиная со сценария, «упаковав» в него собственный проект, предложенный ими и утвержденный для работы с обучающимися. Нужно признать, что эта ра-



бота была выполнена почти всеми участниками очень качественно.

В качестве выводов можно отметить, что апробированные в процессе реализации программы повышения квалификации активные методы и формы работы способствуют не только наработке профессиональных навыков и формированию соответствующих компетенций преподавателей, но также позволяют значимо повысить их мотивацию и стремление применять освоенное в практике проектной деятельности, в учебной деятельности в целом.

Одним из важных итогов работы с преподавателями явилась их убежденность в том, что эффективным способом работы с недостаточной мотивацией обучающихся и их неготовностью к восприятию учебного материала будет включение в учебный процесс и, в частности, в проектную деятельность активных форм обучения: групповой дискуссии, брейнсторминга, игрового проектирования, деловой игры.

Анализ обратной связи, полученной по завершению занятий, позволяет считать эффективным предложенный алгоритм работы с преподавателями: выявление проблем в учебной деятельности, анализ причин низкой мотивации обучающихся, ознакомление участников с психологическими основаниями успешной реализации проектной деятельности, рефлексия относительно собственных проектов (в широком смысле), практика взаимодействия в микрогруппах (командах) в процессе реализации деловой игры, отработка навыков конструирования деловой игры с целью инициирования проектной деятельности, в том числе овладение навыками сценарной драматизации.

Проектная деятельность, осуществляемая в форме активного взаимодействия, базирующаяся на проблемных ситуациях, основанная на альтернативном (критическом) мышлении, освобождает участников от схем и стереотипов, препятствующих инновациям, позволяет поверить в философию свободы обучения и развития.

АННОТАЦИЯ

В статье поднимается назревшая в системе образования проблема освобождения обу-

чающихся от преобладающих пассивных методов обучения. Аргументируется необходимость мотивирования преподавателей вузов изменить свое отношение к активным методам обучения, шире внедрять их в образовательный процесс. Описывается алгоритм повышения квалификации преподавателей, усовершенствования их компетенций, определяющих возможность и желание в рамках проектной деятельности эффективно применять методы игрового проектирования, деловых игр и проч.

Ключевые слова: проектная деятельность, игровое проектирование, деловая игра, сценарная драматизация.

SUMMARY

The article raises the problem of liberation of students from the prevailing passive methods of education, which has become a pressing issue in the education system. The necessity of motivating university professors to change their attitude to active methods of teaching, to introduce them more widely into the educational process is argued. The article contains algorithm for improving the qualifications of teachers, improving their competencies, determining the possibility and desire within the framework of project activities to apply methods of game design, business games, etc effectively.

Key words: project activity, game design, business game, scenic dramatization.

ЛИТЕРАТУРА

1. Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. – М.: Ad Marginem, 1999. – 480 с.

