

# Учебный ситуационный центр как средство поддержки активных методов обучения

*А.И. Митин, г. Москва*

В учебном ситуационном центре проводятся лекции-демонстрации, лекции-дискуссии, анализируются конкретные ситуации (*case-study*) и деловые игры.

Под *конкретной ситуацией* понимается письменно представленное описание определённых условий из жизни организации, группы или отдельных людей, ориентирующее обучающихся на формулирование проблемы и поиск вариантов её решения<sup>1</sup>.

Важно, что в основе анализа конкретной ситуации лежит не предметный, а *объектный* принцип обучения, предполагающий, что объектом обучения станет ситуация, а логика разворачивания содержания будет следующей: 1) фиксация данных о представленной ситуации; 2) формирование гипотез обучающихся о возможных причинах такого положения дел; 3) определение и проверка механизмов детерминации, выделение наиболее существенных гипотез; 4) разработка программ воздействия на ситуацию для достижения искомого результата; 5) определение критериев оценки достижения результата и механизмов контроля за процессом изменений.

На этих этапах анализа ситуации решаются следующие задачи<sup>2</sup>:

- *фиксация данных* — задачами «Голосование» (заслушиваются мнения участников по каждому отдельному элементу проблемы); «Дискуссия» (полемика среди участников для выявления их отношения к поставленной проблеме); «Сбор сведений» (во время разработки мероприятий по устранению чрезвычайной ситуации учитываются сведения, поступающие в данное время); «Рейтинг» (опрос респондентов по заранее поставленным вопросам с оценкой каждого ответа);
- *формирование гипотез и выделение из них наиболее существенных* — задачами «Отбор» (заслушивание мнения каждого участника совещания, анализ позитивных и негативных высказываний, отбор наиболее приемлемых вариантов); «Моделирование» (обсуждение показателей и факторов, которые необходимо учитывать при разработке модели поведения объекта управления);
- *разработка программ воздействия на ситуацию* —

задачами «Мозговой штурм» (свободный обмен мнениями с внесением предложений по решению проблемы); «Конкурс» (выявление приоритетов среди проектов методом экспертных оценок);

- *определение критериев оценки и механизмов контроля* — задачами «Выводы» (представление вариантов решения и «мягкое голосование» в несколько туров); «Мониторинг» (отслеживание изменений выходных параметров поведения модели объекта управления).

Проблема в описании ситуации может явно не формулироваться; обучающиеся сами обязаны выделить её, основываясь на некоторых особенностях описания ситуации:

- если в описании отсутствует информация об одном из необходимых элементов ситуации (о партнере, об условии и т.п.), то выделение проблемы сопряжено с реконструкцией недостающей информации и соотношении её с заданной информацией; эта реконструкция выполняется с применением задачи «Поиск» (использование оперативной базы данных для внесения корректив в планирование мероприятий на ближайший момент времени);
- если в описании есть неявное противоречие между элементами ситуации (например, несогласование схемы взаимодействия участников с ситуацией или состояния параметров одного из участников с ситуацией), то выделение проблемы связано с выявлением этого противоречия; этот процесс поддерживается задачами «Поиск», «Мозговой штурм».

Примерная схема проведения занятия по анализу конкретной ситуации выглядит следующим образом<sup>3</sup>:

- освоение схемы анализа ситуации, предложенной преподавателем в виде алгоритма действий;
- самостоятельный анализ конкретной ситуации, который каждый обучающийся проводит индиви-

<sup>1</sup> Методы эффективного обучения взрослых: Учебно-методическое пособие. М.: ИПК государственных служащих, 1998.

<sup>2</sup> Методы и средства информационно-аналитической поддержки учебного процесса и научных исследований в ситуационном центре РАГС: Заключительный отчёт по НИР / Руководитель А.Н. Данчуп. М.: Российск. академия госуд. службы, 2003.

<sup>3</sup> Методы эффективного обучения взрослых...

дуально и письменно, по освоенной схеме анализа;

- анализ ситуации в группе (обычно 5–7 человек) для подготовки сообщения по результатам анализа (для этих целей можно использовать задачу «Аналитический отчёт» — подготовка сводного аналитического отчёта участниками обсуждения);
- межгрупповая сессия, включающая последовательность докладов рабочих групп с ответами на вопросы; сессия может поддерживаться задачами «Дискуссия», «Отбор», «Пресс-конференция» (ответы на поставленные респондентами вопросы);
- подведение промежуточных итогов, когда можно оценить работу слушателей, провести рефлексию групповой работы, сделать экспертную (в частности, преподавательскую) оценку представленных решений. Этот этап может поддерживаться задачами «Конкурс», «Выводы».

Под *деловой игрой* понимается форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. В деловой игре воспроизводится предметное и социальное содержание профессиональной и общественной деятельности, т.е. моделируются объективные условия и системы отношений, характерные для данного вида практики<sup>4</sup>.

Игровая деятельность заключается в имитации функционирования определённых социально-экономических структур и одновременно в имитации поведения игроков как представителей тех или иных организаций (в этом важное отличие деловых игр от организационно-деятельностных). Групповые обсуждения, периодически устраиваемые в процессе игры, затрагивают как предметную сторону решаемых проблем, так и особенности взаимодействия между участниками. Это позволяет контролировать процесс игры и параллельно даёт участникам возможность внести изменения в свою деятельность на основе рефлексии по поводу полученных промежуточных результатов.

При разработке и проведении игры следует учитывать два аспекта этого метода обучения: содержательный (т.е. решение практической проблемы) и социально-эмоциональный (т.е. социально-психологическую подготовку и сопровождение участников игры)<sup>5</sup>.

На стадии *подготовки игры* можно выделить следующие технологические моменты:

- в содержательном аспекте: 1) проектирование моделируемой в игре ситуации и подготовка презентационных материалов; 2) формирование ис-

ходных заданий; 3) разработка плана игры; 4) прогнозирование изменения модели в зависимости от действий игроков;

- в социально-эмоциональном аспекте: 1) предварительное формирование игровых коллективов; 2) определение интересов участников игры; 3) предварительное распределение ролей.

На стадии подготовки игры естественно привлекать задачи «Голосование», «Рейтинг», «Отбор», «Моделирование».

Во время *игры* необходимо выполнить:

- в содержательном аспекте: 1) формулировка игрового задания и раздача исходных материалов; 2) обсуждение и постановка цели и задач; 3) проработка материалов в подгруппах; 4) анализ моделируемой ситуации и определение проблемы (в подгруппах и на общем обсуждении); 5) поиск решений и прогноз их последствий (в подгруппах); 6) принятие решения и разработка предложений по его реализации (в подгруппах); 7) представление результатов на общее обсуждение; 8) обобщение результатов участниками игры и преподавателем;

- в социально-эмоциональном аспекте: 1) формирование игровых коллективов (подгрупп), распределение участников игры; 2) выработка правил игры, санкций для нарушителей этих правил; 3) обозначение игрового пространства и времени; 4) создание соревновательной мотивации внутри подгруппы и между подгруппами; 5) задание норм партнёрского общения и обязательного соблюдения определённых правил поведения участников; 6) обеспечение коллективной деятельности в «мозговых штурмах», групповых дискуссиях и т.п.; 7) обеспечение динамики групповой самоорганизации (от игровых упражнений к выполнению содержательных заданий); 8) предупреждение и разрешение межличностных конфликтов среди участников игры.

При проведении игры, несомненно, важна роль задач «Отбор», «Моделирование», «Мозговой штурм», «Конкурс», «Выводы», «Аналитический отчёт».

Процесс *завершения игры* не менее важен, чем её подготовка и проведение, и включает:

- в содержательном аспекте: 1) обсуждение результатов и анализ действий участников игры; 2) рассмотрение содержательных трудностей и идей, возникавших по ходу игры;
- в социально-эмоциональном аспекте: 1) «разрыв» игрового контекста; 2) переключение участников от игры к обычной реальности.

Содержательно обобщить результаты деловой игры можно с помощью задач «Отчёт» (сбор отчётов участников совещания по заранее поставленной теме) и «Аналитический отчёт». □

<sup>4</sup> Краткий педагогический словарь пропагандиста / Под ред. М.М. Кондакова. М.: Изд-во политической литературы, 1988.

<sup>5</sup> Методы эффективного обучения взрослых...