

3. *Тарасов В.Б.* От многоагентных систем к интеллектуальным организациям: философия, психология, информатика. М.: УРСС, 2002.

4. *Штейнберг В.Э.* Теоретико-методологические основы дидактических многомерных инструментов для технологий обучения: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Екатеринбург, 2000. 24 с.

5. *Штейнберг В.Э.* Многомерность как дидактическая категория // Образование и наука. Изв. УрО РАО. 2001. № 4. С. 20–30.

6. *Штейнберг В.Э.* Дидактические многомерные инструменты: теория, методика,

практика: монография. М.: Народное образование, 2002. 304 с.

7. *Штейнберг В.Э.* Теория и практика инструментальной дидактики // Образование и наука. Изв. УрО РАО. 2009. № 7 (64). С. 3–11.

8. *Штейнберг В.Э.* Дидактическая многомерная технология: история разработки // Пед. ж-л Башкортостана. 2011. № 5 (36). С. 87–94.

9. *Штейнберг В.Э., Манько, Н.Н.* Инструментальная дидактика и дидактический дизайн в системе инновационного образования // Изв. РАО. 2012. № 2, С. 190–195.

**Н. Н. Пояркова**, доцент Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы, кандидат педагогических наук, г. Уфа

## АЛГОРИТМ СОЗДАНИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ МИКРОЮМОРИСТИКИ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ АВТОРСКОЙ ПОЗИЦИИ СТУДЕНТА

Глобализация культуры общества потребления делает вполне реальной новую «антропологическую угрозу». «Формируемый этой культурой человек неизбежно будет либо нарушать нормативные границы там, где они мешают ему потреблять и максимизировать удовольствие, либо отказываться от социально-полезной активности. Тип личности, сформированный эпохой модерна, — экономический человек, рациональный и ас-

кетичный, чьими усилиями создавались и распространялись блага общества потребления, уходит в прошлое. Идущий ему на смену «homo gelius», человек-потребитель, дитя постмодерна и общества потребления вряд ли будет создавать и распространять что-либо кроме потребительских запросов и гедонистических практик» [2, 321].

Вследствие этой тенденции образование все чаще рассматривается как сфера услуг,

где преподаватели должны дать (продать) знания (компетенции). Такой подход к образованию является совершенно непродуктивным и осознается студентами как бессмысленный, так как имеющиеся у преподавателей знания постоянно обесцениваются в стремительно изменяющемся обществе.

Переломить подобные негативные тенденции возможно, лишь возвращая в образование радость труда и творчества, формирования у студентов авторской позиции. Эта задача крайне сложна, так речь идет не столько о труде материальном, сколько о труде информационном. Сейчас, когда становление информационного общества является скорее мифом, чем реальностью, на всех ступенях образования необходимо отыскивать возможности вовлечения студента в производительный информационный труд. Причем не в форме эпизодических краткосрочных творческих проектов, а в форме ежедневных практик и упражнений. Как очевидной будет мука часовых фитнес-тренировок, проводимых 2–3 дня в неделю для человека, который в остальное время совершенно обездвижен, так и очевидной является неприязнь современного ученика к творческим продуктивным заданиям по некоторым дисциплинам, выдаваемым время от времени.

Следовательно, актуальными становятся задачи, связанные с насыщением образовательного процесса такими организационными формами, в которых учебной целью является не усвоение (потребление) информации, а ее воспроизводство, причем не столько в макроформах (метод проектов достаточно широко разработан, хотя и не столь широко применяется в практике российского

образования), сколько в микроформах. На каждом уроке должны быть не только моменты потребления информации, но и моменты ее производства: микросочинение, микроисследование, микроконструирование и т.п.

Особое место в ряду таких микроформ информационного производства должно занимать создание произведений микроюмористики. Не столько потребление юмора, сколько его создание является мощным средством развития глубины мысли, гибкости, живости мышления. В основе юмора лежит «расщепленность между изображенным и выраженным, сказанным и несказанным, первоначальным и измененным смыслом» [3, 4]. «Всякое живое мышление опирается на противоречие и живет им. И чем оно жизненнее, тем острее противоречия» [1, 468]. Для юмористического произведения имеющего микроформу этот тезис еще более значим, так как повышается смысловая плотность (смысловая плотность = широта смыслов/объем произведения). «Чем сильнее расщепленность, или смысловое расстояние, тем сильнее эстетическая реакция на МЮ-произведение» [3, 4], и тем острее удовольствие от его создания. При вовлечении ученика в процесс создания такого произведения мы смещает акцент с *потребления* удовольствия на *производство* удовольствия.

Мы поставили перед собой задачу разработки алгоритма создания юморфемы — юмористического произведения микроформы. Этот алгоритм разрабатывается в соавторстве со студентами (так как готовый алгоритм опять же должен стать предметом потребления, от чего мы стремимся уйти).

Концептуально процесс рождения микро-юмористического произведения (МЮ)

описан В.Э. Штейнбергом [3, 11]. «Идеи МЮ черпаются в многообразии явлений жизни. Авторы формируют смыслофиксирующую часть, с помощью которой создается основа будущего произведения». Далее необходимо создать смыслоизменяющую часть, которая «вступает во взаимодействие со смыслофиксирующей частью и создает эффект расщепления, вызывает запрограммированный автором образ и шлейф ассоциаций. Системное взаимодействие частей осуществляется с помощью приемов».

В терминах многомерной дидактики смыслофиксирующая и смыслоизменяющая части представляют собой два различных аспекта рассмотрения предмета иронии, два его измерения. Причём именно увеличение многомерности рассмотрения предмета вызывает эстетическое удовлетворение, удовольствие (также как радуют глаз плоские картины, в которых художественными приемами передан объем).

Таким образом, для описания алгоритма создания произведения МЮ встает задача формализации этой концептуальной схемы.

Алгоритм описания такого алгоритма сформулировал В.Э. Штейнберг: «В муках творчества рожаем образцы микроюмористики разного жанра, а затем, отрефлексирав эту деятельность, формализуем ее».

Для обогащения процесса педагогического проектирования (разработки УМК) в рамках преподавания дисциплины «Базы данных», «в муках творчества родились» следующие юморфемы:

- «Призыв»: Юный программист! Соблюдай жизненный цикл разработки программного обеспечения, если не хочешь,

чтобы твоя карьера заиклилась на должности оператора ЭВМ.

- Микросказка-страшилка. Однажды один студент сказал, что «жизненный цикл разработки ПО — ерунда, и вовсе не обязательно его соблюдать». И тогда Духи-Хранители-Спецификаций IDEF1x наложили на него проклятие. И теперь его карьера заиклилась на должности оператора ЭВМ.

- Наблюдизм. Так же, как у бабочек, у жизненного цикла проекта есть момент, когда продукт уродлив, как гусеница, сжирает все ресурсы и в принципе не может летать.

- Ашипка. Пожизненный цикл.

Рефлексия деятельности по созданию юморфем позволила выявить несколько этапов, представленных на рис. 1 в виде блок-схемы алгоритма создания юморфемы (в процедурном стиле).

Процедура поиска смыслоизменяющей части показана на рис. 2.

Описание процедуры поиска жанра поставило перед нами следующую задачу: уточнить классификацию жанров и выявить приемы, характерные для каждого из жанра. В.Э. Штейнберг описал жанры МЮ-рисунка (ситуант, вариант, мутант, гибрид) и текстовой МЮ:

1. Опечатки.
2. Толковники.
3. Ашипки.
4. Пересмешки.
5. Минимы.
6. Наблюдизмы.
7. Философизмы.
8. Афоризмы.
9. Казуалки.
10. Законы.
11. Основы наук.

12. Наблюдизмы.
13. Афоризмы.
14. Анекдоты.
15. Эпиграммы.
16. Тосты.
17. Мини-монологи.

Далее, В.Э. Штейнберг соотносит приёмы и жанры МЮ-рисунков (например, «в жанре ситуант комизм достигается за счет контраста между известными объектами и новой ситуацией») и классифицирует приёмы:

- 1) повторение с усилением;
- 2) ложное усиление;
- 3) буквализация;
- 4) двойное толкование;
- 5) сравнение по неявному признаку;
- 6) смешение стилей и планов;
- 7) ложное противопоставление;
- 8) парадокс.

Если соотнести каждый из жанров с характерными для него приемами, то алгоритм поиска жанра будет иметь структуру множественного ветвления (рис. 3).

Разработанный алгоритм использовался нами в тестовом режиме. Приведем примеры, которые могут иметь место на учебных занятиях по методике обучения информатике, педагогическим технологиям со студентами, обучающимися по педагогическим направлениям подготовки.

Выполняем первую процедуру. Предмет иронии: ER-диаграмма (диаграмма сущность-связь), ставшая классическим средством проектирования баз данных, и, следовательно, входящая во все учебные программы этой дисциплины.

Смысл 1 — инструмент проектирования базы данных.

Запланированный эффект — мотивация учебной деятельности студентов (тема «Проектирование баз данных» является одной из первой в учебной программе, следовательно, мотивация активной деятельности студентов очень важна в этой теме).

Выполняем процедуру поиска второго измерения. Из Толкового словаря выписываем значения слов:

- сущность — *внутреннее содержание* чего-либо, познаваемое в явлениях;
- связь — то, что соединяет что-то с чем-либо; отношение, создающее *взаимную зависимость*, обусловленность;
- диаграмма — графическое изображение, показывающее соотношение каких-нибудь *величин*.

Словари синонимов, антонимов и поисковая система не дают других значений.

Комбинируем до получения смысла, удовлетворяющего запланированному эффекту, получаем Смысл 2: сущность студента в том, что он находится на обеспечении государства, получает стипендию, для проявления этой сущности он должен успешно (без «троек») сдать сессию, а для этого он должен упорно работать. Очевидна взаимная обусловленность стипендии и учебной деятельности студента.

Выполняем процедуру поиска жанра. Прием сравнения по неявному признаку и жанр призыва дали наилучший результат.

Призыв: Студент! Помни, что твоя *сущность* заключается в наличии стипендии, поэтому вступай с учебой в более тесную *связь!* Это удлинит столбики на диаграмме твоих доходов!

Проиллюстрируем применение алгоритма во второй раз при том же предмете иронии.

Предмет иронии: ER-диаграмма (диаграмма сущность-связь).

Смысл 1 — инструмент проектирования базы данных.

Запланированный эффект — установление в учебной группе благоприятного эмоционального климата.

Выполняем процедуру поиска второго измерения. Из Толкового словаря выписываем значения слов:

- сущность — *внутреннее содержание* чего-либо, познаваемое в явлениях;
- связь — то, что соединяет что-то с чем-либо; *отношение*, создающее взаимную зависимость, обусловленность;
- диаграмма — графическое изображение, показывающее *соотношение* каких-нибудь величин.

Словари синонимов, антонимов и поисковая система не дали других значений

Комбинируем до получения смысла, удовлетворяющего запланированному эффекту, получаем Смысл 2: внутренняя суть личности — в богатстве отношений с другими людьми.

Выполняем процедуры поиска жанра МЮ: результат — лирический микростих:

«Лишь в отношениях с другими  
Мы проявляем нашу суть!»

Описанный алгоритм, конечно же, не является готовым средством, технологией, подготовленной для продажи на рынке образовательных услуг, предметом для потребления студентами. Он лишь иллюстрирует возможности соавторской деятельности студента и преподавателя. Опубликовывая наш

опыт, мы стремимся к тому, чтобы когда-нибудь неискренние благодарности в День учителя «Спасибо нашим учителям за то, что они *дают* нам знания» исчезли, а вместо них появились слова «Спасибо нашим учителям за то, что научили радоваться творческому труду».



Рис.1. Алгоритм разработки юморфемы

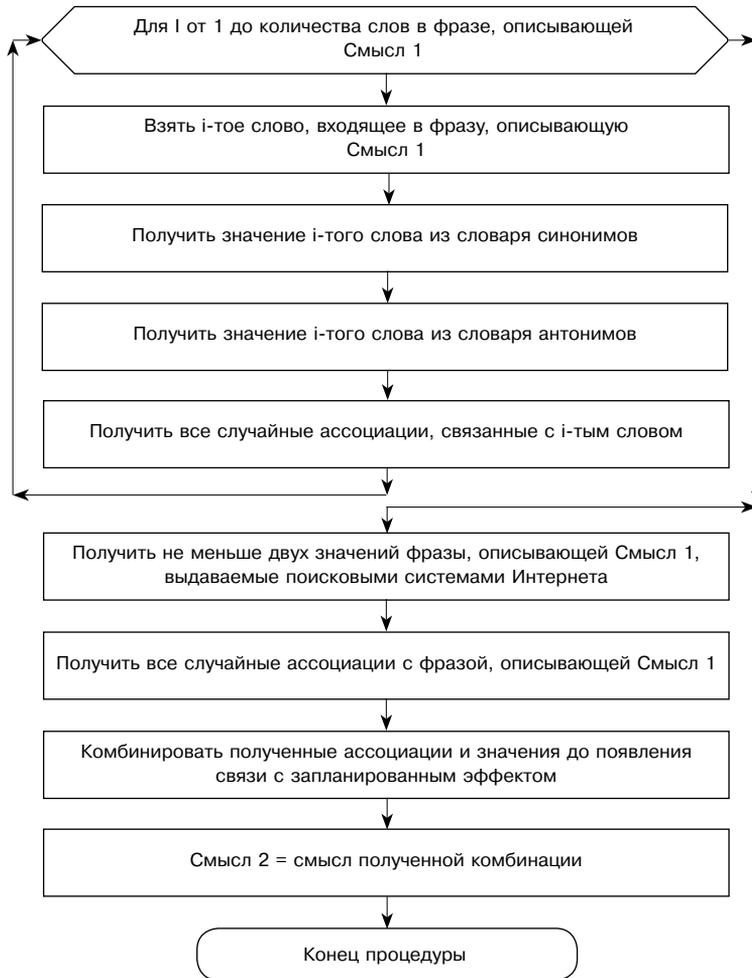


Рис.2. Процедура поиска смыслоизменяющей части  
(аргумент: Смысл 1; результат Смысл 2)

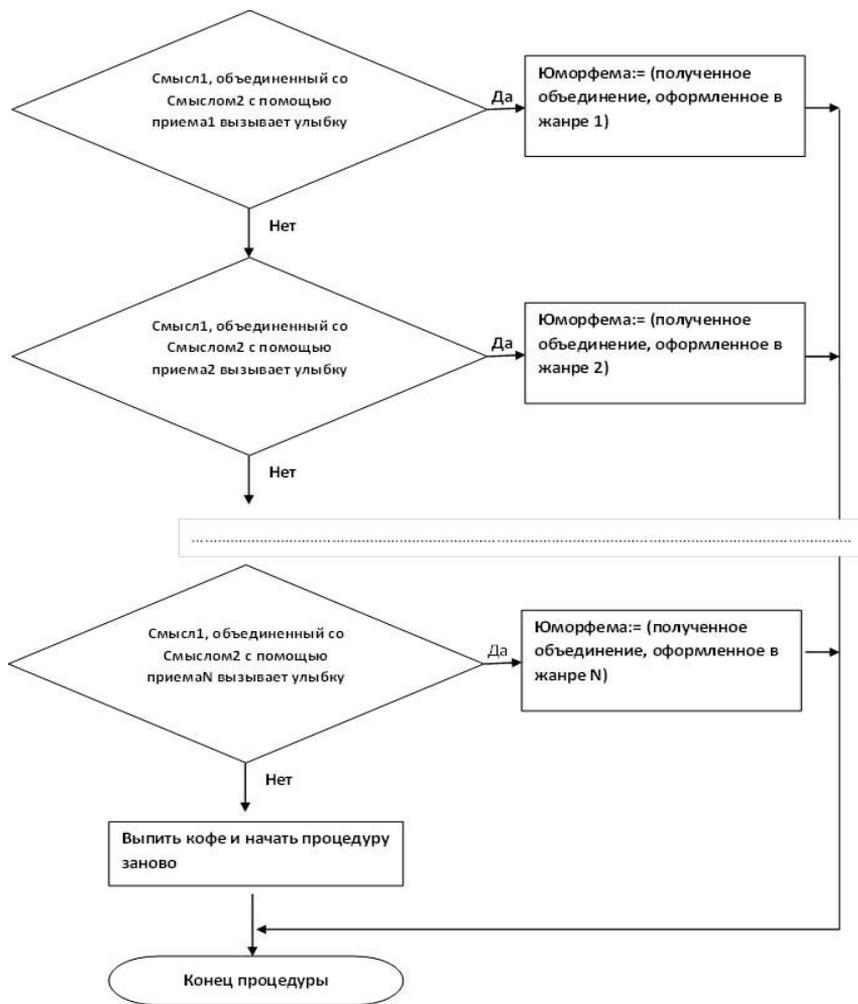


Рис.3. Процедура поиска жанра МЮ для пары смыслов (аргументы: Смысл 1, Смысл 2; результат Юморфема)

**Литература:**

1. Флоренский П.А. Соч. в 4-х т. [Текст]. М.: Мысль, 2000. Т. 3(2).
2. Хагуров Т.А. Человек потребляющий: проблемы девиантологического анализа [Текст]. М.: Институт социологии РАН, 2006.
3. Штейнберг В.Э. Краткий курс микромористики (Часть I) [Текст]. Уфа: НЭЛ, 1999.