
СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ

УДК 376

А.П. Авдеева

Ю.А. Сафонова

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ДИАГНОСТИКА ЛИЧНОСТИ И ГРУППЫ НА ПРИМЕРЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЛОДКА»

Аннотация. В статье представлен опыт разработки дискуссионной деловой игры «Лодка». Цели деловой игры в практике инклюзивного высшего образования направлены на развитие социальной компетентности студентов с аудиальными ограничениями и реализуются через комплекс психодиагностических, дидактических и воспитательных задач. Проективный характер сценария игры обеспечивает проявление разных типов социальной идентичности участников, а также разнообразных социальных стереотипов: возрастных, гендерных, профессиональных и т.д. Игра апробирована на занятиях по деловому общению со студентами с аудиальными ограничениями и со студентами без аудиальных ограничений.

Ключевые слова: деловая игра, коммуникативная компетентность, социальная идентичность, инклюзивное образование, социальные стереотипы, высшее образование.

Anna Avdeeva

Yuliya Safonova

SOCIOPSYCHOLOGICAL DIAGNOSTICS OF PERSONALITY AND GROUP THROUGH THE EXAMPLE OF THE BUSINESS GAME «BOAT»

Annotation. The article presents the experience of developing the discussion business game "Boat". The goals of the game are directed on the development of social competence of hearing impaired students in an inclusive environment and are realized through a complex psychodiagnostics, didactically and educational tasks. The projective content of the game scenario provides a manifestation of the different types of social identity of the participants, as well as a variety of social stereotypes: age, gender, professional etc. The game is tested on business communication classes with hearing impaired students and with hearing students.

Keywords: business game, communicative competence, social identity, inclusive education, social stereotypes, higher education.

Актуальность рассматриваемой проблемы разработки и анализа опыта применения деловой игры связана с необходимостью поиска и применения в учебно-образовательном процессе инновационных подходов, направленных не на репродуктивную трансляцию, а на творческую активизацию и развитие. В. М. Розин рассматривает деловую игру как органическое соединение игровой и неигровой (научной, учебной, проектной) деятельности, дающее результат в конфликтных ситуациях, когда необходим поиск альтернативных решений [5]. Й. Хейзинга в книге «Homo Ludens» отмечает универсальность игры, которая лежит в основе самой культуры. По мнению исследователя, игровой импульс присущ каждому человеку. Если проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, она покажется не более чем игрой. Человек играющий выражает такую же существенную функцию, как и человек создающий [6].

Деловая игра как активный групповой метод обучения является средством повышения эффективности образовательного процесса и качества подготовки специалистов, т.к. в ней интегри-

руются предметные и социальные аспекты профессиональной деятельности [2, 4]. Применение деловой игры в учебно-профессиональной сфере направлено на развитие у студентов инновационного потенциала: мотивации достижения, навыков самостоятельности, интеллектуального развития, связанного не только с формированием системности и аналитичности мышления как компонентов общего интеллекта, но и социального интеллекта, связанного с социальным взаимодействием и социальной адаптацией в меняющемся обществе.

Данный метод обучения позволяет воспроизвести социальный контекст профессиональной деятельности и развить социокультурные компетенции у студентов. Формирование социокультурных компетенций направлено на овладение студентами профессиональной культуры как сознательного подчинения своей профессиональной деятельности ценностям социума [1]. Применение деловой игры в профессиональном образовании позволяет перевести когнитивные компоненты социокультурной компетентности будущего специалиста на уровень формирования практических навыков.

Деловая игра «Лодка» была разработана А. П. Авдеевой и Ю. А. Сафоновой в рамках практикума по социальным коммуникациям для студентов с нарушенным слухом. Основу сценария игры составили дидактические материалы школы лидерства для студентов с нарушениями слуха в Великобритании. Деловая игра «Лодка» относится к дискуссионным играм типа «Кораблекрушение», «Бункер» и пр., которые имеют целью отработку навыков социального взаимодействия в группе [3]. В процессе игры необходимо коллективно решить, кто из участников спасется в катастрофе.

Особенностью игр такого типа является то, что они построены на интенсивном взаимодействии участников, направлены на развитие навыков делового общения, аналитического мышления и лидерских качеств. Важная отличительная черта: участники самостоятельно осознают смысл и целесообразность групповых действий, сотрудничества, поиска компромисса. При проведении таких игр необходимы базовые знания учащихся в области коммуникативного взаимодействия, а также высокая коммуникативная компетентность преподавателя. В противном случае опыт общения участников может быть негативным [7].

При проектировании деловой игры «Лодка» были учтены следующие важные требования:

- наличие общей цели у участников;
- взаимодействие участников и коллективная выработка ими решения;
- возможность выбора альтернативных вариантов решения ситуации;
- возможность оценки индивидуального вклада участников и групповой оценки [7].

Психолого-педагогические цели деловой игры «Лодка» в практике инклюзивного высшего образования направлены на развитие социальной компетентности студентов с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Кроме того, область применения деловой игры «Лодка» направлена на решение широкого спектра психодиагностических и социально-психодиагностических задач. В данной деловой игре могут быть исследованы такие индивидуальные особенности участников, как: тип направленности личности, особенности принятия решений, характеристики социального интеллекта.

Результаты социально-психологической диагностики личности и группы в данной игре включают: выявление коммуникативных навыков участников, их социальных установок, особенностей социальной идентичности, командных ролей, которые активизировались в игре, склонности к лидерству, наличия социальных стереотипов и их специфики, эффективности деятельности команды в целом.

Цель деловой игры конкретизировалась в решении следующих дидактических и воспитательных задач: расширение кругозора, повышение познавательной активности, развитие умения выразить свои мысли в устной форме, понимания социальных норм и требований социума, стереотипов, затруднений и барьеров социального взаимодействия.

Важнейшей задачей данной игры является формирование специфических навыков коммуникации между студентами, ориентированными на разные формы восприятия информации (устная речь, письменная речь, жестовая речь, чтение по губам и пр.).

В деловую игру «Лодка» заложены следующие психолого-педагогические принципы:

- 1) принцип активности – самостоятельное генерирование знаний;
- 2) принцип интеграции – охват широкого круга проблем и глубина их осмысления;
- 3) принцип совместной деятельности – групповое взаимодействие в игре.

Сценарий игры носит проективный характер, что обеспечивает проявление личностных особенностей участников. Это достигается за счет того, что в описании 10 персонажей заложены:

- возможности для проявления разных типов социальной идентичности участников;
- разнообразные социальные стереотипы: возрастные, гендерные, профессиональные и т.д.

Состав персонажей данной игры представлен пятилетним ребенком, 5 мужчинами и 4 женщинами разного возраста, разных профессий и разного социального статуса: студенты, ученый, инвалид, герой России. Например, описание самого маленького участника проблемной ситуации представлено следующим образом: «мальчик Павлик – 5 лет, сын олигарха». Принимая положительное решение в отношении ребенка, кто-то из участников обращает внимание на возраст персонажа. Такие участники обосновывают свое решение, высказывая типичные суждения: «Он маленький ребенок, поэтому его жалко, у него вся жизнь впереди». Для другой категории участников значение имеет именно социальный статус Павлика – он сын олигарха. Обоснование выбора в этом случае сопровождается такими аргументами: «У него отец олигарх, он организует спасательную экспедицию, быстрее найдут». Третья категория участников, принимая решение, не обращает внимание ни на возраст, ни на социальный статус Павлика.

Организационная структура игры:

1. участники распределяются на команды по 4-5 человек;
2. каждая группа придумывает название своей команды;
3. после выполнения задания каждая команда формулирует принцип принятия решения;
4. каждая команда анализирует групповой процесс принятия решения: кто оказывал влияние, что мешало.

Техническое обеспечение игры предусматривает наличие специальной техники. Студентам с нарушенным слухом важно предоставить адаптированный раздаточный материал, учитывающий их коммуникативные особенности.

Процесс игры состоит из трех этапов.

1. Подготовительный этап. Формирование установки на игровую деятельность включает рекомендацию отстаивать свою точку зрения, но с уважением относиться к другим членам команды. Поясняется, что решение должно быть принято большинством голосов. По завершении установки студентам раздаются инструкции.

2. Индивидуальное ранжирование и последующее групповое обсуждение для принятия коллегиального решения.

3. Заключительный этап. Рефлексия командного взаимодействия и подведение итогов игры с обсуждением закономерностей и механизмов межличностного общения.

В начале игры внимание студентов, как правило, направлено на игровое действие, им нравятся совместное обсуждение, сам процесс командной работы. Однако на этапе обсуждения результатов работы команды внимание и интерес студентов переключается на познание закономерностей и механизмов межличностного общения. Это позволяет усилить познавательную мотивацию студентов, закрепить необходимые коммуникативные навыки и знания, важные для межличностного общения в профессиональной среде.

Методика оценивания результатов игры включает обсуждение отдельных аспектов игрового поведения участников и обсуждение итогов командного взаимодействия. После завершения игры, когда все команды выступили с презентацией своей работы, проводится обсуждение основных механизмов социальной перцепции, стратегий принятия решений. На этой основе определяется эффективность командной работы.

Оцениваемые параметры включают обсуждение таких вопросов как: активность работы команды при выполнении задания, организованность команды, выявление лидера в команде, определение командных ролей и вклад каждого участника в совместную деятельность, тип принятия решений группой-большинством, единогласное, компромиссное, каким принципом руководствовались члены команды при принятии решения, тип решения – прагматичный, гуманистичный или креативный. Интегральным показателем эффективности командного взаимодействия является соответствие принципа принятия группового решения и типа решения.

Разработанная деловая игра «Лодка» была также апробирована на занятиях по деловому общению со студентами без аудиальных ограничений в МГТУ им. Н. Э. Баумана и в ФГБОУ ВО «Государственный университет управления». Деловая игра «Лодка» может быть рекомендована для применения на занятиях по социогуманитарным дисциплинам, может быть использована в мероприятиях студенческого самоуправления, при проведении школ лидерства студенческой молодежи.

Опыт проведения деловой игры «Лодка» в условиях вузовского инклюзивного обучения показал эффективность применения активных методов обучения для развития у студентов с аудиальными ограничениями навыков социального взаимодействия и преодоления коммуникативных барьеров. На следующем этапе работы запланирована разработка методических указаний по проведению игры в вузе.

Библиографический список

1. Багдасарьян, Н. Г. Профессиональная инженерная культура: Структура, динамика, механизмы освоения: автореферат дис. ... доктора философских наук: 24.00.01 / Н. Г. Багдасарьян. – М. : Рос. ин-т культурологии, 1998. – 28 с.
2. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А. А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
3. Ежова, Л. В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом деловых игр / Л. В. Ежова. – СПб. : Нева, 2005. – 98 с.
4. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. – М. : Высш. шк., 1991. – 176 с.
5. Розин, В. М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности / В. М. Розин // Вопросы философии. – 1986. – №6. – С. 66-74.
6. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хейзинга // Культурология. Учебник для технических вузов под ред. Н. Г. Багдасарьян. – М.: Высшая школа, 1998. – С. 252.
7. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – С. 140.