

Мысль, следовательно, существую

Организационно-деятельностные игры (ОДИ) – без преувеличения, уникальное явление в отечественной философии, методологии и педагогике.

Рождение этой игровой формы и наиболее интенсивная практика проведения ОДИ связаны с именем выдающегося философа и логика Георгия Петровича Щедровицкого (1929-1994), человека яркого общественного темперамента и разносторонних дарований. Системомыследеятельностная методология (СМД-методология), созданная Г.П.Щедровицким, - безусловно, одно из самых заметных явлений в философии тех лет. ОДИ явились практическим продолжением и приложением этой методологии.



Георгий Петрович Щедровицкий

Автор этих строк участвовал в трех ОДИ, организованных Г.П.Щедровицким, двух играх его талантливого ученика и продолжателя Ю.В.Громыко, а также в ряде подготовительных семинаров и обсуждений, предпринял попытки организации двух собственных ОДИ-подобных игр по проблемам юридического образования в Екатеринбурге и двух – в Москве.

Рассказать об ОДИ достаточно сложно, поскольку ОДИ - всегда многоплановое, многослойное событие, причем в каждом «слое» может реализовываться свой отдельный сценарий. Каких-либо общих правил проведения ОДИ не существует, каждая игра разрабатывается и реализуется как уникальная. При этом считается весьма позитивным признаком, если игра в определенный момент выходит из под контроля организаторов и начнет развиваться по собственному сценарию, вопреки предварительным планам и наметкам. Такая игра явно «получилась» - перешла из стадии внешнего руководства в стадию самоуправления, и уже не организаторы, а сами участники игры определяют ее задачи и цели, формируют сценарий ее продолжения и завершения.

Существенным для понимания ОДИ является то, что игры этого типа организуются по крупным общественным проблемам, имеющим жизненно важное значение если не для всех, то для большинства участников игры. Так, например, в числе тем реально проведенных ОДИ были: (примеры).

Организационно-деятельностную игру можно условно разбить на три этапа.

Первый этап – подготовительный семинар. На этом семинаре в традиционной академической манере обсуждаются различные аспекты темы игры и схемы ее организации (впрочем, подготовительные семинары у Г.П.Щедровицкого были очень острыми и напоминали своего рода мини-игры). Результатом подготовительных семинаров обычно является мощный вступительный доклад руководителя игры, примерный план проведения игры и формирование группы

тренированных участников-игротехников, четко понимающих задачи и возможные варианты развития игры.

Второй этап – собственно игра, на которую собирается 80-120 участников (оптимальное количество). Игра организуется в виде пленарных заседаний и работы в группах, причем, в жесточайшем изматывающем режиме – 5-8 дней с 10 утра до 22 часов вечера ежедневно. Что же касается игротехников и организаторов игры, то они работают до глубокой ночи, обсуждая ход и промежуточные результаты игры.

Третий этап – разбор результатов игры и оформление отчета. Обычно, после разъезда участников остается небольшая группа, которая уже в спокойном режиме анализирует доклады, обобщает и систематизирует полученный материал, готовит сводный отчет для официального организатора игры. Сверхинтенсивная работа участников ОДИ рождает огромный содержательный материал. Поэтому с подготовкой официального отчета трудностей обычно не возникает.



Участники ОД-игры слушают установочный доклад

Прочитав вышеизложенное, читатель, вероятно, изумится: ну, и что в этом принципиально нового? Пленарные заседания и работа в группах – это же еще при царе Горохе придумано!

И так, и не так. Начинается ОДИ действительно традиционно – с установочного доклада руководителя игры и содокладов, которые готовятся в группах. Но постепенно (благодаря, прежде всего, непрерывной рефлексии содержания и хода игры, а также «вбросам» элементов СМД-методологии), игровое пространство сжимается и переструктурируется. Уже в инициативном порядке создаются новые рабочие группы, формируются новые, не просчитанные организаторами связи, отношения и коммуникации. Параллельно происходит самоопределение участников игры, которые из пассивных наблюдателей становятся творцами развивающегося на их глазах интеллектуального содержания (некоторые участники, не найдя себе достойного места на игре, покидают ее).

Достаточно часто случается так, что на третий день игры перегретый интеллектуальный котел «взрывается»: игра переходит в режим самоуправления, иногда – со сменой руководителя игры и формированием новых рабочих групп. Место «капитана на корабле» занимает реальный интеллектуальный лидер, который руководит игрой дальше и приводит ее к какому то (часто – далекому от запланированного) итогу.

Сильная, хорошо организованная ОДИ производит на ее участников незабываемое впечатление. Свободное «парение» в интеллектуальном пространстве, при котором сливаются воедино прошлое, настоящее, будущее, история и культура, теория и факты, прогнозы и реальность – когда ценность участников определяется не по их официальному статусу, а исключительно по реальному вкладу в развитие интеллектуального содержания игры – все это оставляет незабываемое яркое впечатление. Читать научные статьи на ту же тему после игры практически невозможно – все они кажутся скучными, пресными, убогими и приземленными. ОДИ продвигает участников настолько, что ее интеллектуальный импульс хватает порой на годы.

Естественно, что у Г.П.Щедровицкого нашлись и подражатели, и продолжатели, причем один из наиболее талантливых – его сын П.Г.Щедровицкий. Ряд позитивных идей Г.П.Щедровицкого «разобран на цитаты» - использован в разнообразных семинарах и тренингах, пользующихся нередко шумным коммерческим успехом. Но полноценного развития ОД-движение в современных условиях так и не получило. Незабываемо яркие ОД-игры ушли в историю вместе с их изобретателем.

