

Дідковський С. В., Красновська Т. М.

## ДОСВІД ЗАСТОСУВАННЯ ОРГАНІЗАЦІЙНО-ДІЯЛЬНІСНОЇ ГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ МОЛОДІ

*Подано досвід розробки і проведення організаційно-діяльній гри для створення сприятливих умов розвитку молоді міста Запоріжжя. Аналізується процес і результати гри. Обговорюються перспективи використання ігрової форми як засіб вирішення молодіжних проблем.*

**Ключові слова:** організація, діяльність, гра, ситуація, проблема, розвиток, умови, молодь, конкурс, проект.

*Представлен опыт разработки и проведения организационно-деятельностной игры по созданию благоприятных условий развития молодежи города Запорожье. Анализируется процесс и результаты игры. Обсуждаются перспективы использования игровой формы в качестве средства решения молодежных проблем.*

**Ключевые слова:** организация, деятельность, игра, ситуация, проблема, развитие, условия, молодежь, конкурс, проект.

*The experience of development and realization of activity-organizational game on creation of favorable conditions of development of youth of city Zaporozhye is submitted. The process and results of game is analyzed. The prospects of use of the game form are discussed as a means of the decision of youth problems.*

**Keywords:** organization, activity, game, situation, problem, development, condition, youth, competition, project.

Організаційно-діяльній гра (ОД-гра) – форма і метод розвитку колективного мислення і діяльності. На відміну від ділових ігор, які використовуються для вирішення управлінських завдань у стандартних ситуаціях, ОД-гра застосовується в умовах невизначеності для вирішення комплексних соціально-психологічних проблем [1].

Специфіка ОД-гри полягає в тому, що в ній, в процесі аналізу проблем, завжди відбуваються зміни як її первісного задуму, так й організаційної форми. Підсумком кожної ОД-гри є: конкрети-

зація проблеми, створення нової форми взаємодії, що забезпечує рішення проблеми і власне саме рішення проблеми.

З 1989 року ОД-гра використовується у сфері молодіжної політики як засіб розробки програм щодо створення умов для цивільно-патріотичного виховання молоді, включення молоді в самостійну економічну діяльність, розвитку системи молодіжних і дитячих суспільних об'єднань, забезпечення сфер дозвілля, творчості й освіти молоді [2,3].

Починаючи з 2000 року під керівництвом професора, доктора психологічних наук Ю.М.Швалба та методолога С.В.Дідковського було проведено цикл організаційно-діяльнісних ігор за молодіжною тематикою у Черкасах, Запоріжжі та Миколаєві. Найбільш цікавою з соціально-педагогічної точки зору виявилась організаційно-діялісна гра на тему: "Створення сприятливих умов розвитку молоді", що проходила у Запоріжжі.

Специфіка цих ігор полягала в тому, що молодь, яка брала в них участь, у процесі розробки проектів розвитку середовища свого існування засвоювала нові технології проектного мислення та діяльності і таким чином розвивалася сама.

**Проблема** полягає в тому, що досліджень, присвячених аналізу вітчизняного досвіду проведення ОД-ігор стосовно молодіжної тематики, на сьогодні немає. Засоби організації і управління грою залишаються особистим досягненням розробників, не обговорюються і не стають відомими широкому загалу педагогічної спільноти. В той же час потреба у застосуванні ОДГ у педагогічній практиці стає все більш актуальною.

**Мета статті** – проаналізувати досвід використання ОД-гри як засобу і методу розвитку молоді міста Запоріжжя.

Для цього необхідно описати:

1. Первинний задум гри.
2. Початок гри і корегування задуму та ігрової форми його реалізації.
3. Процес реалізації нової ігрової форми.
4. Отримані результати.

**Первинний задум гри** розроблявся Ю. М. Швалбом та С. В. Дідковським на замовлення мера міста Запорожжя, ректора Запорізького державного інституту муніципального управління (ЗІДМУ) і керівника програми ООН щодо створення безпечного середовища для молоді. В основу проекту лягло припущення про те, що проблема життя молоді і способи її вирішення цікавлять

широкі кола міської громадськості, від студентських і педагогічних до муніципальних і ділових, і вони готові взяти участь у її вирішенні. У зв'язку з цим програма гри створювалася відповідно таким групам учасників: 1) співробітники мерії (представники управлінь освіти, культури, молоді, сім'ї та спорту); 3) керівники вищих навчальних закладів (проректори і декани провідних освітніх установ міста й області); 4) керівники молодіжних громадських організацій; 5) студенти; 6) представники міського бізнесу. Керівники гри вважали, що в ядрі молодіжної проблеми лежить відсутність взаєморозуміння і розгорнутих форм взаємодії між групами учасників, зацікавлених у її вирішенні. Відповідно до задуму у грі мала відбутися консолідація груп учасників, введення їх у процес проектування і розробки пакету проектів і програм щодо створення сприятливих умов розвитку молоді міста Запоріжжя. Замовники ОДГ при цьому розглядалися як потенційні учасники гри, що беруть участь, нарівні з усіма, у пошуку вирішення молодіжних проблем.

У перший ігровий день планувалося ввести учасників гри в процес обговорення наявної ситуації у сфері молодіжної політики міста та регіону. В другий провести аналіз ключових молодіжних проблем. А на третій день було заплановано розробка й узгодження програм, що забезпечують створення сприятливого середовища для розвитку молодіжних ініціатив.

Передбачалося, що в результаті гри буде створено не тільки набір програм, але і добре організований колектив, зацікавлений у їх реалізації в постігровий період. І після завершення гри цей колектив включить у процес реалізації розроблених програм широкі маси міської молоді.

**Урочисте відкриття гри** відбулося в приміщенні мерії. Після чого весь колектив учасників переїхав у навчальні корпуси ЗІДМУ, на базі якого проводилася ОД-гра.

Почавши гру, керівники заходу з'ясували, що під час переїзду контингент учасників значно змінився і нараховує 85 студентів, керівників студентських громадських організацій і молодих викладачів семи вищих навчальних закладів Запоріжжя. Всі інші запрошені, включаючи замовників, на проведення ОД-гри, після її відкриття в мерії, не прийшли.

За цих обставин керівники гри були змушені внести суттєві корективи в задум гри, програму і спосіб її проведення. Незважаючи на те, що на гру не з'явилися ключові представники міської громад-

ськості, велика група студентів виявила зацікавленість до участі в проведенні ОД-гри щодо молодіжної проблематики. Тому розроблявачами гри було вирішено підхопити цей процес і перевести його в русло конкурсу по розробці проектів і програм створення сприятливих умов розвитку молоді міста. Ідея проведення конкурсу давала можливість молодим людям, які прийшли на гру, активно включитися в процес вирішення власних проблем. У свою чергу замовники на ОД-гру отримали можливість увійти в контакт із найбільш активною частиною студентів Запорожжя, залучити їх до нових форм вирішення молодіжних проблем і побудувати з ними довгострокові партнерські відносини.

Програма ООН завдяки конкурсу знаходила партнерів для побудови мережі студентських організацій для реалізації своїх програм по створенню сприятливих умов розвитку молоді м. Запорожжя і регіону. Мерії міста це дозволяло включити розроблені на конкурсі проекти в муніципальні програми допомоги молоді. А ректорат ЗІДМУ одержував можливість заявити про себе як про найпрогресивніший вищий навчальний заклад Запорожжя в студентському середовищі, з одного боку, і прилучити своїх студентів до засвоєння нових форм проектування, програмування і планування, з іншого.

Ідея конкурсу щодо розробки проектів вирішення молодіжних проблем одержала схвалення як з боку замовників, так і з боку студентів та викладачів, що прийшли на гру. Було вирішено, що студенти візьмуть участь у конкурсі як учасники, а замовники – як конкурсне журі [4].

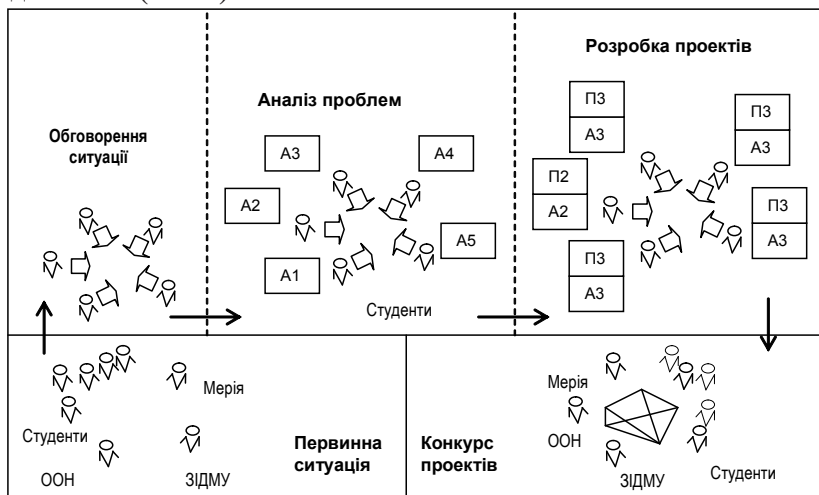
У підсумку основна мета ОД-гри була визначена як консолідація представників студентства семи вищих навчальних закладів міста Запорожжя і залучення їх до процесу вирішення молодіжних проблем.

Засобом досягнення поставленої мети виступив конкурс молодіжних проектів.

У результаті конкурсу студенти повинні були:

1. Освоїти ігрові форми проектування, програмування і планування.
2. Розробити проекти і програми вирішення молодіжних проблем.
3. Увійти в контакт із представниками міжнародних, республіканських і міських організацій, готових підтримати їхню реалізацію і побудувати з ними партнерські відносини.

Конкурс мав проходити три дні. Завдання першого дня полягало в аналізі ситуації. Завдання другого – в складанні переліку молодіжних проблем. Третій день призначався для розробки проєктів вирішення визначених проблем. На завершення планувалося проведення конкурсу проєктів. Членами журі мали виступити замовники на гру. Відзначені на конкурсі проєкти повинні були одержати технічну і фінансову підтримку з боку тих членів журі, які їх відзначили (мал.1).



**Рис.1. Схема конкурсу проєктів у формі ОД-гри**

**Проведення гри.** Гра почалася з інформування учасників щодо змін, внесених у первинний задум та програму. Слідом за цим було проведене самовизначення і саморозподіл учасників на робочі групи. У результаті було сформовано п'ять проєктних груп:

- Молодої сім'ї.
- Молодіжного бізнесу.
- Суспільних студентських організацій.
- Студентського самоврядування;
- Методології розвитку.

Після цього групи готували доповіді на тему: "Аналіз ситуації і визначення основних тенденцій у житті міської молоді"

Через годину вони знову зібралися разом для обговорення отриманих під час роботи у групах результатів. Під час загальної дискусії з'ясувалося, що ні стан справ у молодіжному середови-

щі, ні суть ситуації, що склалася в місті, на основі викладеного у доповідях змісту зрозуміти неможливо. Текстів було наговорено багато, але специфіку життя міської молоді нікому з учасників з'ясувати так і не вдалося.

На вечірній рефлексії, що проходила наприкінці робочого дня, з'ясувалося, що ситуація, яка відбувається у грі, пов'язана з тим, що учасники робочих груп не розуміють ні того, що таке ситуація, ні що таке тенденції, а тому і не можуть їх аналізувати. На методологічній консультації як засіб аналізу було введено поняття про ситуацію і продемонстровані способи його використання.

**В другий ігровий день** групи працювали над темою: "Перелік проблем у житті і діяльності молоді міста Запорожжя". Після цього почалося загальне обговорення отриманих групових результатів. Внаслідок загальної дискусії з'ясувалося, що осмисленого переліку проблем ні одній з груп скласти не вдалося. Головною проблемою гри виявилася невміння учасників переосмислювати результати аналізу ситуації та формулювати на їх матеріалі перелік ключових проблем.

У зв'язку з цим на вечірній методологічній консультації було введено поняття про мислєдїяльність, і продемонстрований спосіб його використання для організації процесу проблематизації і для визначення ключових проблем.

**На третій день гри** групи працювали над проектами. У середині дня був проведений передзахист розроблених проектів. В обговоренні було зафіксовано, що загальна проблема всіх учасників полягає в невмінні розділити проект і програму його реалізації. У зв'язку з цим в одних груп акцент робиться на програмах реалізації проектів, а в інших – на змісті самих проектів.

Отримавши зауваження, групи провели доопрацювання проектів і вийшли на конкурс.

В журі конкурсу були замовники на ОД-гру. У нього ввійшли шість чоловік: мер міста Запорожжя і два його заступники, проєктор ЗІДМУ і керівник філії гуманітарного університету в Мелітополі та представник програми ООН щодо створення сприятливих умов для розвитку молоді.

**Головним результатом конкурсу** з'явилася те, що всі надані проекти були відзначені членами конкурсного журі. Найбільший інтерес у членів журі викликав Проєкт "Центр підтримки і розвитку молодіжного бізнесу". Він був одностайно підтриманий усіма учасниками журі.

Проект “Центр вирішення проблем сексу, любові та шлюбу” був відзначений мером міста і керівником програми ООН. Групі було запропоновано конкретизувати проект і зв’язатися з керівництвом програми ООН для узгодження питання про відкриття фінансування робіт із його реалізації.

Мером міста і проректором ЗІДМУ були підтримані проект “Створення єдиного молодіжного парламенту”, проект “Молодь Запорожжя проти наркотиків” і проект “Молодіжна методологічна група”.

**Головним результатом ОД-гри стало:**

1. Розвиток проектного мислення у молоді, що прийняла участь у розробці проектів та програм розвитку міського середовища.

2. Створення конкурсу як форми побудови контакту і взаємодії між студентством і керівництвом міжнародними і міськими структурами, на які покладене завдання створення умов для розвитку молоді. У результаті проведення конкурсу в формі ОД-гри вдалося:

Ініціювати міську студентську молодь.

Провести консолідацію представників студентів із семи вищих навчальних закладів міста Запоріжжя.

Розробити пакет проектів щодо вирішенням молодіжних проблем.

Визначити основні напрямки подальшого співробітництва між групами проектувальників, керівництвом програми ООН, мерією і ректором ЗІГМУ.

5. Запустити процес зміни відносин між студентською молоддю й відповідальними особами за вирішення її проблем.

**Аналіз досвіду проведеного конкурсу у формі ОД-гри** говорить про те, що його можна використовувати для вирішення основних завдань. По-перше, для виявлення ініціативних молодих людей, найбільш здатних до пошуку рішень у невизначених і проблемних ситуаціях. По-друге, формування з них референтних груп, об’єднаних зацікавленістю до виконання управлінських функцій. По-третє, для розвитку інтелектуального потенціалу учасників груп. І по-четверте, для створення умов для введення молодих інтелектуалів у міські, республіканські і міжнародні програми розвитку молодіжного середовища як активно діючих суб’єктів. Конкурс, проведений у формі ОД-гри, дозволяє вирішити ці завдання і запустити процеси змін в молодіжному середовищі за рахунок залучення учасників гри до культури прийняття

рішень в умовах невизначеності і включення їх у процеси освоєння засобів і методів розвитку проектних та програмних форм мислення і діяльності.

**Перспективи продовження досліджень досвіду використання ОД-ігор в молодіжній спільноті** пов'язані з реалізацією міжнародних та державних програм вдосконалення молодіжного середовища, формування молодіжних громадських організацій та розвитку рефлексивного мислення у студентів у закладах вищої освіти.

### **Література:**

1. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации и метод развития коллективной мыслительной деятельности // Избранные труды. – М.: Шк. Культ. Полит., 1996. – С. 115-142.
2. Тюков А.А. Организационные обучающие игры и моделирование процессов социального развития личности // Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 1987. – С. 48-60.
3. Дидковский С.В. Технология формирования осознанного среднего поведения в учебной игре // Актуальні проблеми психології. Екологічна психологія. Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка АПН України. /За ред. Максименка С.Д. – Т. 7. – Вип. 5, ч. 1 – К.: "Міленіум", 2005. – С. 141-148.
4. Попов С.В. Конкурс – это пусковой механизм общественных изменений // альманах Кентавр. – № 21. – 1999. – Эл. ресурс: <http://www.circle.ru>