

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ДІЯЛЬНІСНА ГРА ЯК НОВА ФОРМА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА МЕТОД РОЗВИТКУ КОЛЕКТИВНОЇ МИСЛЕДІЯЛЬНОСТІ

Георгій ПЕДРОВИЦЬКИЙ

Copyright © 2006

Середина ХХ століття висвітлила багато змін нашого життя, у тому числі кардинальну зміну засобів, способів і форм організації нашого мислення і діяльності. Усвідомлено, що *інженерне мислення* принципово відрізняється від *науково-дослідного* і потребує для свого оформлення інших, аніж традиційні, логіко-методологічних схем і правил, здатних сполучати дослідницьку роботу з *конструктивною* і *проектувальною*. Зафіксовано, що *організаційно-управлінська діяльність* стала професійною, увійшла до системи виробничої роботи і, отже, теж вимагає своєї особливої логіки і методології мислення. *Планування* виділилося в особливий тип миследіяльності (тобто мислення, долученого до контексту практичної діяльності, далі всюди – МД) і сформувало довкола себе винятковий пласт *проєктивного мислення* (об'єднувального прогнозування, програмування, оргпроекування та ін.), яке так само потребує нових засобів, нової логіки і нових форм організації. Тепер відомо, що наукове дослідження, почасти у процесі свого іманентного розвитку, почасти під впливом вже названих змін в інших сферах МД, розпалося на масу ізольованих один від одного наукових предметів, кожний з яких розвивається практично незалежно від інших, і тому, щоб достатньо ефективно вирішити яке-небудь практичне завдання, доводиться проробляти спеціальну роботу з *уконплексування* цих наукових предметів і ще додатково пов'язувати їх з конструктивними і проектними розробками, й усе це разом узятє вставляти у стандартні форми і модулі співорганізації,

керівництва та управління МД, здійснюваної колективами людей (пор. [3; 5; 11; 24]).

Останній момент уявляється нам таким, що має самостійне значення, оскільки він пов'язує зміни у структурах МД з умовами роботи кожної окремої людини. Сьогодні у процесах експлуатації створених нами технічних систем і в динаміці безперервного освоєння світу ми постійно зіштовхуємося з такими задачами і завданнями, вирішення яких вище за можливості кожної окремої людини, а тому вимагає участі в роботі великого колективу, створеного із представників різних професій, наукових дисциплін і предметів. Однак співорганізація їх усіх в одну дієву систему виявляється, як правило, неможливою: професійно і предметно організоване мислення кожного ставить цьому важкоздоланні перешкоди, високий професіоналізм не стільки забезпечує спільну колективну роботу, скільки заважає їй; предметне мислення кожного, замкнене на свою професійну роботу, не стикується і не співорганізується із предметом мислення інших, не входить до *комплексу поліпредметного і поліпрофесійного мислення*, котре тут потрібне.

І ця ситуація — яка фіксується нині повсюдно, практично в кожній сфері і галузі МД — породжує дуже складну *культурно-історичну проблему*, що має багато різних аспектів. Її розв'язання пов'язане зі зміною багатьох суспільних чинників — з підготовкою таких фахівців і професіоналів, котрі могли б вирішувати найскладніші народногосподарські завдання за умов колективної і комплексної роботи, із створенням більш гнучких і змістовних

форм інституційної та адміністративної організації колективної діяльності, із зміною наявних форм освіти і т. ін., але найголовніше і вирішальне, на наше глибоке переконання, полягає все ж у розробці нових засобів, методів і форм організації *надпредметного* і *надпрофесійного* мислення і МД, тих засобів, методів і форм організації, які в літературі останніх років одержали назву *методологічних*.

У нас в країні усвідомлена і цілеспрямована розробка цих засобів, методів і форм організації мислення (далі – М) і МД почалася на рубежі 40-х і 50-х років (XX століття. – А.Ф.) і зараз інтенсивно продовжується за багатьма лініями. І саме в одній із цих ліній як форма практичної реалізації *системно-мисленнєвої* (далі – СМ) і *системно-мислєдіяльнісної* (далі – СМД) *методології* були задумані і створені два види ігор: на початку 60-х років – *інтелектуально-методологічні ігри* (далі – ІМІ), а в 1979 році – *організаційно-діяльнісні ігри* (далі – ОДІ).

До теперішнього часу ОДІ починають набувати поширення як засіб і метод розв'язання складних проблем, що мають важливе народно-господарське значення, і, більш того, як достатньо універсальна та ефективна форма організації, розвитку і дослідження колективної МД.

ПЕРЕДІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ ОДІ

У процесі становлення і розвитку ОДІ, з одного боку, можна виділити кілька сформованих її базових компонентів, а з іншого – саму цю передісторію розмежувати на періоди, організовані відповідно до *логіко-онтологічної структури категорії походження* [19].

ОДІ первинно будуються на принципах марксистської теорії діяльності. Конкретним їх підмурівком (першою базовою складовою) є певні методологічні концепції, які самі пройшли у своєму розвитку три основні етапи:

1) з 1952 року по 1960 рік – етап *змістовно-генетичної епістемології (логіки) і теорії мислення* [14; 18; 21; 26; 28];

2) з 1961 року по 1971 рік – етап *діяльнісного підходу і загальної теорії діяльності*, (див., наприклад [2; 7; 9; 11; 14; 15; 20; 22]);

3) з 1971 року – етап *СМД-підходу* з одночасним перенесенням центру тяжіння теоретичних досліджень і розробок на *загальну структуру методології* та її основні одиниці – *підходи* (див., наприклад [24; 27]).

І хоча у практику ОДІ реалізуються ідеї всіх трьох етапів, проте сама ОДІ як особлива фор-

ма організації колективного М і МД могла з'явитися тільки на третьому етапі, коли відбулося об'єднання системно-мисленнєвих і системно-діяльнісних уявлень і методів.

Другою базовою складовою ОДІ була *практика проведення полідисциплінарних комплексних методологічних семінарів*, котра склалася до 1955 року і набула широкого розповсюдження у першій половині 60-х років (див., наприклад [16; 22]). Вже до кінця 1962 року під час дискусій, з одного боку, з приводу *проблем рефлексії*, з іншого – *проблем взаємостосунків організатора і керівника робіт з колективом* [8], і з ще іншого – питань *організації поліпредметного М* і відповідно цьому – методів і техніки синтезу, конфігурації і співорганізації різнопредметних знань [3; 24; 25; 30; 31; 32], ця практика методологічної роботи стала осмислюватися в ідеї ІМІ. При цьому власне методологічна проблематика постійно формувалася як рефлексивне відображення практики наявних у цей час методологічних семінарів [4; 8; 9; 16; 24; 25; 32].

Паралельно з цим – і це дало третю, дуже важливу складову ОДІ – на базі НДІ дошкільного виховання АПН РРФСР з 1961 року проводилися загальнометодологічні, соціокультурні і психолого-педагогічні дослідження ігор дітей [6; 10; 17; 29]; мабуть, саме це поєднання теоретичного та організаційно-методологічного аналізів дитячих ігор із практикою роботи методологічних семінарів і привело в 1962 році до появи ідеї ІМІ, яка зіграла свою позитивну роль у подальшому при формуванні ідеї ОДІ.

До кінця 60-х і початку 70-х років склалося вже абсолютно виразне розуміння того, що методологія – це не просто вчення про засоби і методи нашого М і діяльності, а форма організації і в цьому значенні “рамка” всієї МД і життєдіяльності людей, що методологію не можна передавати як знання чи набір інструментів від однієї людини до іншої, а можна лише *вирощувати*, долучаючи людей до нової для них сфери методологічної МД і забезпечуючи їм там повну і цілісну життєдіяльність. У зв'язку з цим, природно, встало питання про ті форми практичної організації МД, у яких колективне методологічне М могло б вирощуватися не тільки у вузьких та езотеричних групах методологів, але й у значно більш широких за своїм складом групах професіоналів і фахівців.

Ці роздуми підкріплювалися і стимулювалися настановленнями на пошук ефективних

форм організації комплексних і системних досліджень та розробок, котрі могли б забезпечити розв'язання найважливіших народногосподарських проблем і задач. Суто теоретичний пошук цих форм продовжувався приблизно до 1976 року.

Весь цей довгий період з 1952 по 1976 рік можна вважати першим, інкубаційним періодом становлення ОДІ.

Другий період – сутнісно він був перехідним – охоплює порівняно короткий час: з кінця 1976 року по липень 1979. В роботах, розпочатих спільно з Д.А. Аросьєвим і В.І. Астаховим, була здійснена спроба долучити засоби, методи та організаційні форми, створені в ІМІ, у контекст і в систему *навчальних ділових ігор* (далі – НДІ), які ми проводили з колективами спортивних тренерів, котрі працювали у центрах олімпійської підготовки; і в результаті цього з'явилися дуже своєрідні гібридні ігри, що поєднували властивості НДІ і властивості ІМІ.

У цей період ми провели чотири багатоденні гри такого типу і ще декілька ігор меншого масштабу, в яких відпрацьовувалися різні фрагменти великих ігор. Кожна з цих ігор детально осмислювалася на наступних за нею багатотижневих рефлексивних аналізуваннях, і було підготовлено три звіти за результатами ігор для ЦСК ДСО профспілок (див., наприклад [1]).

Цей досвід задіяння ІМІ в організаційний контекст та ідеологію НДІ можна вважати четвертою найважливішою складовою у становленні ОДІ. Головним результатом цього періоду було те, що ми на практиці побачили і зрозуміли, що роботу тренерів з підготовки висококласних спортсменів практично неможливо подати в яких-небудь загальнозначущих нормах і моделях. Через це ніхто за цих умов не може виступати у ролі вчителя, котрий володіє нормою, а відтак визначення шляхів і способів підготовки кожного окремого спортсмена є завжди екземплярною проблемою, яку, подібно багатьом народногосподарським чи методологічним, можна і треба вирішувати як унікальну і неповторну — шляхом організації складної конфліктної ситуації, виявлення і фіксації безлічі проблем, що з різних сторін відображають цю конфліктну ситуацію, перекладу їх у пакети традиційних і нових задач та послідовного їх розв'язання відповідно до паралельно створюваних планів роботи.

На цьому досвіді ми зрозуміли також, що тренерів високого класу треба не навчати, а *безперервно розвивати*, і потрібна для цього

організаційна форма, що має бути схожа швидше на форму ІМІ, ніж на НДІ.

До весни 1979 року склалося вже пряме, до межі конкретизоване настановлення на побудову нової форми ігор, яка могла б забезпечити розв'язання складних народногосподарських і соціокультурних проблем, досягала повного життєвого входження учасників у процес мисленнєвої роботи, розвивала їх й у такий спосіб була б достатньо близькою до організаційних форм ІМІ, але разом з тим надала б їм більш екзотеричного і діяльно-практичного вигляду. І це коло питань безперервно обговорювалося зацікавленими особами під час зустрічей на різних нарадах і конференціях.

Тому ми з великим інтересом віднеслися до пропозиції однієї науково-проектної організації, зробленої у липні 1979 року, провести аналітичне розглядання теми “Розробка асортименту товарів народного споживання для Уральського регіону”, що була запланована серед найважливіших народногосподарських проблем. За часом ця пропозиція співпала з початком спільної розробки колективами співробітників НДІ загальної і педагогічної психології АПН СРСР і МОДІФК нової теми “Аналіз техніки розв'язання складних проблем і задач в умовах неповної інформації і колективної дії”, і ми тоді вирішили, що ця нова пропозиція якнайкраще підходить для того, щоб *спроєктувати і практично перевірити нову, комплексну і системну форму організації колективної МД*, спрямовану на розв'язання складної народногосподарської проблеми, і за перебігом цих проектних і програмних розробок, а потім і за ходом організації та здійснення всієї колективної роботи провести паралельні дослідження процесів розв'язування проблем і задач у ситуаціях неповної інформації і колективної дії, а водночас й усієї колективної МД взагалі. Таким чином, у структуру ОДІ увійшло як неодмінна умова і складова саме дослідження робочих та ігрових, а також життєдіяльних процесів груп і всього колективу в цілому. Подальший досвід показав, що подібні дослідження є одним з найважливіших чинників колективної МД, і вони закріпилися саме як базові компоненти, що конституують досконалу форму ОДІ.

Сутнісно рішення спроектувати нову форму організації для колективної МД, спрямованої на розв'язання проблеми “Розробка асортименту товарів народного споживання”, завершило *передісторію становлення ОДІ* і ввело нас у *ситуацію породження ОДІ* (пор. [19]),

що поєднала всі природно здобуті у передісторії компоненти із цілеспрямованим технічним настановленням на штучне створення нової форми організації МД.

СИТУАЦІЯ СТАНОВЛЕННЯ ОДІ

Ситуація, в якій розроблялися оргпроект і програма першої ОДІ, була досить незвичайною з погляду традиційних виробничих і науково-дослідницьких настановлень та поєднувала низку моментів, які ми зараз вважаємо потрібними та обов'язковими умовами всілякої ОДІ:

1. Замовник знаходився у вельми складному положенні: він не знав і не уявляв собі, як виконати завдання, що числилося в його плані, і тому сам не міг сформулювати технічне завдання на майбутню роботу, але разом з тим чекав, що його виведуть з тупика, в якому він опинився.

2. Розробники-методологи мали чітке і ясне розуміння того, що тупик, у якому опинився замовник у зв'язку з даним завданням, не випадковий, а є закономірним і зумовлений тим, що не існує ніяких професійних і дисциплінарних зразків і ніяких способів професійного та дисциплінарного розв'язку того завдання, яке він одержав; інакше кажучи, це завдання кваліфікувалося не як задача, а як *проблема*, і притому обов'язково – як *поліпрофесійна* і *полідисциплінарна* (пор. [3]).

3. Методологи вже знали і добре розуміли, що завдання такого роду – а вони до цього часу стали типовими і масовими – можуть розв'язуватися тільки на шляху розробки і створення нових форм організації колективної МД, тобто тих самих форм, які у літературі отримали назву міждисциплінарних, комплексних і системних (див., наприклад [5]).

4. Група методологів усім перебігом свого попереднього розвитку вже була налаштована створити таку ігрову форму організації колективної МД, котра б реалізовувала основні ідеї та принципи СМД-методології і водночас наочно продемонструвала і довела прикладну, практичну ефективність і значущість як самої цієї форми гри, так і СМД-методології, яка стоїть за нею.

5. Усі учасники майбутньої гри, і першочергово самі методологи, добре розуміли, що ніхто з них немає, по-перше, способів вирішення поставленого перед ними завдання, а по-друге, способів організації потрібного за цих умов колективного мислення; як друге, так

і перше треба було шукати під час самої колективної роботи, а тому всім учасникам належало *розвивати* існуючі засоби, методи та оргформи МД і *розвиватися самим*.

Саме з цим розумінням і цими настановленнями ми і приступили до розробки оргпроекту і програми першої ОДІ. При цьому сам вираз “гра” за всіх наявних у нашому розпорядженні теоретичних концепціях ігор дітей і дорослих, при всьому нашому досвіді проведення ІМІ і НДІ, на перших порах уживався абсолютно умовно і містив у собі переважно негативне значення: “гра” – вочевидь не конференція, не нарада, не симпозіум і не робота у звичному розумінні цього слова, а щось зовсім інше; що саме – це ми тоді погано собі уявляли.

А обдумувався та обговорювався проектований захід перш за все в термінах заданої теми і можливого мислєдїяльнїсного змісту, тобто того робочого процесу, який ми повинні були здійснити спільно із співробітниками інституту. Оскільки на основну частину гри відводилося всього 9 днів, то ми із самого початку не могли розраховувати на виконання вихідного завдання у цілому – розробку асортименту товарів народного споживання для Уральського регіону, а вирішили зосередитися на першому, попередньому етапі цієї роботи (що мав для нас набагато більше значення) – на *програмуванні* комплексних досліджень і проектних розробок (далі – КДПР), котрі й забезпечать надалі створення асортименту товарів народного споживання. Ці міркування із самого початку дозволили нам спроектувати декілька робочих груп, кожна з яких займалася своїм особливим асортиментом, але всі вони здійснювали одну й ту ж роботу в аспекті програмування КДПР.

Вказаний відхід від теми принципово не впливав на характер проблемної ситуації: друга тема була такою ж проблематичною, як і перша, оскільки до цього моменту не було ні професіоналів у цій сфері КДПР, ні скільки-небудь технологізованих і закріплених у методиках засобів і методів подібної роботи. Ми добре розуміли, що якщо хочемо розв'язати шляхом колективних зусиль цю проблему, то повинні у цій справі, спираючись на все те, що мали учасники гри, намацати, знайти, зліпити, з одного боку, засоби, методи і техніку програмувальної МД, а з другого – знакові форми для вираження і фіксації самої програми КДПР. Але яким сутнісно могло бути те й інше – цього ми не знали, тому що всі існуючі

і відомі нам форми явно не підходили до даного випадку. Отже, навіть формулювання цільового завдання для самих себе були явно парадоксальними, а в якомусь значенні і просто неприйнятними (хоча зараз зрозуміло, що це потрібна їй, імовірно, навіть єдино можлива форма фіксації цілей у проблемній ситуації): “Йди туди – не знаю куди, принеси те – не знаю що”.

Розробникам оргпроектів і програми гри було ясно, що засоби, методи, техніка і знакові форми програмувальної МД можуть бути одержані тільки з того, що вже мали реальні учасники гри, першочергово – із засобів, методів, техніки і знакових форм проектної, дослідницької, методологічної, оргуправлінської МД, але знову-таки не у спосіб простого їх підсумовування і механічних композицій, а лише шляхом *переплавлення* і *розвитку* всього цього у просторі колективної поліпрофесійної та особливим чином організованої МД. Відтак основна робоча мета і надзавдання полягали в тому, щоб знайти такі форми організації колективної МД, котрі примусили б усіх учасників, по-перше, працювати спільно – а це можна було зробити тільки з допомогою комплексування і систематизації професійної роботи, – а по-друге, під час цієї спільної роботи переплавити свої власні засоби, методи, техніку і знакові форми М так, щоб у результаті з’явилися нові засоби, методи і техніки програмування.

Абсолютно зрозуміло, що на тому, першому етапі оргпроектування і програмування майбутнього заходу всі наші цільові настановлення були суто ситуативними і не містили у собі ідеї створення нової соціокультурної форми гри. Звичайно, розробники оргпроектів і програми переслідували також і свої формальні цілі і задачі: створити форми прикладної СМД-методології і показати їх практичну ефективність – про це вже було сказано вище, – і тому всі обговорення на першому, підготовчому етапі йшли в достатньо узагальнених формулюваннях, але цілі роботи всерівно залишалися виключно практичними і ситуативними: потрібно було створити форми організації для колективної міжпрофесійної МД групи людей, котрі б, зважаючи на особливості їх розгортання, привели до формування МД нового типу – власне програмування. І це треба було зробити для даних конкретних умов і для *даного* достатньо добре відомого колективу людей. На більше розробники нової форми організації МД тоді не наймалися. Тому вони не знали і не могли

знати, що саме вони створять: чи буде ця організація колективною МД формою на один раз, унікальним та одиничним творінням, чи набуде вона загального значення і стане деякою загальною культурною формою, достатньо ефективною в усіх випадках, коли треба організувати колективну МД, спрямовану на розв’язання складних народногосподарських проблем. Якщо такі питання раптом і виникали у процесі дискусій на підготовчому етапі, то їх нещадно відсікали як передчасні і взагалі як такі, що не відносяться до сутності справи.

Так само відсікалися всі рефлексивні запитання: чому ми називаємо проектовану форму колективної МД “грою”, і якою мірою вона справді є “гра”, а якою – “не-ігра”, і як у тому, що ми проектуємо, пов’язані робочі та ігрові процеси і способи діяння, і чи “гратиме” той, хто лише працюватиме або боротиметься у рамках “гри” й принципово не прийме ігрової форми і не здійснюватиме ігрових дій, і т. д. й т. п. Всі ці запитання, звичайно, виникали і ставилися у процесі підготовки першої гри, але вони, повторюємо, відсікалися як незначущі та неістотні на цьому етапі роботи і всі переносилися на майбутнє, тобто на рефлексивне обговорення всього цього заходу після того, як він пройде і покаже, що являє собою на ділі.

У цьому, звичайно, полягала слабкість зазначеної частини нашої роботи: ми діяли без багатьох потрібних понять, але все ж робили те, що могли.

Через абсолютно природні обставини робота з підготовки і проведення гри розпалася на два *етапи*, істотно відмінні один від одного як за складом учасників, так і за формами організації. Перший етап – підготовчий – проходив у Москві, і в ньому брали участь перш за все майбутні організатори гри в Новій Качці на базі науково-проектного інституту. На цьому етапі треба було розробити головний задум і концепцію заходу, сформулювати основні робочі цілі, які потрібно було досягти за допомогою гри (остання виступала тут як *засіб* досягнення цих цілей і саме у цій своїй функції розглядалася і проектувалася), належало також розробити *оргпроект*, *програму* і *план* гри, а для найістотніших і гострих моментів – ще й *сценарії*, провести першу попередню функціональну структурування колективу, розподілити між організаторами обов’язки і відповідальність, теоретично кваліфікувати основні *місця*, *ролі* та *амплуа*, які повинні були вибрати собі основні учасники гри, й багато іншого.

Почасти відповідно до оргпроекту майбутньої гри в Новій Качці, але здебільшого виходячи з інтересів і можливостей організаторів, із самого початку виділилося чотири конкуруючі фокуси організації та управління грою:

1) розробник одного з альтернативних варіантів програми гри, а також співкерівник однієї з робочих груп; він пропонував як основне і провідне для організації і проведення гри *проектний підхід*;

2) група молодих методологів, яка повинна була реалізувати настановлення на *ситуативне програмування і ситуативне управління* робочими процесами у грі; вона повинна була забезпечити співкерівництво другою робочою групою;

3) керівник дослідниками у грі, котрий весь час наполягав на тому, що має бути розроблена *деталізована і достатньо чітка програма* майбутніх досліджень, якій надалі повинні підкорятися всі дії з керівництва та управління грою;

4) організатор і керівник гри у цілому й одночасно співкерівник однієї з робочих груп, котрий протягом усього періоду підготовки гри критикував інших організаторів, наполягаючи на *вільнішому і невизначеному, ситуативному і сутнісно пошуковому стилі* керівництва та управління грою і робочими процесами в ній.

Знову ж таки за суто зовнішніми обставинами на всю підготовку гри ми мали всього 25 днів, і за цей час було проведено 11 робочих обговорень (приблизно 4 години кожне).

За формою цей підготовчий етап був “малою грою” для організаторів, і багато процесів і прийомів майбутньої гри на місці тут не просто продумувалися та обговорювалися, але буквально *імітувалися і програвалися* (див. рис. 1).

Оскільки засоби, методи і техніки програмування КДПР не були відомі і йти до створення їх потрібно було від різних інших видів і типів МД – це ми вже всі добре розуміли, остільки між основними співорганізаторами гри відразу ж виникли принципові розбіжності і різноголосся у питанні про те, що мають являти собою *робочі процеси* у грі, як вони повинні будуватися і саме на якій МД базуватися. Одні говорили, що це має бути *системне проектування*, інші – *прогнозування*, треті – *технічне дослідження*, а четверті, – що йти треба від усього цього разом, а тому головним треба робити *процес становлення і розвитку нової МД* – самого програмування КДПР. І між цими *позиціями* протягом всього підготовчого етапу точилася безперервна мисленнева боротьба, з одного боку, котра підготувала орга-

нізаторів до перипетій гри на місці, а з іншого – яка істотно сприяла загальному розумінню сутності проблем, що постали перед усіма нами.

Основний етап гри проходив із 18 по 26 серпня 1979 року. З першого ж дня на нас чекали сюрпризи: значна частина співробітників інституту, оскільки перші дні гри припадали на суботу і неділю, просто не приїхали, і нам довелося терміново перебудовувати як програму, так і оргпроект гри. Так, через зовнішні обставини з’явилася перша, ввідна фаза основного етапу гри, що продовжувалася два дні, протягом яких ми обговорювали з окремими співробітниками інституту теоретичні і методологічні проблеми програмування КДПР з теми “Асортимент товарів народного споживання” і змогли спокійно, без поспіху сформувати основні ядра робочих груп. Ця несподівана обставина відчутно полегшила процес початкової організації груп, але водночас й істотно скоротила час ігрових розробок.

Третій день пішов в основному на *настановні доповіді*, у яких розбиралися: 1) загальна концепція, цілі, програма і регламент гри, 2) загальна методологічна схема програмування КДПР [3; 4], 3) концепція та ідеологія проектно-цільового підходу в програмуванні, 4) зв’язки і відносини між робочими процесами у грі, функціональною організацією колективу, що забезпечує ці процеси, і перебігом міжіндивід-

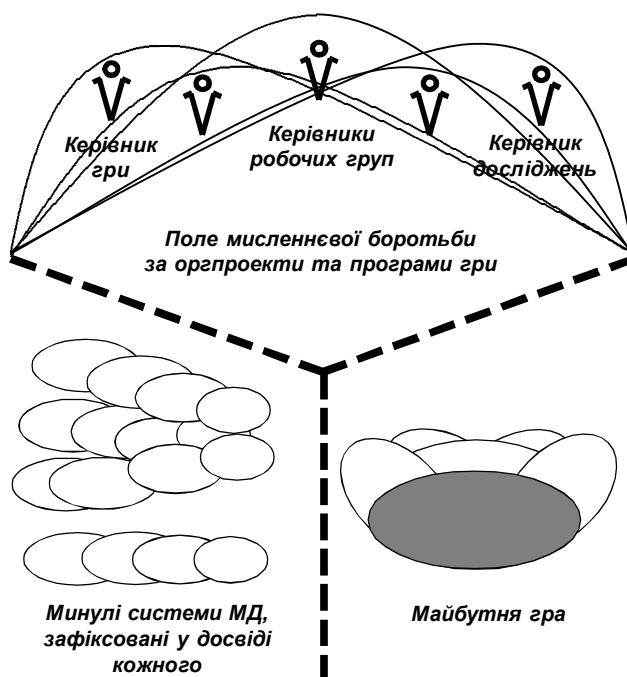


Рис. 1.
Організаційно-технічна структура ОДІ

ної та міжособистісної взаємодії між учасниками. Це була друга фаза основного етапу гри, під час якої повинне було відбуватися *самовизначення* учасників щодо цілей гри, ситуації ігрової дії, інших учасників і т.п.

Четвертий і п'ятий дні об'єдналися в одну, третю фазу, основне значення і зміст якої мав бути зведений до *розупредметнення* і, відповідно, до *декомпозиції жорстких структур професійної МД* на складові – *миследіяння, рефлексію, думку-комунікацію, розуміння і чисте мислення*. Паралельно із цим повинна була відбуватися *проблематизація ситуації, що склалася у грі*, а через неї і *проблематизація “великої”, соціокультурної ситуації*, в котрій вимушені працювати і вирішувати свої професійно-предметні завдання учасники гри.

Шостий день був буферним, фактично “запасним”. За програмою одна половина його призначалася для відпочинку, а інша – для рефлексивно-теоретичного обговорення робочої теми гри у контексті реально наявної ігрової ситуації. Це була четверта фаза основного етапу.

У п'ятій фазі – сьомий і восьмий дні – йшла звичайна робота з тематичного конструювання та змалювання програми КДПР по темі, збирався весь матеріал, отриманий у процесі розупредметнення і проблематизації, в нові, *табличні форми фіксації*, відпрацьовувалися форми і способи співорганізації програмної “пустографіки” в кортежі, армади і системи.

На дев'ятий день (шоста фаза основного етапу гри) доповідалися найважливіші робочі результати – принципи програмування КДПР, чисті форми фіксації програмного змісту, “пустографіки” або “модулі”, фрагменти конкретних програм з теми асортименту товарів народного споживання і т. ін., а також відбувався *рефлексивний аналіз ходу-перебігу гри*, її слабких і сильних сторін, успіхів і невдач, взаємостосунків між учасниками, форм організації комунікації, М і МД.

Результати гри шокували всіх учасників. Хоча робота й була дуже напруженою і, порівняно з іншими формами організації робіт, досить-таки стрімкою, ми, звичайно, не змогли виконати всього того, що намічали (програма свідомо будувалася з орієнтацією на практично нездійсненні обсяги робіт, і ми далі зробили це обов'язковим принципом оргпроекткування і програмування ОДІ, враховуючи, що головна їх мета і призначення – це *розвиток МД і самих учасників*). Але те, що було практично

зроблене за 9 днів роботи, набагато перевершувало будь-які, навіть найсміливіші очікування учасників: були запропоновані знакові форми фіксації програм КДПР, визначений їх зміст, обґрунтовані нові засоби, методи і техніки програмувальної МД, у тому числі нові засоби, методи і форми фіксації простору колективної МД, створені і відпрацьовані нові засоби розупредметнення, істотно вдосконалені теоретичні уявлення СМД-методології та ін. Проте найголовніше полягало навіть не у цьому, а в тому, що на конкретному прикладі практичної організації колективної МД було показано, що можна створювати такі форми організації спільної роботи і міжпрофесійного М, котрі закономірно приводять до поєднання і розвитку вихідних форм МД, до породження нових знакових форм, засобів, методів і технік взаєморозуміння і М, примушують розвиватися якщо не всіх, то, принаймні, багатьох учасників колективної роботи.

Останній день гри проходив на високому емоційному піднесенні, учасники – проектувальники, дослідники, методологи – були буквально “на вершині”, і ніхто з них, не зважаючи на величезне напруження і численні стресові, що мали місце під час гри, не хотів припиняти загальної роботи. Успіх вибраної форми організації колективної МД був незаперечний. І тому учасники гри ухвалили рішення розповсюдити її на інші випадки і ситуації, а це означало, що вони, по-перше, прийняли те, що відбулося, як *зразок*, на основі якого будуватимуться інші заходи подібного роду, а по-друге, сутнісно найнялися тепер відповісти на запитання, що ж відбувалося і відбулося у цій “грі”, розглянути все те, що виникло як новий тип гри і відповідно цьому були готові перебудувати і розвинути саме поняття гри, розробити методологію і теорію організації ігор цього типу, а також описати на теоретичному і технічному рівнях усі процеси колективної МД і життєдіяльності, котрі розгортаються в їх рамках.

На цьому власне й завершилася передісторія ОДІ, процес становлення її як нової форми організації колективної МД і започаткувалися зовсім інші процеси – процеси розвитку, котрі утворили *самобутню історію ОДІ*.

Разом з тим того ж дня, 26 серпня 1979 року, закінчився основний етап ОДІ-1 і розпочався третій її етап – *вихід із гри*, першою фазою якого стало детальне рефлексивне обговорення основних методологічних результатів гри, яка відбувалося у потягу “Свердловськ –

Москва” 27 і 28 серпня, другою фазою – дебати на чотирьох засіданнях Комісії із психології мислення і логіки, котрі проходили у Москві в період з 30 серпня по 15 вересня 1979 року, а потім було вирішено проводити подальші обговорення у тій же ігровій манері, в якій відбувся сам новоуткінський захід. Таким чином, відкрите рефлексивне аналізування перебігу і результатів ОДІ-1 було цілеспрямовано перетворено в ОДІ-2, яка продовжувалася виключно до 14 травня 1981 року (див. перелік ОДІ далі).

ПРАКТИКА ОДІ

За час із липня 1979 року по вересень 1983 колектив дослідників, котрі об’єдналися довкола Комісії із психології мислення і логіки Всесоюзного товариства психологів, і колективи співробітників НДІ загальної і педагогічної психології АПН СРСР і МОПФК, які проводили пошукування з теми “Аналіз техніки розв’язання складних проблем і задач в умовах неповної інформації і колективної дії”, провели під нашим керівництвом 29 “великих” ОДІ.

Всю цю сукупність ігор дуже важко описати як одне ціле через багатоцільовий, багатофункціональний і багатоплановий характер кожної ОДІ. Зробити це так само важко, як описати загалом життя маси людей. Спроба обійти цю трудність, перерахувавши теми всіх ігор у порядку їх проведення [23], викликає зрозумілі нарікання: суто називний і водночас реалістично орієнтований спосіб подання матеріалу, що передбачає трудомістку роботу продумовування і вживання у ситуації, вступає в суперечність з нашим розумом, звиклим до понятійних і власне наукових узагальнень. Але будь-яка абстракція, утворена за якимось одним параметром гри, нехай навіть вельми істотним, є лише *одностороннім зрізом*, що перетворює її із живого реального цілого у труп. І це теж зрозуміло, оскільки ОДІ – наймовірніше складне багатоаспектне утворення, яке можна правильно зрозуміти та уявити собі тільки за умови, що ви її *проживете*, реально чи в імітувальному розумінні та мисленні, і, відповідно до цього, адекватними грі будуть тільки *системні та екземплярні описи* [24; 25; 26; 32]. Очевидно, що кожна ОДІ повинна описуватися *методом сходження від абстрактного до конкретного* як абсолютно унікальна система. Сутнісно це означає, що не може бути єдиної теорії ОД-ігор, а можливі

лише, по-перше, поняття ОДІ, а по-друге – послідовно обґрунтована на його основі й одночасно фундаментальна *типологія ОДІ*.

Проте щоб побудувати таку типологію ігор, треба мати вже розроблені засоби і методи системно-типологічного уявлення складних поліфункціональних і поліструктурних об’єктів, а до їх розробки ще тільки-тільки підходять у найпередовіших у цьому форматі сферах науки. Отож типологія ОДІ з’явиться, найімовірніше, на якихось надто пізніх етапах усєї роботи.

І все ж проведені вже ігри повинні бути якось висвітлені, і, бажано, в типізованому та понятійно оформленому вигляді. Тому, не маючи нагоди на цьому етапі побудувати типологію ігор, ми вимушені вдаватися до більш простих форм типізації – насамперед до *типології* і меншою мірою до *топографії*. При цьому, проводячи групування ОДІ за типами, треба було весь час мати на увазі, що цих типізацій може бути багато (значно більше, ніж самих ігор у їх переліку) і всі вони різнитимуться залежно від того, які структурні характеристики ОДІ і які симптомокомплекси їх ми вважатимемо найважливішими і принциповими.

Серед основоположних характеристик, які ми можемо виділити при перших заходах на типізацію ОДІ, на передній план відразу ж виходять декілька.

Перша серед них – це, мабуть, *цільове настановлення замовника*, яке задає призначення і функції гри з погляду МД замовника і якоюсь мірою відображене і закріплене у формулюванні *замовлення-завдання на гру*.

Друга характеристика, що має не менше значення, – це *цільове настановлення організатора і керівника гри*, котре здебільшого фіксується у формулюванні теми, в оргпроекті та програмі гри.

Третя характеристика – це *структури оргпроекту і програми гри*, які зазвичай *регламентують гру*, що детально обговорюється в настановчих доповідях керівника. Опис оргпроекту і програми гри згодом уможлиблює перехід до топографічного уявлення ігор.

Четверта характеристика – це *результати, продукти і наслідки гри*, що фіксуються, як правило, у *постігровій рефлексії*, але можуть аналізуватися і на етапах задуму та підготовки гри, і тоді вони переважно знаходять собі вираз і певним чином закріплюються в оргпроекті й у програмі.

Всі ці чотири чинники, що вочевидь виявляються вже при перших спробах типологізувати ОДІ, звісно, пов’язані один з одним та взаємо-

зумовлюють один одного, що ми і прагнули спеціально підкреслити. Однак кожний з них живе своїм власним життям і може постійно розходитися з іншими. Так, цілі замовника можуть не співпадати з метою організатора і керівника гри, у кожного з них до того ж буває, як правило, не одна мета, а відразу декілька, причому ранги їх спроможні змінюватися у процесі самої гри; формулювання теми може не відповідати постановці замовлення-завдання, оргпроект і програма гри здатні продукувати безліч моментів, що не тотожні цільовим настановленням замовника і керівника; і завдяки всьому цьому з'являється достатня свобода дій для всього колективу учасників гри, зароджуються фрагменти змагання і боротьби, а у підсумку ігри виникає масив нових продуктів і наслідків, не передбачених ні цілями замовника та організатора, ані оргпроектом і програмою.

Все це вкрай ускладнює типомічні описи ОДІ, неминуче робить їх синкретичними і вельми випадковими, залежними від наших ситуативних цілей. І саме це примушувало нас у минулому, щоб досягти хоч якоїсь об'єктивності, звертатися до простого переліку проведених ігор за їх темами-назвами. Але зараз це неможливо. І тому нам доводиться виділяти як підстава для типізаційного опису ОДІ набір вельми умовних *інтегральних параметрів*, які можуть бути названі "*смісловією спрямованістю ОДІ*". Всього нами було виокремлено 9 таких узагальнених смислових напрямків, до яких ми потім віднесли проведені нами "великі" ігри, і в результаті вийшло наступне:

1. Із спрямованістю на *розв'язання організаційно-виробничих проблем* було проведено 3 гри (I-11: "Висновок з експлуатації і визначення перспектив подальшого використання енергоблоку АЕС", VIII.81; I-15: "Місто. Принципові завдання на розробку програм розвитку, моделей і генплану міста", IV.82; I-18: "Вдосконалення форм організації ремонтно-будівельної служби на АЕС", VIII.82), і ще для трьох ігор (I-1, I-3, I-22) вона була найважливішою вторинною темою.

2. Із спрямованістю на *розв'язання принципів наукових проблем* було проведено 6 ігор (I-7: "Забезпечення нормального функціонування і розвитку технологій і діяльності на АЕС", III-IV.81; I-23: "Системний підхід в геології — перспективи розповсюдження і розвитку", IV.83; I-24: "Нові форми навчання і дослідження: ситуативний аналіз та аналіз ситуацій", IV-V.83; I-25:

"Прийоми і способи виокремлення системних об'єктів", V.83; I-26: "Геологічна таксономія і системний підхід", V.83; I-27: "Перспективи і шляхи автоматизації систем МД", V-VI.83), і ще для чотирьох ігор (I-3, I-11, I-12, I-22) вона була найважливішою вторинною темою.

3. Із спрямованістю на *програмування розвитку і здійснення радикальних інновацій* було проведено 3 гри (I-10: "Програмування соціального розвитку колективу будівництва АЕС", VI-VII.81; вже вказана вище I-15; I-22: "Цілі, програми і форми співорганізації науководослідних і проектних робіт у головному науково-проектному інституті галузі", III.83), і ще для двох ігор (I-20, I-29) вона була найважливішою вторинною темою.

4. Із спрямованістю на *програмування комплексних наукових досліджень і розробок* було проведено 6 ігор (вже названа вище I-1; I-2: "Формування колективу і розробка програми для комплексних міждисциплінарних і багатопредметних методологічно організованих досліджень ОДІ", IX.79-V.81; I-5: "Формування оргструктури і програми робіт Інституту комплексних прикладних досліджень щодо організації, керівництво та управління, який працює у системі науково-виробничого об'єднання", 11.81; I-14: ОДІ з теми "Комунікація і взаєморозуміння як предмет комплексних досліджень", проведений у формі ДІ, IV.82; I-19: "Цілі і процеси цілеутворення в колективній МД: розробка цільової частини програми досліджень з теми", VIII-IX. 82; I-20: "Програмування та оргпроектування виробничої практики і практичної підготовки студентів ВНЗ", X.82), і ще для трьох ігор (I-3, I-17, I-22) вона була найважливішою вторинною темою.

5. Із спрямованістю на *розробку і дослідження нових форм навчання і виховання у ВНЗ* було проведено 5 ігор (I-12: "Навчально-виховний процес у ВНЗ", XI.82; I-21: "Шляхи і методи вдосконалення виробничої практики студентів ВНЗ. 1-й етап. Форми організації практичної підготовки студентів у ВНЗ 2000 року — основні проблеми", I-II.83; вже названі вище I-20 та I-24; I-29: "Проблемна і задачна організація ситуацій і систем професійно-виробничої та навчальної МД", IX.83), і ще для чотирьох ігор (I-4, I-13, I-16, I-17) вона була найважливішою вторинною темою.

6. Із спрямованістю на *навчання, підготовку і підвищення кваліфікації кадрів* було проведено 4 гри (I-8: "Формування ігрового

колективу для великої гри “Місто”, IV.81; I-9: “Вступ на посаду начальника Управління будівництвом АЕС”, V-VI.81; вже названа вище I-19; I-13: “Навчально-виховна робота у ВНЗ”, X-XI. 81), і ще в 13 іграх (I-1, I-2, I-4, I-5, I-16, I-17, I-19, I-21, I-22, I-23, I-24, I-25, I-28) цей напрямок роботи був профілюючим.

7. Із спрямованістю на *порівняльний аналіз і дослідження різних типів МД* було проведено 5 ігор (I-3: “Дизайн-проекування і дизайн-програмування систем – порівняльний СМД-аналіз”, VIII.80; I-4: “Виявлення засобів, методів і техніки винахідницької діяльності”, XI.80; I-17: “Програмування і оргпроекування у різних сферах МД”, VIII.82 і вже названі вище I-10 та I-20), і ще у трьох іграх (I-12, I-13, I-16) вона була найважливішою вторинною темою.

8. Спрямованість на *дослідження структур, процесів і механізмів МД* була профільною для 19 ігор (вже названих вище I-1, I-2, I-3, I-4, I-9, I-11, I-12, I-14, I-15, I-17, I-19, I-20, I-21, I-24, I-25, I-28, I-29, а також для I-6: “Підстави, механізми і процеси розуміння складного наукового тексту в міждисциплінарній групі”, II.81, і для I-16: “Процеси проблематизації в ОДІ”, VII.82).

9. Спрямованість на *дослідження взаємодій і взаємостосунків індивідів і груп в організаційних і клубних структурах* була вкрай важливою щонайменше для 9 ігор (I-1, I-2, I-5, I-7, I-9, I-11, I-22, I-24, I-28), але більшою чи меншою мірою вона піднімалася у всіх без винятку іграх.

Крім названих вище “великих” ігор, на засадах вироблених взірців, була проведена низка ігор дещо меншого масштабу: в Харкові на базі ХПКС – Ю.Л. Воробйовим і його співробітниками, а на базі ХІБІ – А.П. Буряком і Ю.М. Міхеєвим, у Горькому на базі ПІБІ – К.Я. Вазіною, в Києві на базах КДІФК – Ю.Н. Теппером і на базі КиївНДІТІА – В.Л. Авксентьєвим і О.П.Зінченком, у Ярославлі – В.С. Дудченком і його співробітниками, у Ворошиловограді на базі ВФ ІЕП АН УРСР – А.С. Казарновським.

Отже, на сьогодні накопичений вже перший практичний і достатньо об’єктивований досвід організації і проведення ОДІ, тому прийшов час для аналітичного і критичного обговорення його у різних контекстах – організаційному, педагогічному, проектному, дослідницькому та ін. Зрозуміло, що коло питань, котре тут треба вивчати, неймовірно широке і різноманітне, а сам предмет колективного вивчення, через

свою багатоплановість і системний характер, украй складний; ось чому в кожній роботі, присвяченій ОДІ, на перших порах можна сподіватися тільки на те, щоб виділити і розібрати в окремих аспектах її, і це, безумовно, провокуватиме у читачів відчуття однобічності, фрагментарності окремих описів, а звідси – незадоволеність. Але ми не бачимо нині іншого шляху аналізу, і далі хочемо розглянути ОДІ з погляду основної схеми МД.

ОДІ ЯК МИСЛЕДІЯЛЬНІСТЬ

Вище ми вже відзначали, що ОДІ із самого початку створювалася як форма практично-діяльної реалізації теоретичних уявлень СМ-, СД- і СМД-методології, тобто з певним *цільовим настановленням* і певним *призначенням*. Сутнісно це означає, що ОДІ створювалася багато в чому *технічно* і є через це *технічно організованою практикою*. З погляду здорового глузду це банально і достатньо очевидно, але із цього закономірно випливає, що ОДІ повинна фіксуватися організаторами у вигляді *об’єкта Т-впливів*, а отже – *Ш-*, *Ш П-*, *Ш* і *П-онтологічних схем* [3; 13].

Самі ці схеми можуть бути як специфічними, що фіксують відмінні ознаки ігор узагалі та ОДІ зокрема, так і неспецифічними, що презентують ОДІ, скажімо, як систему М, Д і МД. Функції цих схем у розробці методології і теорії ОДІ, звичайно ж, неоднакові. Але важливо, що і ті й інші рівною мірою потрібні організаторам ігор для аналізу, проектування і програмування ОДІ. Більше того, неспецифічні схеми можуть виявитися практично більш значущими, якщо робочою метою організаторів є не гра як така, а певні процеси М і МД у гральному колективі. У цьому разі саме уявлення про М і МД займають передній план і навіть центр уваги організаторів, а уявлення про гру відходять на периферію завдань і можуть бути значно менш розробленими і деталізованими.

Саме за такого ранжування теоретичних уявлень створювалася, як ми вже підкресливали, ОДІ, і за такого самого розмежування дотепер організуються і проводяться всі конкретні ігри. І ця обставина повністю виправдовує задуману тут послідовність уведення та обговорення онтологічних схем: ми починаємо із загальних уявлень ОДІ як систем М, Д і МД, а вже потім поступово йдемо до уявлень її як ігри особливого ґатунку.

Основні онтологічні схеми СМ- і СД-підходів і принципи їх побудови не раз вже описувалися в літературі (див., наприклад [2; 7; 9; 11; 12; 13; 14; 15; 18; 20; 22; 28]), а основні схеми СМД-підходу, не зважаючи на те, що ядро їх сформувалося вже до 1979 року, практично ще жодного разу не описувалися і не коментувалися. Тому тут, задаючи загальний контекст методологічного і науково-теоретичного аналізу ОДІ, доречно перш за все ввести базову схему МД (рис. 2).

Вона містить три відносно автономних пояси МД, що розташовані горизонтально один над одним: 1) пояс соціально організованого колективного мислення (позначається символом МД), 2) пояс думки-комунікації, котра виявляється і закріплюється передусім у словесних текстах (позначається символом Д-К), і 3) пояс чистого мислення, який розгортається в невербальних схемах, формулах, графіках, таблицях, картах, діаграмах і т. ін. (позначається символом М).

Центральним і стрижневим у цій трьохпоясовій системі є пояс Д-К, а два інших можуть розглядатися як такі, що лежать по різні сторони від осі Д-К. І це винятково принциповий момент в аспекті визначення місця і функцій М у системі МД: кожний з названих поясів має свою специфічну дійсність; так дійсність М є другою межею, що знаходиться немовби навпроти дійсності мД, котра розгортається

безпосередньо на захоплюваному ним матеріалі. І ця обставина точно відповідає тому, що ми можемо фіксувати феноменально: площа дошки або паперу, на якій ми пишемо, протистоїть, якщо розглядати її відносно осі Д-К, реальному світу мД.

(Детальний опис системно-структурної будови, значення і змісту схеми МД, а також ОДІ як засобу деструктування предметних форм і засобу вирощування нових форм співорганізації колективної МД поданий у нашому журналі: Психологія і суспільство. – 2005. – №4. [33]. – А.Ф.) <...>

Можливості ОДІ як універсальної форми імітації різних видів і типів колективної МД дозволяють використовувати її за різним призначенням і задля виконання різних функцій. Якими саме – це залежить від типу і характеру тих систем МД, які “захоплюють” ОДІ і прагнуть застосовувати її у своїх цілях. Якщо зовнішня система-користувач ОДІ буде, наприклад, виробничою, то ОДІ отримає виробничо-практичне призначення і може виступити як засіб і метод розв’язання відповідних проблем і задач. Якщо ж ця зовнішня система-користувач буде педагогічною, то ОДІ постане як засіб і метод навчання та виховання дітей у школі, або як засіб і метод підготовки і перепідготовки інженерних і керівних кадрів у системі ІПК і ФПК.

У рамках інноваційної служби ОДІ може використовуватися як засіб і метод упровадження різноманітних мислєдїяльних та організаційних новацій, а у службі розвитку – як засіб, метод та оргформа розвитку різних структур і технік МД (обіймаючи також техніки, засоби і методи чистого М, Д-К, розуміння, рефлексії і мД). При цьому всередині сфери культуротехники ОДІ можуть практикуватися для отримання нових прикладів, зразків, стандартів і норм, а також для розвитку інтеграційних систем культури, всередині сфери соціотехники – для формування консолідованих груп і колективів, усередині управлінської сфери – для створення нових організацій і “машин” МД, усередині сфери НДР – для продукування нових проектів і нових програм дослідження, для постановки і розв’язання наукових проблем і задач.

ВИСНОВКИ

Проведені на сьогодні ОДІ і вся система їх супроводжувальних теоретичних та експери-

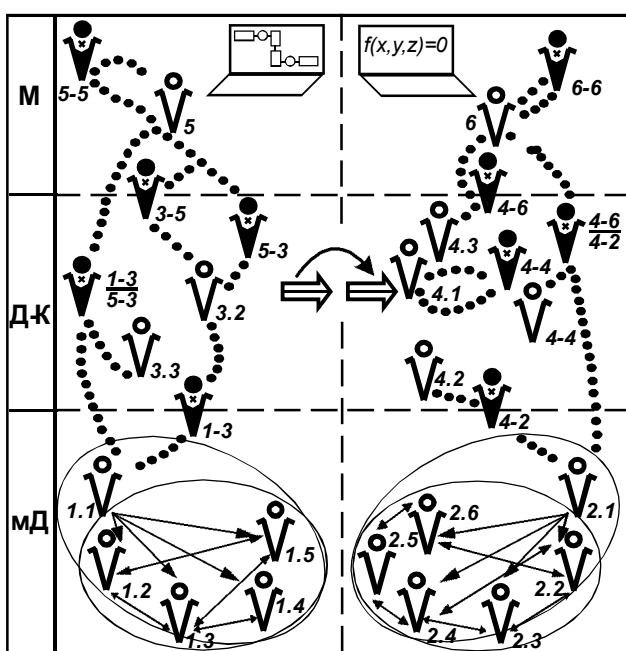


Рис. 2.
Основна схема мислєдїяльності

ментально-практичних досліджень показали, що як організаційна форма колективної МД ці ігри можна використовувати як *засіб* і *метод* для:

- аналізу та опису ситуацій колективної МД;
- виявлення і чіткого формулювання складних народногосподарських проблем;

- програмування комплексних досліджень і розробок, що забезпечують переведення цих проблем у набори професійно-дисциплінарних задач і подальшого їх розв'язання відповідно до умов і вимог ситуації, що склалася;

- упродовження системних новоутворень (у тому числі машинізованих та автоматизованих) у різні сфери суспільної практики;

- виявлення і формулювання цілей штучно-технічного (далі – ШТ) розвитку різних систем та організованостей МД;

- ШТ-розвитку різних систем МД – виробничо-технічних, науково-проектних, педагогічних, організаційно-управлінських та ін.;

- ШТ-розвитку установ, колективів, груп, окремих осіб;

- підвищення кваліфікації, підготовки і перепідготовки фахівців і керівних працівників різних галузей народного господарства;

- навчання і виховання студентів і школярів;
- комплексних експериментальних досліджень різних систем та організованостей МД і життєдіяльності людей, у тому числі:

- а) систем колективної МД різної складності;
- б) поведінки і дій окремих людей за різних організаційних, соціальних і культурних умов;
- в) процесів самовизначення і самоорганізації людей за нових для них умов та обставин;
- г) взаємостосунків і взаємодій людей у малих і великих групах (долучаючи конфліктні взаємодії і протидорства);
- д) позиційних, ролевих, статусних, особистісних, кооперативних і комунікативних структур груп і колективів;
- е) процесів і способів розв'язування задач, процесів цілеутворення, аналізу ситуацій, проблематизації, формулювання принципових і технічних завдань;
- ж) ситуацій, процесів і механізмів учіння-навчання і виховання;
- з) процесів і механізмів розвитку МД, групових структур, установ та окремих осіб.

Ця картина можливих способів практичного використання ОДІ відкриває широке поле для роботи у самих різних напрямках і сферах суспільної діяльності.

1. Аросьев Д.А., Астахов В.И., Щедровицкий Г.П. Средства и методы проектирования годичного цикла спортивной подготовки. Макет учебно-деловой игры // Отчет КНГ МОГИФК по теме №05-139-21. – 1978.
2. Генсаретский О.И. Опыт методологического конструирования общественных систем // Моделирование социальных процессов. – М., 1970.
3. Комплексный подход к научному поиску: проблемы и перспективы. В 2-х ч. – Свердловск, 1979.
4. Логика научного поиска (тез. докл. к Всесоюз. симп.). – Ч.1. – Свердловск, 1977.
5. Мирский Э.М. Междисциплинарные исследования и дисциплинарная организация науки. – М., 1980.
6. Наежина Р.Г. Игра и взаимоотношения детей // Дошкольное воспитание. 1964. – №4.
7. Наука – техника – управление. Интеграция науки, техники и технологии // Организация и управление в Соединенных Штатах Америки. – М., 1966.
8. Проблемы исследования систем и структур. Материалы к конференции. – М., 1965. – С. 61–68.
9. Проблемы исследования структуры науки (материалы к симпозиуму). – Новосибирск, 1967.
10. Психология и педагогика игры дошкольников. – М., 1966.
11. Разработка и внедрение автоматизированных систем в проектировании (теория и методология). – М., 1975.
12. Сазонов Б.В. Деятельностный подход к инновациям // Социальные факторы нововведений в организационных системах. – М., 1980.
13. Сазонов Б.В. Проект новшества и программирование инновационной деятельности (к программе исследований) // Структура инновационного процесса. – М., 1981.
14. Семиотика и восточные языки. – М., 1967.
15. Сидоренко В.Ф. Прогнозирование как процедура проектирования // Проблемы прогнозирования материально-предметной среды // Труды ВНИИТЭ. Техн. эстетика. Вып. 2. – М., 1972.
16. Сиркин А.Г., Сазонов Б.В. Обсуждение методологических проблем исследования систем и структур // Вопросы философии. – 1964. – №1.
17. Щедровицкий Г.П. Игра в “детское общество” // Дошкольное воспитание. – 1964. – №4. – С. 673–681.
18. Щедровицкий Г.П. Исследование мышления детей на материале решений простых арифметических задач // Развитие познавательных и волевых процессов у дошкольников. – М., 1965.
19. Щедровицкий Г.П. Методологические замечания к проблеме происхождения языка // Науч. докл. высшей школы. Филологические науки. – 1963. – №2. – С. 299–316.
20. Щедровицкий Г.П. Методологический смысл проблемы лингвистических универсалий // Языковые универсалии и лингвистическая типология. – М., 1969.
21. Щедровицкий Г.П. О различии исходных понятий “формальной” и “содержательной” логик // Методология и логика наук. Ученые зап. Том. ун-та. – №41. – Томск, 1962. – С. 34–49.
22. Щедровицкий Г.П. О системе педагогических исследований (методологический анализ) // Оптимизация процессов обучения в высшей и средней школе. – Душанбе, 1970.
23. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыслительности // Методы исследования, диагностики и развития международных трудовых коллективов. – М., 1983.
24. Щедровицкий Г.П. Принципы и общая схема методологической операции системно-структурных исследований и разработок // Системные исследования: Методологические проблемы. Ежегодник 1981. – М., 1981. – С. 88–114.
25. Щедровицкий Г.П. Проблемы методологии системного исследования. – М., 1964. – С. 155–196.
26. Щедровицкий Г.П. Проблемы построения системной теории сложного “популярного” объекта // Системные исследования. Ежегодник. – 1975. – М., 1976.
27. Щедровицкий Г.П. Смысл и значение // Проблемы семантики. – М., 1974. – С. 545–576.
28. Щедровицкий Г.П., Алексеев Н.Г. О возможных путях исследования мышления как деятельности // Докл. АПН РСФСР. – 1957. – №3; 1958. – №1, 4; 1959. – №1, 2, 4; 1960. – №2, 4, 5, 6; 1961. – №4, 5; 1962. – №2–6.
29. Щедровицкий Г.П., Наежина Р.Г. О двух типах отношений руководства в групповой деятельности детей // Вопросы психологии. – 1973. – №5.
30. Щедровицкий Г.П., Садовский В.Н. К характеристике основных направлений исследования знака в логике; психологии и языкознании. Сообщения I–III // Новые исследования в педагогических науках. – Вып. 2, 4, 5. – М., 1964–1965. – С. 515–539.
31. Shchedrovitsky G.P. Configuration as a method of construction of complex knowledge // Systematics. – Vol. 8. – 1971. – № 4.
32. Shchedrovitsky G.P. Methodological problems of system research // General Systems. – 1966. – Vol. XI.
33. Щедровицький Г. Схема мислєдїяльностї – системно-структурна будова, значення і зміст // Психологія і суспільство. – 2005. – №4. – С. 29–39.

Переклад з російської зі скороченням професора Анатолія ФУРМАНА за виданням: Щедровицкий Г.П. Избранные труды. – М.: Шк. культ. пол., 1995. – С. 115–142.

Надійшла до редакції 7.03.2006.