**Тема 4. Практические и прикладные методы на основе современной методологии в социальной и организационной психологии.**

**Лекция 16.Методология проектного подхода (2 час.).**

Структура лекции:

1. Общая характеристика проектных работ.
2. Методологические проблемы проектирования как специально организованного мышления: семинары Московского Логического Кружка (МЛК).
3. Основные черты проектирования.
4. Этапы проектирования: анализ → синтез → оценка результатов → выработка оптимального решения.
5. Дж. К. Джонс: проектирование как трехступенчатый процесс, который включает в себя дивергенцию, трансформацию и конвергенцию.
6. ЦПКО как объект проектной деятельности психологов.

- Первый этап: разработка методов и изучение человеческого потока в Парке.

- Второй этап: найти единицу воздействия. Проблема развертывания интересов и потребностей в процессе деятельности в условиях Парка.

 -Третий этап: лабораторный.

- Организация деятельности посетителей Парка.

**Методология проектных работ** наиболее полно описана в книге Дж. Джонса «Методы проектирования» (1986) и в учебном пособии Ю. М. Плотинского. Следует отметить, что проектные работы не являются спецификой только психологического исследования. Методология проектных работ пришла в гуманитарные и социальные науки из инженерных разработок и в настоящее время активно применяется в менеджменте, экономике, педагогике и психологии. Разумеется, методология претерпела некоторые изменения, связанные со спецификой социальных объектов.

Методологические проблемы проектирования как специально организованного мышления изучались на семинарах Московского Логического Кружка (МЛК), затем Московского Методологического Кружка (ММК) в 50-80 годы XX века, чьим бессменным лидером был Г. П. Щедровицкий. В работах Г. П. Щедровицкого познание объекта так же, как у Р Акоффа, рассматривается в двух плоскостях: обозначаемого и обозначающего, т.е. одновременно как образ определенных объектов и как процесс (или деятельность), посредством которого этот образ формируется и в дальнейшем используется. Таким образом, анализ процесса требует от проектировщика развернутой рефлексии мыследеятельности. В рамках методологии Г.П.Щедровицкого была создана специальная форма проектирования – «организационно-деятельностная игра» (ОДИ), которая в отличие от традиционных деловых игр ставит целью решение проблем, одной из которых является проектирование технических и социальных систем. Г. П. Щедровицкий разрабатывает представление об ОДИ как о многофокусной организационной системе, имитирующей реальную социокультурную ситуацию и включающей три фокуса управления ею – методологический, исследовательский и игротехнический. Г.П.Щедровицкий рассматривает три пространства анализа мыследеятельности – мыслительный, мыслительно-коммуникационный и пространство мыследействования. В процессе ОДИ осуществляется синтез различных видов мыследеятельности – программирования, проблематизации, организации и коммуникации как составляющих комплексной и системной формы организации коллективной мыследеятельности.

Методология «мягких» систем основательно изучена в трудах английского ученого П. Чекленда. В методологии «мягких» систем система рассматривается не как часть реального мира, а как системно-организованный процесс его изучения, а поскольку элементы нашего интуитивного знания мира в значительной степени взаимосвязаны, его стабильность, непрерывные изменения могут быть изучены системно.

П. Чекленд отдает отчет, что проблемы, с которыми сталкивается человек, не могут быть решены раз и навсегда, что существует несколько вариантов задач и их решений. Это действительно так, поскольку мы имеем дело с «мягкими» системами. Традиционное, жесткое системное мышление невольно навязывает рассмотрение социального объекта в четких системных терминах (структура - функции, цели - средства), что может существенно исказить реальную ситуацию. Жесткий подход оказывается неадекватным при изучении общественных явлений потому, что социальные системы в качестве активных элементов включают в себя индивидов и группы, которые имеют собственные цели, взгляды, установки, определяющие выбор решений и действий. Чекленд вводит понятие активной системы (human activity system), в которой актеры действуют в соответствии со своей картиной мира, в рамках правил и практик, принятых в данной культуре. Многие конфликтные ситуации могут рассматриваться как конфликт интерпретаций, сформированных различными культурами.

П. Чекленд трактует методологию «мягких» систем как процесс обучения, состоящий из семи этапов). Важным этапом является разработка концептуальной модели и верификация данной модели с точки зрения ее соответствия проблемной ситуации.

**Системныепредставления**

**Реальный мир**

Рис.1.6. Основные этапы методологии «мягких» систем

В методологии «мягких» систем В. Ульриха обращается внимание на то, что отдельные части системы могут иметь несовпадающие цели, поэтому при проектировании учитываются четыре типа участников:

1) заказчики, источники мотиваций и базовые ценности которых необходимо выявить;

2) лица, принимающие решения, для которых определяются распределение властных полномочий, средства контроля и источники информации;

3) собственно проектировщики;

4) «свидетели» – группы, заинтересованные в решении проблем и определяющие, в конечном счете, легитимность преобразований.

Ульрих обращает внимание на то, что цели и интересы всех четырех сторон должны быть согласованы между собой, поскольку все они являются элементами проектируемой системы.

Р. Акофф отмечает, что даже учет основных элементов сложных систем не всегда обеспечивает успешное внедрение проекта. Для решения проблемы внедрения Р. Акофф предложил создать самостоятельный раздел теории системного анализа, названный им «теория практики», в котором обобщается практический опыт. В частности, Р. Акофф и возглавляемый им институт «INTERACT» имеют в своем багаже более четырехсот успешно внедренных системных разработок. Один из подходов к решению социальных проблем – это так называемое «растворение проблемы», что предполагает поиск таких изменений в системе и окружающей среде, при которых проблема как бы исчезла.

Можно привести пример «растворения проблемы» из практической деятельности психолога. В организации, где работал автор данного исследования в начале 80-х годов, в один прекрасный день все сотрудники «машбюро» подали заявления об увольнении без объяснения причин. Психологу предложили разобраться с проблемой. Методика социометрии показала, что сотрудники разделились на две группы: молодые машинистки с недостаточным опытом работы и пожилые работницы со значительным стажем и высокой квалификацией. Начальник распределял работу таким образом, что вновь появлявшиеся рукописи должна была печатать освободившаяся машинистка. В результате все были недовольны: пожилые машинистки сердились, что они делают больше, но не могут потратить освободившееся от работы время на отдых; молодые работницы не успевали выполнить все задания, поэтому трудились без всякой надежды на передышку. Психолог предложил руководителю машбюро закрепить каждую машинисток за определенным подразделением, задающим работу. Опытные машинистки были довольны, несмотря на больший объем работы, поскольку они уже могли самостоятельно планировать свою активность. Все сотрудники вернулись на работу, и конфликтов больше не было.

Не менее интересным является другой пример. В одном из штатов США решили резко снизить преступность, поскольку рост краж мешал развертыванию туристического бизнеса. Был введен странный закон: преступников обязывали заранее сообщать властям о планирующемся преступлении. В случае неинформирования властей, пойманный преступник рисковал получить несколько лет лишения свободы. В то же время по федеральным законам наказание за кражу могло быть ничтожным, вплоть до условного. Федеральный закон не был нарушен, но данное дополнение к закону позволило значительно снизить уровень краж в штате, поскольку преступники предпочли перебазироваться в другое, более безопасное для них место.

Объективировать методы проектирования чрезвычайно сложно. С одной стороны, методология концепции «черного ящика» обращает внимание на роль интуиции и связанных с ней иррациональных процессов. С другой стороны, концепция «прозрачного ящика» выделяет «машинные» приемы: анализ → синтез → оценка результатов → выработка оптимального решения.

Дж. К. Джонс считает, что проектирование является трехступенчатым процессом, который включает в себя дивергенцию, трансформацию и конвергенцию. Таким образом, не следует недооценивать роль творчества в процессе проектирования.

Выделяют следующие черты проектирования:

1) цели, переменные и критерии задаются заранее;

2) поиску решения предшествует проведение анализа;

3) оценка результатов в основном дается в словесной форме и построена на логике (а не на эксперименте);

4) заранее фиксируется стратегия; обычно используются последовательные приемы, реже – параллельные, условные и циклические операции.

К сожалению, работы, непосредственно посвященные проектированию, в большей степени характеризуют процессы в «жестких» системах, т.е. опираются на методологию «прозрачного» ящика. С «мягкими» системами все намного сложнее. Но здесь значительную поддержку может оказать моделирование, которое «упрощает» реальные объекты.

**Психологическое исследование деятельности и интересов посетителей ЦПКО имени Горького**(источник: Леонтьев А.Н., Розенблюм А.Н. Психологическое исследование деятельности и интересов посетителей Центрального Парка культуры и отдыха имени Горького / Традиции и перспективы деятельностного подхода в психологии. Школа А. Н. Леонтьева / Под ред. А. Е. Войскунского, А. Н. Ждан, О. К. Тихомирова. М.: Смысл, 1999.)

Итоги исследования были подведены в 1935 г.

*Предмет* исследования: деятельность посетителя парка ЦПКО.

*Анализпроблемы*: Парк ЦПКО – массовое учреждение нового типа, его задачей является «сочетание культурного отдыха с просветительской политической работой», т.е. формирование личности.

Формула директора парка Глан: «ОТ – К»: от первичного, от элементарного, поверхностного и случайного к более глубокому, развернутому, устойчивому. Т.е. это должно быть движение *по вертикали*: парк развертывает *личность* человека.

Парк должен быть построен на *политехническомпринципе*, т.е. человек должен находить себя в Парке как свободную и всестороннюю, гармонически развитую личность.

Это положение ставит сложную психологическую задачу - пробуждение и развитие потребностей, интересов и умений в процессе деятельности в тех специфических условиях, которые представляет собой Парк.

Парк – это система вещей, это человеческая предметная действительность. Парк выступает перед посетителем своей непосредственно предметной стороной. Типическая форма общественного воздействия в Парке – это воздействие через чувственные вещи.

Специфическая структура деятельности посетителя Парка - своеобразное «разведение» цели, преследуемой субъектом, и того субъективного продукта, который является результатом. Человек приходит в Парк, чтобы отдохнуть, но, свободно отдаваясь Парку, движимый системой вещей и системой ситуаций, он развивается как личность.

*Метод* исследования. Индивид раскрывается в системе ситуации, в системе вещей, таким образом, испытуемым стала вещь (точнее, ситуация), а «испытывающим» – человек.

*Первый* этап: разработка методов и изучение человеческого потока в Парке.

*Второй* этап: найти единицу воздействия. Проблема развертывания интересов и потребностей в процессе деятельности в условиях Парка.

*Третий* этап: лабораторный.

*Первый* этап исследования позволил сделать следующий вывод: примерно половина посетителей Парка (41%) приходит в Парк без специальных намерений («просто отдохнуть и погулять»), 55% - с различными специальными намерениями и 4% с намерением «попробовать все». Ряд посетителей ориентированы на совмещение намерений (специальные намерения и желание просто погулять).

Но результаты показывают, что специальные намерения посетителей (например, посетить Городок Науки и Техники) не всегда реализуются, поскольку система других объектов стоит на пути посетителя..

Влияние топографических моментов на осуществление намерения: В эксперименте перед посетителями помещался план Парка, чтобы направить людей в соответствии с их интересами, но план не срабатывал, поскольку отдельные объекты перетягивали внимание. Таким образом, посетитель как бы подчиняется самому Парку, что и позволяет играть топографии значительную роль. Как правило, намерения посетителя не определяют его маршрута. Отсюда вопрос: *как Парк создает новые намерения, новые интересы у посетителей.*

*Выводы первого замера:*

1) значительная часть образовательных намерений не реализуется вследствие их относительной слабости и отвлекающим действием топографии Парка;

2) образовательные намерения посетителей насыщаются столь быстро, что закрепления и развития соответствующих интересов, как правило, не происходит.

Посетитель скользит по поверхности ситуации, остается пассивным и переходит к все новым и новым объектам, не развертывая своей деятельности и своих интересов.

Для того, чтобы интересы не затухали, необходимо превратить существующее «горизонтальное» расположение объектов Парка в «вертикальное».

Что для этого необходимо:

1. Движение от привлекательного объекта к объекту, который является частью контекста.

2. Движение посетителя управляется системой вещей, т.е. организовано так, что посетитель движется с чувством полной свободы (не навязано обязательной программой).

3. Движение, психологическую основу которого составляет процесс развертывания деятельности и интересов посетителя.

Принципы построения отделов Городка Науки и Техники:

1. Принцип потребительский (соответствие потребностям посетителя).

2. Принцип производственный (описание технологического процесса и логики производства: как делается продукт).

3. Политехнический принцип (возбуждение познавательного интереса у посетителя).

Те же принципы организации потока следует использовать и в Детском городке. Здесь вертикалью будет: от легкого к трудному.

Вертикаль (по Курту Левину) – это формирование «побудительной силы Druck» от занимательных объектов к объектам, не обладающим непосредственной привлекательностью.

III. Организация деятельности посетителей Парка.

Принципы организации:

1. Активизация деятельности (например, в Энергетическом отделе проводили эксперимент с установкой на запоминание, сборка электросхемы).

2. Построение авиацикла в Детском городке: модель – работа – запуск.

Неправильная организация:

1) экспонаты не сведены в циклы;

2) экспонаты и деятельность ребенка не соотнесены друг с другом;

3) вещи в лаборатории не свободны, т.е. ребенку не разрешается действовать с ними.

Правильная организация лабораторий в Детском городке.

1) посетитель должен иметь возможность действовать с вещами;

2) отдельные объекты должны быть сведены в циклы на основе не только логических, но и психологических связей;

3) деятельность посетителей в лаборатории, должна быть органически связана с материальным ее содержанием (начинается от свободной деятельности с вещами и завершается системой специальных заданий);

4) свободное развертывание деятельности и интересов в игре (Парк – место отдыха, а не учебы);

5) изменить форму работы с активом (активисты не занимают место рядового посетителя, а содействуют лаборатории в ее работе);

Лаборатории должны быть сведены в некоторую более широкую систему «вертикалей».

Методические материалы рассмотрены и утверждены на заседании кафедры «Прикладная психология» 22 марта 2022 года, протокол № 7.