



**ЩЕДРОВИЦКИЙ
ГЕОРГИЙ ПЕТРОВИЧ
(23.02.1929-03.02.1994)**



Щедровицкий Г.П. – философ и методолог, общественный и культурный деятель; кандидат философских наук, профессор.

- Окончил философский факультет МГУ (1953).
- Создатель научной школы,
- Лидер основанного и руководимого им на протяжении 40 лет Московского Методологического Кружка (ММК) и развернувшегося на его основе методологического движения.



Г.П. Щедровицкий

- ? Отстаивал идею приоритета деятельностного подхода над натуралистическим.
- ? Разрабатывал идею самоопределения методологии «как общей рамки всей жизнедеятельности людей».
- ? Предложил и развивал оригинальную логико-методологическую программу, прошедшую этапы:
 - содержательно-генетической эпистемологии (логики) и теории мышления (1952—1960),
 - деятельностного подхода и общей теории деятельности (1961—1971),
 - системомыследеятельностного подхода и общей методологии (с 1971).



В развитие и социально-практическое воплощение своих философско-методологических идей предложил новую форму организации



коллективных мышления и
деятельности —организационно-
деятельностные игры
соединяющие в себе

свойства учебно-деловых игр и интеллектуального
методологического дискурса

(с 1979 по 1993 годы организовал и провел 93 игры).



ЭТАПЫ РАЗВЕРТЫВАНИЯ ОДИ

Этап подготовки

Этап
развертывания

Этап
выхода из игры



ЭТАП ПОДГОТОВКИ

- ? разрабатываются основной замысел и концепция игры, формулируются основные рабочие цели, которые должны быть достигнуты с помощью игры
- ? разрабатываются оргпроекты, программы и планы игры, возможно также сценарии самых существенных ее моментов и другие оргдокументы;

По времени этот этап может занимать от нескольких дней до нескольких месяцев или даже лет.

На этом же этапе в ходе обсуждений различных аспектов игры формируются команды организаторов, методологов и исследователей игры; число этих команд меняется в зависимости от тематического и мыследеятельностного содержания игры, а также от различных обстоятельств и условий ее проведения.



ЭТАП РАЗВЕРТЫВАНИЯ ИГРЫ

- ? На нем в игровой форме (заданной оргпроектом и программой игры) осуществляются предварительно спроектированные и спрограммированные рабочие процессы, производящие и порождающие продукты и результаты, соответствующие целям различных участников игры – заказчиков, организаторов, методологов, исследователей и всех без исключения игроков (если они прикладывают усилия для их достижения).
- ? Этот этап, как правило, уже при проектной разработке делится на ряд фаз, каждая из которых имеет свое особое функциональное назначение.



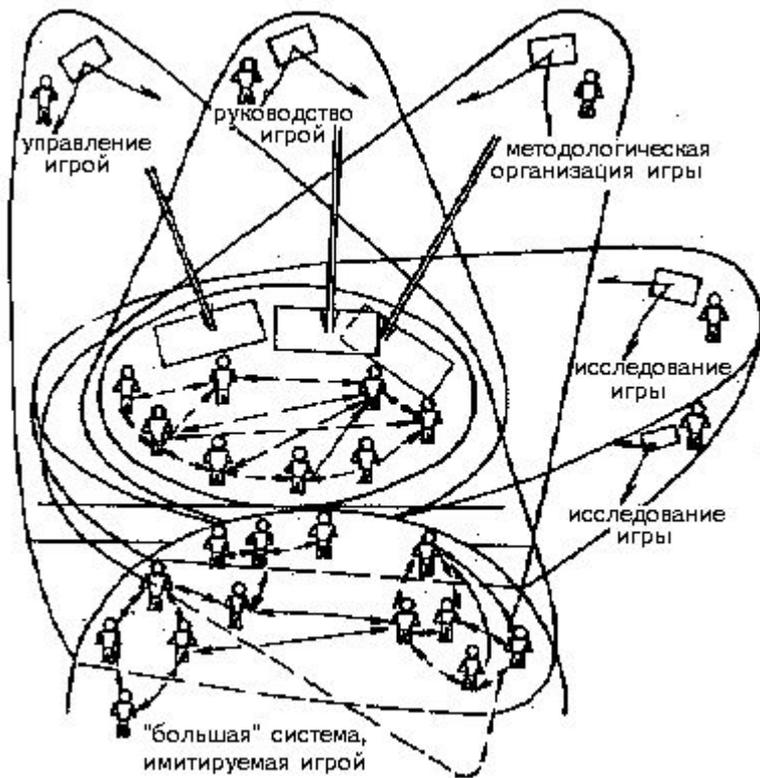
ЭТАП

ВЫХОДА ИЗ ИГРЫ

- ? Этап выхода из игры и обобщения опыта имеет, как видно из названия, двойное назначение и соответственно этому разворачивается как бы по двум параллельным каналам.
- ? Это – очень важная и принципиальная часть всей ОДИ, которая обязательно должна проектироваться и прогнозироваться организаторами.
- ? Практически этот этап не имеет конечной границы и у разных участников завершается в разное время и по-разному, в зависимости от обстоятельств их жизни и работы; тот или иной результат игры обязательно входит во всю последующую жизнь и работу участников.



СТРУКТУРНО-ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ОРГСХЕМА ОДИ



Всякая ОДИ строится как множественная организационно-техническая система мыследеятельности, соединяющая в своей структуре несколько разных организационно-технических (ОТ) отношений и связей:

1. ОДИ всегда имеет несколько, конкурирующих между собой «фокусов» организации, руководства и управления,
2. Она предполагает еще ОТ-отношение, взаимодействие одних систем с другими.

Группы исследователей разделяются на

- а) группы включенного технического исследования, обеспечивающего организацию игры и управления ходом ее,
- б) группы независимого естественнонаучного исследования



Г.П. Щедровицкий был разработчиком ОДИ – новой культурно-исторической формы организации коллективной мыследеятельности, или, раскрывая это более детально, – новой культурно-исторической формы организации коммуникации, понимания, рефлексии и чистого мышления людей в условиях целенаправленного коллективного мыследействования.

