

Sedlák, Jiří

Závěry : problémy aktivního sociálního učení programového

In: Sedlák, Jiří. *Otázky sociálního učení*. Vyd. 1. V Brně: Universita J.E. Purkyně, 1984, pp. 273-275

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/122100>

Access Date: 15. 12. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

VII. ZÁVĚRY

PROBLÉMY AKTIVNÍHO SOCIÁLNÍHO UCENÍ PROGRAMOVÉHO

Metoda aktivního sociálního učení programového (ASUP) představuje jeden z postupů používaných v posledních devíti letech v ČSSR při osvojování a fixaci sociálních zkušeností i při ovlivňování složek skupinového a individuálního vědomí. Byla vyvinuta v roce 1976 na katedře psychologie filozofické fakulty UJEP v Brně, předtím byla od roku 1964 zkoušena v terénu při školení v různých oblastech národního hospodářství v několika modifikacích u vedoucích pracovníků rozličných stupňů řízení. Teoretickým základem a východiskem ASUP je Linhartův funkční systém činnosti. ASUP je chápáno jako programové vytváření optimálních plánů činnosti a regulačních složek individuálního i skupinového vědomí. Je to řízené zdokonalování sociálních činností během skupinového řešení problémových situací na základě stimulace, sociálního styku, vzájemných vazeb mezi hodnotícím, motivačním komplexem, mezi integrací poznatků o výsledku centrálního hodnocení, společným pracovním předmětem a osobnostními faktory. Slouží k prohlubování řídicích sociálních činností, sociálních dovedností, schopností. Metoda aktivního sociálního učení programového (ASUP) je aktivační metodou, která umožňuje řešit speciální problémy pracovišť. Jde o specializovaný program, který byl aplikován s pozitivními výsledky na několika desítkách pracovišť. Program je připravován pomocí předvýzkumu, kterým je třeba zjistit, které pracovní problémy se na příslušném typu pracoviště nejčastěji vyskytovaly a které z nich byly nejvíce závažné. Z nich jsou sestavovány předlohy s návodnými otázkami, které jsou předkládány řešitelským skupinám o velikosti 8—10 členů ke skupinové řízené diskusi. V práci uvádíme předlohy použité ve výzkumech z oblasti politické, z oblasti průmyslu, hornictví, dopravy a spojů, energetiky, obchodu, školství (učitelé, žáci, rodiče, posluchači vysokých škol), zdravotnictví (vedoucí pracovníci, zákyně střední zdravotnické školy, středně zdravotní sestry), vězeňství, celkem 353 příkladů. U všech řešitelů ($n = 422$) ve všech řešitelských skupinách ($n = 38$) bylo realizováno komplexní psychologické vyšetření. Průběh diskusí byl fixován pomocí videozáznamu nebo na magnetofonový pásek. Po skončení jednorázového kursu, který trval obvykle 6—7 hodin, účastníci školení stejně jako před jeho začátkem hodnotili svoje postoje, motivy, a podobně hodnocení provedli i nezávislí pozorovatelé. V několika případech byl kurs opakován s dalšími příklady a byl realizován i experiment s kontrolou převodu získaných kognitivních dovedností, s kontrolou změn chování několik měsíců po skončení sezení. Kromě průběhu ASUP byly zjišťovány jeho determinanty a faktory.

Východiskem pro hodnocení efektivity ASUP byly znakově významové jednotky (ZVJ), tj. originální návrhy na řešení každého jednotlivého řešení případu u každého jednotlivého řešitele. Originálním návrhem rozumíme ve smyslu kognitivní analýzy myšlenkový celek, vyjádřený větným výrazem a tvořící kognitivní jádro. Nejde o gramatickou jednotku, nýbrž o kognitivní jednotku, která sdružuje obvykle jednu až několik gramatických jednotek. Toto kognitivní jádro, vyjádřené větným celkem nebo několika celky, je základem pro posouzení efektu skupinového učení. Pro každého řešitele byla zkounstruována časová řada, reprezentovaná počtem kognitivních jader (ZVJ) u prvního, druhého, až jedenáctého problému, přičemž do kognitivních jader nebyly zařazovány opakující se návrhy na řešení problému.

Časové řady byly také transformovány do indexů, jež vyjadřovaly kolísající nebo narůstající aktivitu jedinců v řešení problému, a to od příkladu k příkladu, od problému k problému v porovnání s aktivitou celé skupiny. Kritériem pro výpočet indexů byl součet všech ZVJ u všech přítomných řešitelů u téhož příkladu. Tento součet vyjadřoval stoprocentní řešení, kterého bylo dosaženo v dané skupině.

Index aktivity v řešení prvního pracovního problému první zkoumané osoby byl roven poměru mezi počtem řešení (tj. počtem ZVJ) první osoby prvního příkladu a mezi součtem počtu kognitivních jader všech přítomných řešitelů skupiny.

Při interpretaci efektu ASUP je nutno brát v úvahu také strukturu vybraných příkladů, jejich složitost, stupeň nesnadnosti jejich řešení, sociálně psychologickou strukturu skupiny řešitelů, její velikost, vzájemné vztahy mezi řešiteli, jejich motivaci, vyjadřovací schopnosti, praktické zkušenosti v řídicí práci, přítomnost rušivých faktorů, atd. Tito činitelé jsou podrobováni systematickému výzkumu, část z výsledků je uvedena v této monografické studii.

Kromě součtu znakově významných jednotek (ZVJ) za 11 řešených příkladů u každého řešitele, dále součtu indexů, tj. podílů každého řešitele na výsledcích celé skupiny řešitelů za 11 příkladů byl použity k hodnocení efektivity směrnice lineárních rovnic, vypočítané z časových řad ZVJ a z časových řad indexů ZVJ.

Byl brán v úvahu a vyhodnocoval se u každé řešitelské skupiny jako celku také trend časových délek řešení příkladů a trend počtu vystoupení řešitelů v diskusích u 11 příkladů. Při kvalitativním hodnocení efektivity ASUP byly znakově významové jednotky dále klasifikovány pomocí metody odstupňované kategorizace a bylo zjišťováno frekvenční kolísání každé kategorie řešení ve skupině.

Aktivní sociální učení programové (ASUP) se vyznačuje těmito specifickými rysy:

1. Aktivní sociální učení programové (ASUP) patří ke skupině metod, které mají heuristickou povahu. Radíme ji proto k problémovým metodám, neboť evokují stejně jako všechny typy problémových metod získávání nových informací, nových poznatků, využívání myšlenkových procesů, hledání optimálních nebo zcela nových způsobů řešení problémových životních, školních nebo pracovních situací, postihování dříve neznámých vztahů, poznávání podstaty jevů. V tomto smyslu navazuje ASUP na heuristické metody, na problémové vyučování, organicky se k nim přičleňuje, poněvadž má s nimi řadu společných znaků.

2. Od problémového vyučování se ASUP liší v tom, že byly problémové metody převážně používány ve školách jako vyučovací metody, byly analyzovány hlavně v didaktické literatuře, týkaly se úzce součinnosti (kooperace) učitele a žáka, tj. různých druhů vyučovacích hodin, ať už hodiny klasické, laboratorní, exkurze nebo samostatného studia.

ASUP překračuje rámec vyučování a je chápáno jako jeden z prostředků celoživotního vzdělávání. Používá se totiž nejen ve školách a v dalším vzdělávání řídicích pracovníků, nýbrž i v ideově politické oblasti, u mládeže i dospělých.

3. Pro ASUP je specifickým řešením současných, pouze kritických, konkrétních, rozporných, konfliktních problémových situací. Situace tohoto typu byly vybrány a aplikovány záměrně z několika důvodů. a) rozpory a jejich řešení patří k důležitým hybným silám vývoje jednotlivce, skupin, kolektivů i celé společnosti, b) mnohé rozpory mají v podmínkách socialistické společnosti specifickou podobu, c) některé z nich patří do přežitků ve vědomí lidí, jež je třeba aktivně překonávat, d) jsou závažnou součástí sociálního styku, e) znamenají úzké spojení teorie s praxí, f) obsahují silný motivační prvek, neboť se úzce týkají každého jednotlivého řešitele.

4. ASUP vybavuje řešitele nikoli hotovými způsoby jak řešit problémové situace, nýbrž pouze jednotlivými prvky tohoto řešení, tj. operacemi, dílčími sociálními dovednostmi. Řešitel si nejdříve v řešitelské skupině a později na pracovišti vybírá pro řešení konkrétního problému nejvhodnější prvky a jejich spojením, kombinací a variováním vytváří příslušný plán, program činnosti a strategii řešení.

V práci jsou popsány a interpretovány změny dynamiky řešitelských skupin i procesualní stránka ASUP, a to z kvantitativního i kvalitativního hlediska.

Na základě podrobné analýzy získaných dat byl zkonstruován:

1. obecný model relačních cyklů (1977), v němž je považováno řešení každého jednotlivého problému za jeden relační cyklus, který sestává ze tří základních etap. (informační, přípravné a diskusní) z nichž diskusní řešení ve skupině vytváří následně a zpětné vazby;
2. šest globálních a šest detailních deterministických modelů (1978, 1981), v nichž se operuje s možností nulové, neodstupňované fixní a různé odstupňované ztráty informace a s vlivem této různé ztráty informace během řešení problémových situací na konečný efekt. Zatímco se u globálních modelů kalkuluje s problémem jako

- jednotkou, u detailních modelů se bere v úvahu jako jednotka znakově významová jednotka (ZVJ);
3. stochastický model na bázi informačních toků (1980), u něhož byla základní vstupní data rozšířena o osobnostní proměnné, které označují schopnost jedince řešit skupinové problémovou situaci na základě určité skupiny vlastností;
 4. specializovaný informačně stochastický model ASUP (1980, 1982, 1983). Model zahrnuje podmínky a zobecnění vztahů, které se ukázaly být závažnými při analýze determinant ASUP. Model sestává z pěti bloků a vychází z Linhartova funkčního systému činnosti. Vstupem je stimulace (S), vyjadřující vztah řešitele k ASUP, patří k němu parametry ASUP a osobnostní proměnné, zpracování získaných informací na základě vlastních předchozích zkušeností. Blok A (receptor) označuje střetnutí stimulačních podnětů se zpětnými vazbami ze společného pracovního předmětu, vyhodnocování stimulace, vliv ostatních řešitelů vyjádřený zpětnými vazbami. Blok centrální integrace (CI) znamená další komparaci a integraci, zahrnuje podblok plány činnosti a programy činnosti, aplikaci algoritmů řešení, postoj i motivaci řešitelů, jejich hodnotový systém, sloučení vyhodnocovaných podnětů z receptoru A a vyhodnocení aplikace algoritmů řešení. Blok motivace byl sloučen s blokem plány činnosti. Z bloku O vystupují do systému informace o výsledcích centrální integrace a plánů činnosti. Odpovědi jsou ovlivňovány výsledky komparace způsobů řešení se záměry řešitele. Souhlas způsobí generování odpovědi do společného pracovního předmětu, nesouhlas vyvolává aplikaci dalšího algoritmu řešení. Blok společný pracovní předmět (SPP) zahrnuje vazby mezi řešiteli, prostředky vstupu a výstupu, styk s odpověďmi druhých řešitelů atd. U modelu není vyřešena otázka volby jednotky informace, matematické vyjádření vlastností kódu (lidské řeči) přednášené informace, obtížnost řešených úkolů a rozsah platnosti modelu.
5. Pětifázový a šestifázový model ASUP (1969, 1978).

Kromě uvedených modelů byla jako výsledek analýz zformulována hypotéza o facilitačním účinku vlastností osobnosti, které vznikají a rozvíjejí se při styku s lidmi, při jejich vedení a organizování v řídicím procesu. Konečně byly prozkoumány některé ze specifických faktorů, které intervenují při změnách sociálních postojů, názorů a hodnocení a byla vyslovena hypotéza o výběrovém osvojování a fixaci sociální zkušenosti na základě řešení rozporů.

Monografie neřeší problematiku aktivního sociálního učení programového (ASUP) v plné šíři, nýbrž pouze vybrané otázky tohoto sociálního multifaktoriálně podmíněného jevu. V této oblasti bylo shromážděno mnoho nových poznatků, byla formulována řada teoretických nosných východisek, zkonstruovány modely, provedeno vymezení výchozích kategorií a základních pojmů a bylo realizováno větší množství terénních výzkumů. Byly vytvořeny hlavní předpoklady pro praktické aplikace v širokém měřítku v rámci našeho československého projektu celoživotního vzdělávání. Již řadu let probíhá u nás intenzivní rozvoj celoživotního vzdělávání. V propagandistické práci a ve výchovně vzdělávacím procesu se aktivační metody používají výjimečně, v praxi převládají klasické formy přednášení, diskuse po lekcích mívají málo aktivní charakter. Aktivační metody jsou známé, avšak v praxi se používají zcela sporadicky, protože vyžadují daleko delší a specializovanější přípravu než klasickým způsobem prováděná přednáška. Přednáška patří k prvnímu, nejméně efektivnímu působení. Harwardská případová metoda je efektivnější, ekonomické hry zaujmají v pořadí třetí místo, brainstorming čtvrté místo, Gordonova a Pigorsova metoda jsou ještě účinnější než předchozí aktivační postupy. Skupinové řešení problému a ekonomické hry s heuristickým řešením patří k neefektivnějším aktivačním metodám. Tyto způsoby ovšem vyžadují uplatňovat motivační ovlivňování posluchačů. Jsou již natolik zpracovány, zvláště metoda aktivního sociálního učení, že je možno aplikovat je v praxi. Výsledky našich experimentů ukázaly, že je jejich používání efektivní. Ve studiu determinant ASUP a ve vyhledávání ještě přesnějších způsobů hodnocení efektivity bude nutno pokračovat.

