

Использование метода экспертных оценок для оценки творческих задач

Научный руководитель – Поддьяков Александр Николаевич

Грудинин Всеволод Александрович

Аспирант

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Факультет социальных наук, Москва, Россия

E-mail: seva.grudinin@gmail.com

В психологии мышления одним из основных методов выступают проблемные ситуации или задачи. Они могут различаться подробностью алгоритма решения, представленного в самом условии и допустимостью одного или множества верных решений. Примером алгоритмизированных задач с одним вариантом верного решения выступают различные математические задачи, для решения которых необходимо найти наиболее оптимальный способ решения. К задачам, алгоритм решения которых не предоставляется решателю относятся задачи т.н. «инсайтные» задачи (Савинова и др, 2024). Оценка успешности решения приведенных задач обычно не вызывает вопросов у экспериментаторов: есть единый образец решения, к которому участник исследования обязан прийти, чтобы решения было засчитано как верное. Акцент может ставиться как исключительно на результате, так и на процессе решения задачи (дерево решений, эмоциональные реакции решателя, поведенческие проявления решателя, метод размышления вслух).

Ситуация становится менее однозначной, когда в качестве решаемой задачи выступают неалгоритмизированные, слабоструктурированные задачи со множеством решений. К подобным задачам могут быть отнесены различные методики по изучению креативности (Тунник, 2002) и методы диагностики исследовательского поведения (Поддьяков, 2015). В первом случае участнику исследования предоставляется некий неизвестный ранее материал и дается инструкция «решить задачу как можно более оригинально», независимо от того, будет ли это вербальная задача по необычному использованию предметов или рисуночная методика по дополнению бесформенных линий. Во втором случае участнику исследования предоставляется некоторый необычный предмет и даётся непрямая инструкция по его изучению. В некоторых случаях, данные методы могут обладать низкой экологической валидностью, по причине некоторой оторванности от того, как часто люди встречаются в повседневной жизни с подобными задачами. Повысить экологическую валидность возможно при помощи задач, не идущих в разрез с повседневной деятельностью, но при этом не дублирующих её. Целью данной работы выступает попытка создания метода оценки успешности решения задач со множеством возможных решений с учетом высокой экологической валидности.

Одним из решений поставленной проблемы может выступать использование цифровых технологий и видеоигровой среды. Причиной этому выступает включенности современного общества в использование цифровых технологий и широкое распространение видеоигр среди различных слоёв населения. У большинства пользователей цифровых технологий выработан единый способ взаимодействия со средой, независимо от того, что конкретно в этой среде представлено: страница сайта, редактор изображений или видеоигра. Цифровая среда знакома и в некоторой степени понятна человеку, что повышает экологическую валидность исследований, проведенных в ней. Помимо этого, использование цифровой среды повышает возможности контроля условий проведения эксперимента и манипуляций независимыми переменными. Но не решенным остается вопросы мотивации, с которой участник исследования будет решать поставленные перед ним задачи. Дать ответ на

этот вопрос призвана видеоигровая среда, которая так же повышает экологическую валидность исследования. С использованием видеоигрового формата решения задачи возможны повышение заинтересованности участника исследования и увеличение потенциально доступного времени для решения задачи за счет повышенного интереса.

Описав некоторые особенности использования цифровой среды в психологических экспериментах, будет уместно перейти ко второму вопросу данной работы – оценке задач, предназначенных для изучения особенностей мышления. Этот вопрос особенно остро возникает в задачах со множеством возможных решений, а в качестве варианта его решения обычно выступает отказ от оценки правильности в сторону показателей оригинальности относительно группы, в которой проводится исследование. Но что произойдет, если попытаться вернуть оценку правильности решения такого типа задач? Возможно, не через задачу на генерацию множества идей, а на их потенциальную практическую применимость для решения ряда проблем. В качестве примера проблемы, на которому может быть направлена выдвинутое решение задачи со множеством ответов можно привести задачу обучения. Условие подобной задачи могло бы выглядеть следующим образом: «создайте обучающую задачу, которая бы позволяла решать такую же задачу, которую вы решали до этого (например, задачу «9 точек»)». Описанный пример в некоторой степени предоставляет возможность оценить выдвинутые решения с позиции возможной правильности – по критерию практической применимости в процессе обучения.

Отвечая на один из вопросов, предложенный способ оценки задач выдвигает новые вопросы, главным из которых может выступать оценка действительного обучающего эффекта созданных задач. Кто и как мог бы оценить обучающий потенциал каждого из решений? Если в качестве основного оценивающего будет выступать исключительно экспериментатор, то становятся возможными некоторые ошибки, связанные с его знакомством с обучающей задачей и невозможностью оценить её с позиции «наивного ученика». Вариантом решения подобной задачи могла бы стать организация обучения по каждому из представленных решений, но данный метод сталкивается со множеством этических ограничений, главным из которых выступает возможность нанесения потенциального вреда будущим ученикам по причине неизвестности того обучающего эффекта, который могут оставить выдвинутые решения. Несколько менее значимым выступает аспект набора выборки, который бы подразумевал рекрутирование некоторого количества человек для обучения и дальнейшей статистической оценки каждой из задач.

Более приемлемым вариантом оценки подобных решений может выступать экспертная оценка. Данный метод не позволяет встать на позицию «наивного ученика», но при этом позволяет снизить влияние субъективных ожиданий экспериментатора или исследовательской группы, в особенности с использованием слепого метода при предоставлении задач для оценки экспертной группе. В некоторых ситуациях, особенно в видеоигровой среде, может возникать отсутствие доступа к экспертной группе, но данная проблема может быть решена с помощью обучения собственной экспертной группы. Например, возможно выделение некоторых базовых видеоигровых действий, которые позволяют понять базовые и продвинутое особенности игрового процесса в относительно короткий промежуток времени.

В качестве промежуточного итога можно выделить довольно абстрактное, но всё же содержательное описание актуальных вопросов в области слабоструктурированных неалгоритмизированных задач, допускающих множество решений и способы оценки успешности выдвигаемых решений.

Источники и литература

- 1) Поддьяков А.Н. Исследовательское поведение: стратегии познания, помощь, противодействие, конфликт / А.Н. Поддьяков. — М.: Издательство «Национальное обра-

зование», 2015 — 304 с.

- 2) Савинова А.Д., Лазарева Н.Ю., Чистопольская А.В., Макаров И.Н., Коровкин С.Ю., Владимиров И.Ю. Инсайтная задача или инсайтное решение: стоит ли использовать инсайтные задачи для изучения инсайта? / Психология. Журнал высшей школы экономики. 2024. Т. 21. № 2. С. 408–422.
- 3) Туник Е.Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты. СПб.: Дидактика Плюс, 2002. 21 с.