1. *Шестаков, В. П.* От этоса к аффекту. История музыкальной эстетики от Античности до XVIII века. Исследование – В.П. Шестаков. – М. : Музыка, 1975. – 351 с. : илл.

2. *Винник Н. В.* Система искусств у Платона / Н. В. Винник // Материалы Шестой научной конференции преподавателей и студентов : 3–4 марта 2005 г. – Новосибирск, 2005. – С. 40–45.

3. *Герцман, Е. В.* Музыка Древней Греции и Рима. – СПб. : Глаголъ, 1995. – 257 с.

4. Аристотель. http://rushist.com/index.php/tutorials/kareev-tutanc/959-aristotel-i-ego-uchenie. – Режим доступа : 10.09.2015.

5. Аристотель. http://psylib.org.ua/books/lose004/txt60.htm. – Режим доступа : – 10.09.2015.

6. Аристотель. http://www.sno.pro1.ru/lib/radzig/116.htm. – Режим доступа : 15.09.2015.

7. Аристотель. http://psylib.org.ua/books/lose004/txt60.htm.

8. Аристотель. http://www.sno.pro1.ru/lib/radzig/116.htm. – Режим доступа : 15.09.2015.

9. Аристотель. http://rushist.com/index.php/philosophical-articles/2385-etika-aristotelya-kratko. – Режим доступа : 15.09.2015.

10. Аристотель. http://m.studme.org/37316/etika_i_estetika/aristotel. – Режим доступа : 15.09.2015.

В. У. Рагачова,
кандыдат педагагічных навук, дацэнт,
дацэнт кафедры педагогікі СКД

ВЫКАРЫСТАННЕ ДЗЕЛАВЫХ ГУЛЬНЯЎ У ПРАФЕСІЙНАЙ ПАДРЫХТОЎЦЫ АРГАНІЗАТАРАЎ САЦЫЯЛЬНА-КУЛЬТУРНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ

Карэнныя змены ў сістэме сацыяльна-эканамічных зносін сталі адметнай рысай сучаснасці. Паскоранае развіццё ва ўсіх галінах навукі і тэхнікі трансфармуе грамадскую свядомасць, змяняючы мысленне і светапогляд сучаснага чалавека, фарміруючы новую культуру паводзін і ўзаемадзеяння паміж людзьмі. Сістэма адукацыі не можа і не павінна знаходзіцца ў баку ад гэтых працэсаў – менавіта яна паклікана распрацаваць механізмы і тэхналогіі фарміравання інавацыйнага мыслення. Прафесійная падрыхтоўка будучых спецыялістаў становіцца асновай падрыхтоўкі да інавацыйнай дзейнасці. Тэхналогіі служаць звяном паміж тэорыяй і практыкай, сферай адукацыі і жыццём. Менавіта яны здольныя сфарміраваць новыя спосабы

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

мыслення, уменні і навыкі будучых арганізатараў сацыяльна-культурнай дзейнасці, адэкватныя сучасным патрабаванням вышэйшай адукацыі.

Падрыхтоўка студэнтаў па спецыяльнасці «сацыяльна-культурная дзейнасць» вядзецца на кафедры педагогікі сацыяльна-культурнай дзейнасці ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» з 2009 года. З самага пачатку педагогі кафедры актыўна ўкараняюць у навучальны працэс сучасныя педагагічныя інавацыі, сярод якіх асаблівае месца займаюць дзелавыя гульні.

На сённяшні дзень сярод аўтараў няма згоды ў вызначэнні паняцця дзелавой гульні; у літаратуры тэрмін часта ўжываецца нядбайна, і пад агульным паняццем «дзелавая гульня» маюцца на ўвазе розныя метады арганізацыі вучэбнай дзейнасці. Увогуле ж можна сказаць, што дзелавая гульня ўяўляе сабой форму аднаўлення прадметнага і сацыяльнага зместу прафесійнай дзейнасці спецыяліста, мадэлявання такіх сістэм адносін, якія характэрныя для гэтай дзейнасці як цэлага. У аснове дзелавой гульні ляжыць імітацыйная мадэль, што рэалізуецца дзякуючы дзеянням удзельнікаў гульні і ўзнаўляе ўмовы, змест, адносіны, дынаміку той ці іншай рэчаіснасці [2].

У падрыхтоўцы будучых арганізатараў сацыяльна-культурнай дзейнасці акцэнт робіцца на практычным навучанні. Гэта абумоўлена шырокім спектрам прафесійных задач (выхаваўчыя, развіваючыя, фарміруючыя, карэктуючыя, рэабілітацыйныя і інш.), што ставяцца перад сучасным спецыялістам – арганізатарам вольнага часу, з аднаго боку, і разнастайнасцю груп насельніцтва, з якімі ім даводзіцца працаваць, з іншага. Для вырашэння гэтых задач у рамках выкладання прадметаў спецыяльнасці намі выкарыстоўваюцца розныя мадыфікацыі дзелавых гульняў [1].

Сутнасць дзелавых гульняў заключаецца ў імітацыі: дзейнасці якой-небудзь установы культуры ці арганізацыі; канкрэтнай дзейнасці спецыялістаў (абмеркаванне вынікаў мерапрыемства, праца над сцэнарыем і г. д.); абстаноўкі (умоў), у якой можа ажыццяўляцца дзейнасць (аматарскае аб'яднанне, Дом культуры і г. д.). Галоўная задача – стварыць ва ўдзельнікаў уяўленне пра тое, як варта было б дзейнічаць у пэўных умовах. Сцэнарый імітацыйнай гульні звычайна змяшчае асноўны сюжэт падзеі і варыянты напрамкаў дзейнасці ўдзельнікаў.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Прыкладам такіх гульняў можа служыць правядзенне ўрока. Адметнай асаблівасцю спецыялістаў, якіх рыхтуюць на кафедры, з'яўляецца педагагічная кваліфікацыя. У сувязі з гэтым адной з найважнейшых задач педагогаў становіцца падрыхтоўка студэнтаў да арганізацыі і рэалізацыі на высокім узроўні вучэбна-выхаваўчага працэсу як ва ўстановах з акадэмічнай формай арганізацыі навучальнага працэсу (каледжы, школы мастацтваў, музычныя школы і інш.), так і з дасугавай формай (гурткі, клубы, секцыі і інш.).

На занятках па дысцыпліне «методыка выкладання спецдысцыплін» студэнты вучацца праводзіць урокі і заняткі розных тыпаў і формаў. У дадзенай імітацыйнай гульні студэнт атрымлівае загадзя тэму будучага ўрока (тэмы бяруцца з вучэбна-тэматычнага плана каледжа мастацтваў) і форму (урок атрымання новых ведаў, урок замацавання ведаў і спосабаў дзеянняў і інш.). Далей яго задачай з'яўляецца падрыхтоўка канспекта ўрока і яго правядзенне (да 30 хвілін). Астатняя аўдыторыя ў гэты час працуе як рэальная вучэбная аўдыторыя, ставячы перад «выкладчыкам» розныя навучальныя (пытанні па тэме і не па тэме) і арганізацыйныя (спазненне, не гатоўнасць да ўрока, адсутнасць дысцыпліны) задачы.

Падобная гульня дае магчымасць кожнаму студэнту адчуць сябе ў ролі выкладчыка і падрыхтавацца да педагагічнай практыкі на базе каледжаў мастацтваў Рэспублікі Беларусь.

Аперацыйныя гульні дапамагаюць адпрацоўваць навыкі выканання тых ці іншых канкрэтных аперацый. Тут акцэнт робіцца на мадэляванне адпаведнага працоўнага працэсу, і праводзяцца такія гульні ва ўмовах, набліжаных да рэальных.

Часцей за ўсё падобны тып гульні выкарыстоўваецца для адпрацоўкі алгарытмаў якіх-небудзь дзеянняў і не займае шмат часу. У якасці прыкладу можна назваць адпрацоўку навыку падрыхтоўкі і прадстаўлення сцэнарыя мерапрыемства на зададзеную тэму.

Выкананне роляў. У такіх гульнях адпрацоўваюцца тактыка паводзін, дзеянняў, выкананне функцый і абавязкаў канкрэтнай асобы. Для правядзення гульняў з выкананнем ролі неабходна падрыхтаваць «мадэль-п'есу» сітуацыі, размеркаваць паміж удзельнікамі ролі з выразным зместам, якога неабходна прытрымлівацца ў працэсе гульні.

У рамках дысцыпліны «ўзроставыя (дыферэнцыраваныя) тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці» студэнты авалод-

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

ваюць метадамі, сродкамі і формамі арганізацыі сацыяльна-культурнай дзейнасці з рознымі катэгорыямі насельніцтва і ўзроставымі групамі. Таму тут вельмі важна выпрацаваць у студэнтаў навыкі ўліку названых вышэй асаблівасцяў у іх дзейнасці. З мэтай фарміравання гэтых навыкаў намі праводзіцца дзелавая гульня з акцэнтам на выкананне роляў «Дасугавае кансультаванне». Сутнасць гульні: студэнт-кансультант па пытаннях арганізацыі вольнага часу (работнік установы культуры) павінен правесці кансультацыю і на аснове атрыманых у ходзе гутаркі даных прадставіць праграму арганізацыі вольнага часу для канкрэтнага кліента. У якасці кліентаў выступаюць студэнты групы, у якіх дакладна прапісаныя ролі. Падобнае выкананне роляў дае магчымасць студэнту адпрацаваць некаторыя прафесійныя навыкі.

«Дзелавы тэатр». Яго адрозненне заключаецца ў тым, што тут разыгрываецца якая-небудзь сітуацыя і паводзіны чалавека ў гэтай абстаноўцы. Асноўная задача – гэта навучанне студэнта арыентавацца ў розных абставінах прафесійнай дзейнасці, даваць аб'ектыўную ацэнку сваіх паводзінам і паводзінам навакольных, улічваць магчымасці іншых людзей, усталёўваць з імі кантакты, уплываць на іх інтарэсы, патрабаванні, дзейнасць і інш. Падобны від дзелавой гульні ставіць студэнта перад неабходнасцю мабілізаваць свой вопыт, веды і навыкі, дае здольнасць ужыцца ў вобраз пэўнай асобы, зразумець дзеянні, ацаніць становішча і знайсці правільную лінію паводзін. Для рэалізацыі «дзелавога тэатра» распрацоўваецца сцэнарый, які змяшчае апісанне канкрэтнай сітуацыі, функцый і абавязкаў дзеючых асоб, іх задачы.

У якасці прыкладу «дзелавога тэатра» можна назваць «Бацькоўскі сход» па дысцыпліне «ўзроставыя (дыферэнцыраваныя) тэхналогіі сацыяльна-культурнай дзейнасці». Сутнасць – правядзенне сходу для бацькоў дзяцей, якія наведваюць аматарскае аб'яднанне. Па часе гульня доўжыцца да 30 хвілін. За гэты час неабходна рэалізаваць пералік задач як «кіраўніку аб'яднання», так і «бацькам». Яшчэ адным прыкладам можна назваць гульню «Вынікі адкрытага ўрока» па дысцыпліне «методыка выкладання спецдысцыплін». Па выніках праведзенага ўрока праводзіцца «пасяджэнне прадметна-цыклавой камісіі», дзе студэнты, якія іграюць пэўныя ролі, павінны разабраць і прааналізаваць урок свайго «калегі».

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

У рамках гэтых гульняў ролі толькі зададзены – студэнты рэалізуюць іх згодна з агульнай канвой гульні, могуць уносіць і нешта сваё. Гэта дае магчымасць імітаваць дзейнасць, максімальна набліжаную да рэчаіснасці.

Трэба зазначыць, што агульнымі атрыбутамі для ўсіх вышэйпералічаных дзелавых гульняў з'яўляюцца: імітацыя таго ці іншага аспекту будучай прафесійнай дзейнасці арганізатара сацыяльна-культурнай дзейнасці; наяўнасць сістэмы правілаў; атрыманне ўдзельнікамі гульняў роляў, якія даюць ім магчымасць прадставіць розніцу сваіх інтарэсаў і матываў дзейнасці; умоўны характар гульняў. У сваёй аснове яны садзейнічаюць развіццю высокага ўзроўню самастойнасці студэнта, яго здольнасці да самакіравання, ініцыятыўнасці і крэатыўнасці, што з'яўляецца неабходным для сучаснага спецыяліста.

1. Инновационные методы обучения в гражданском образовании / В. В. Величко, Д. В. Карпиевич, Е. Ф. Карпиевич, Л. Г. Кирилюк. – 2-е изд. доп. – Минск : Медисонт, 2001. – 168 с.

2. Клуб устойчивого развития : в помощь лидеру / А. А. Величко ; под. общ. ред. Г. В. Веремейчик. – Минск : Минсктиппроект, 2006. – 114 с.

3. Лапшина, А. В. Особенности профессиональной подготовки будущих специалистов социально-культурной деятельности в вузах культуры и искусств / А. В. Лапшина // Молодой ученый. – 2011. – № 12. – Т. 2. – С. 108–110.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Л. И. Ракавецкая,
кандидат педагогических наук, доцент,
доцент кафедры менеджмента ИДС

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЭТИКА И ЭТИКЕТ ДЕЛОВОГО ОБЩЕНИЯ В БИБЛИОТЕКЕ

Перестройка системы управления библиотекой в условиях преодоления сложившихся стереотипов, изменения идеологических и моральных установок, современная концепция непрерывного образовательного процесса требуют соответствующей системы подготовки библиотечных менеджеров, которые обладают профессиональной этикой и деловым этикетом.

В разное время к проблемам этики обращались многие известные ученые. Например, И. Кант, труды которого особенно