

Н.Ю. Бярозкіна,

дацэнт кафедры культуралогіі і псіхалага-педагагічных дысцыплін
ДУА «Інстытут культуры Беларусі», кандыдат гістарычных навук,
заслужаны дзеяч культуры Рэспублікі Беларусь

*Выкарыстанне інтэрактыўных метадаў навучання ў выкладанні
дэсцыплін перападрыхтоўкі па спецыяльнасці
«Бібліятэказнаўства і бібліяграфія»*

У месце адукацыйных праграм прафесійнай перападрыхтоўкі па спецыяльнасці «Бібліятэказнаўства і бібліяграфія», што рэалізуюцца Інбелкультам, асноўны акцэнт робіцца на дзейнасны аспект прафесіяналізму, бо гэтыя праграмы накіраваны на кантынгент слухачоў, якія не маюць прафесійнай адукацыі.

Для дасягнення высокіх вынікаў у засваенні слухачамі вучэбнага матэрыялу, якаснага працэсу фарміравання сістэмы ведаў і прафесійных кампетэнцый кіраўнікоў і спецыялістаў бібліятэк неабходна ўкараняць інавацыйныя метады навучання. Выкарыстанне інавацыйных педагагічных тэхналогій (развіваючае, інтэрактыўнае, практнае навучанне і інш.) спрыяе выпрацоўцы ўмення аналізаваць інфармацыю, выяўляць і ацэньваць ключавыя праблемы, знаходзіць аптымальныя варыянты іх рашэння і фармуляваць праграмы дзеянняў.

Вынікі рэспубліканскага навуковага даследавання «Дзейнасць спецыялістаў і кіруючых работнікаў публічных бібліятэк у кантэксце новых патрабаванняў да комплексу прафесійных кампетэнцый», праведзенага Нацыянальнай бібліятэкай Беларусі ў 2013—2014 гг. у адпаведнасці з Тэматычным планам навуковых даследаванняў і распрацовак, накіраваных на навукова-тэхнічнае забеспячэнне дзейнасці Міністэрства культуры Рэспублікі Беларусь, «прадэманстравалі цягу рэспандэнтаў да інтэрактыўных метадаў навучання: майстар-класам аддаюць перавагу 80,8 % кіраўнікоў і 72,4 % спецыялістаў публічных бібліятэк, прэзентацыям — 49,8 % і 55,9 % адпаведна, дзелавым гульням — 45,9 % і 37 %» [2, с. 213].

Інтэрактыўныя метады (ад англ. interaction — узаемадзеянне, уздзеянне адзін на аднаго) — метады навучання, заснаваныя на ўзаемадзеянні тых, хто навучаецца, паміж сабой. Іншымі словамі, інтэрактыўнае навучанне — гэта навучанне, падчас якога ажыццяўляюцца ўзаемадзеянне паміж слухачамі і выкладчыкам, самімі слухачамі, абмен інфармацыяй, сумеснае рашэнне праблем, мадэляванне розных сітуацый.

Інтэрактыўныя метады навучання можна падзяліць на гульнёвыя — дзелавая гульня, ролевая гульня, псіхалагічны трэнінг і негульнёвыя — аналіз канкрэтных сітуацый (case-study), групавыя дыскусіі, мазгавы штурм, метады кааператыўнага навучання [4, с. 6].

У апошнія гады ў выкладанні дысцыплін перападрыхтоўкі па спецыяльнасці «Бібліятэказнаўства і бібліяграфія» ў Інбелкульце ўсё больш актыўна выкарыстоўваюцца інтэрактыўныя метады навучання, накіраваныя на мадэляванне канкрэтных сітуацый бібліятэчнай практыкі.

Інтэрактыўныя формы навучання ў значнай меры спрыяюць развіццю творчай ініцыятывы слухачоў, прыводзяць да эмацыянальнай і псіхалагічнай разгрузкі, дапамагаюць адаптавацца да пераменлівых умоў сучаснага жыцця.

У інтэрактыўнай форме ў Інбелкульце праводзяцца як практычныя заняткі, так і лекцыі. Да ліку інтэрактыўных лекцый адносяцца такія віды, як праблемная лекцыя (калі ў ходзе выкладання вучэбнага матэрыялу слухачы ўключаюцца ў аналіз праблемных сітуацый), лекцыя з працэдурай паўзы, лекцыя-дыялог, лекцыя-дыскусія (кіраваная дыскусія) і інш.

Фармат інтэрактыўнай лекцыі выкарыстоўваецца ў тых выпадках, калі носьбітам унікальнай інфармацыі з'яўляецца выкладчык (ці эксперт), а рэсурс часу і іншых інфармацыйных крыніц абмежаваны [4, с. 6]. Адною з важных крыніц інфармацыі, якая не даступна слухачам па іншых каналах, можа быць значны практычны вопыт выкладчыка, непасрэдны кантакт якога з аўдыторыяй падчас чытання лекцыі дазваляе слухачам лягчэй засвойваць матэрыял, асабліва калі гэта суправаджаецца разглядам прыкладаў з практыкі бібліятэчнай дзейнасці (прычым не толькі выкладчыка, але і слухачоў), а часам вырашэннем рэальных праблем слухачоў, якія працуюць у бібліятэках, намаганьнямі выкладчыка сумесна з групай. Пытанні, што задае выкладчык на лекцыі, могуць быць не толькі праблемнага, але і інфармацыйнага характару і прызначацца для высвятлення меркаванняў і ўзроўню дасведчанасці слухачоў па разглядаемай тэме, ступені іх гатоўнасці да ўспрымання матэрыялу.

Адным са сродкаў засваення і замацавання ведаў з'яўляецца правядзенне семінарскіх заняткаў у форме тэматычных дыскусій, якія дазваляюць выявіць разнастайнасць існуючых пунктаў гледжання на якую-небудзь праблему, ініцыруюць усебаковы аналіз праблем. Слухачы спрабуюць знайсці рацыянальнае рашэнне, выпрацоўваюць доказы, выкарыстоўваючы асабісты вопыт і веды.

Пры выкарыстанні дыскусійнага метаду абавязковым патрабаваннем з'яўляецца правільны выбар тэматыкі дыскусій, выяўленне і разгляд праблем, якія носяць актуальны, часам спрэчны характар. Сярод тэм, што абмяркоўваліся на занятках з бібліятэкарамі, якія праходзяць перападрыхтоўку ў Інбелкульце з прымяненнем дыскусійнага метаду, можна назваць: «Ініцыятыўная фінансава-эканамічная дзейнасць бібліятэк», «Ажыццяўленне статыстычнага ўліку ў інтэрнэт-асяроддзі», «Улік інтэрактыўных сэрвісаў бібліятэкі» і інш. Цалкам паспяховымі былі спробы спалучэння тэматычных дыскусій з візуалізацыяй інфармацыі, калі прадметам абмеркавання ў групе станавіліся падрыхтаваныя слухачамі даклады-прэзентацыі на пэўныя тэмы, буктрэйлеры.

Інтэрактыўнае навучанне, у значнай ступені заснаванае на ўласным вопыце тых, хто навучаецца, дазваляе выкарыстоўваць кейсы (канкрэтныя праблемныя сітуацыі з практыкі бібліятэк).

Да case-тэхналогій (ад англ. case — здарэнне, падзея) адносяцца: метады сітуацыйнага аналізу, аналіз канкрэтных сітуацый (case study), гульнёвае праектаванне, метады сітуацыйна-ролевых гульняў.

Вылучаюць тры асноўныя катэгорыі гульняў: дзелавыя, сітуацыйна-ролевыя, арганізацыйна-дзейнасныя. Асабліва эфектыўнымі пры навучанні бібліятэкараў, на наш погляд, з'яўляюцца дзелавыя і сітуацыйна-ролевыя гульні.

У найбольш агульным выглядзе дзелавую гульню можна вызначыць як метады імітацыі (пераймання, малюнка, адлюстравання), прыняцця кіраўніцкіх рашэнняў у розных сітуацыях (шляхам прайгравання, разыгрывання) па зададзеных або выпрацаваных самімі ўдзельнікамі гульні правілах. Пры гэтым выпрацоўка і прыняцце рашэння можа ажыццяўляцца на падставе інфармацыі, якая дадаткова паступае ў ходзе гульні. Дзелавая гульня — гэта імітацыйнае мадэляванне працэсу кіравання сацыяльна-эканамічнымі сістэмамі і прафесійнай дзейнасцю людзей ва ўмоўных сітуацыях з мэтай вывучэння і рашэння ўзнікаючых праблем [1, с. 8].

Да асноўных характарыстык дзелавой гульні, якія адрозніваюць яе ад іншых інтэрактыўных тэхналогій, адносяцца:

мадэляванне працэсу кіраўнікамі і спецыялістамі бібліятэк, выпрацоўкі прафесійных рашэнняў;

наяўнасць агульнай мэты для ўсяго калектыву, што прымае ўдзел у гульні;

калектыўная выпрацоўка рашэнняў удзельнікамі гульні;

размеркаванне роляў паміж удзельнікамі гульні;

адрозненне ролевых мэт пры выпрацоўцы рашэнняў;

узаемадзеянне ўдзельнікаў, якія выконваюць тыя ці іншыя ролі, і інш. [3, с. 140].

Дзелавая гульня «Укараненне інавацыйных праектаў у бібліятэцы» носіць інтэграваны характар і дазваляе разглядаць праблемы і замацоўваць веды па дзвюх тэмах вучэбнай дысцыпліны «Бібліятэчна-інфармацыйны менеджмент»: падрыхтоўка і ўкараненне інавацыйных праектаў у дзейнасць бібліятэк і разгляд розных стыляў кіраўніцтва бібліятэчным калектывам (аўтарытарны, дэмакратычны, ліберальны), ацаніць гатоўнасць кіраўнікоў да інавацый у залежнасці ад стылю кіраўніцтва, прааналізаваць ступень падтрымкі кіраўніцтвам крэатыўных пачынанняў супрацоўнікаў бібліятэкі, выпрацаваць аптымальную лінію паводзін аўтара інавацыйнай ініцыятывы ў пэўнай сітуацыі, прапанаваць шляхі вырашэння канфлікту, выкліканага супраціўленнем інавацыям.

Дзелавая гульня «Фандрэйзінг у бібліятэчнай дзейнасці» накіравана на развіццё ў слухачоў навыкаў дзелавых зносін з прадстаўнікамі органаў кіравання, кіраўнікамі прадпрыемстваў і арганізацый рознага ўзроўню, прадстаўлення праектаў з мэтай атрымання спонсарскай дапамогі.

Ролевая гульня, якая прадугледжвае разыгрыванне сцэнкаў з загадзя размеркаванымі ролямі ў інтарэсах авалодання пэўным паводзінскім або эмацыянальным разглядам жыццёвых сітуацый, дазваляе набыць навыкі прыняцця адказных і бяспечных рашэнняў. Ролевая гульня — эфектыўная адпрацоўка варыянтаў паводзін у тых сітуацыях, у якіх могуць апынуцца навучэнцы. Перавагай гэтага метаду з'яўляецца

тое, што кожны з удзельнікаў гульні можа прадставіць сябе ў канкрэтнай сітуацыі, адчуць той ці іншы стан больш рэальна, убачыць наступствы сваіх дзеянняў і прыняць рашэнне.

Мэта сітуацыйна-ролевай гульні «Вырашэнне канфліктнай сітуацыі» — фарміраванне прафесійных уменняў па вырашэнню разнастайных канфліктных сітуацый (або сітуацыі зносін), у якія ўключаны бібліятэкар і чытач, у тым ліку па аналізу сітуацыі з улікам асобасных асаблівасцей удзельнікаў і прагназаванню карэкцыі іх паводзін. Перад слухачамі ставіцца задача: прааналізаваць канфліктную сітуацыю (з указаннем канкрэтнага месца і ўдзельнікаў канфлікту); сфармуляваць меры ўздзеяння на чытачоў для пераадолення канфліктаў падобнага тыпу; сфармуляваць задачы прафесійнай падрыхтоўкі бібліятэкараў у мэтах папярэджання і пераадолення канфліктаў; прапанаваць аптымальны варыянт зносін бібліятэкара і чытача ў канкрэтнай сітуацыі канфлікту; выбраць і абгрунтаваць метадыку індывідуальнага абслугоўвання чытача, найбольш спрыяльную ў псіхалагічных адносінах. Сітуацыі, якія разглядаюцца падчас сітуацыйна-ролевай гульні, і ўдзельнікі канфліктаў выбіраюцца слухачамі. Пры аналізе выкарыстоўваюцца кейсы з бібліятэчнай практыкі.

Інтэрактыўнае навучанне павышае матывацыю і ўцягнутасць удзельнікаў у рашэнне актуальных праблем, бібліятэчнай практыкі. У працэсе абмеркавання слухачы даюць ацэнку дзеянням удзельнікаў канфлікту, прапаноўваюць свае варыянты вырашэння канфліктнай сітуацыі і г.д.

Адукацыйныя праграмы дадатковай прафесійнай адукацыі па спецыяльнасці «Бібліятэказнаўства і бібліяграфія» прывязаны да канкрэтных праблем бібліятэк, якія патрабуюць вырашэння, рэальных запатрабаванняў слухачоў, носяць практыкаарыентаваны характар, мадэлююць сітуацыі бібліятэчнай практыкі.

Укараненне інтэрактыўных форм навучання, якія садзейнічаюць павышэнню эфектыўнасці адукацыйнага працэсу, — адзін з найважнейшых напрамкаў удасканалення сістэмы перападрыхтоўкі бібліятэчных кадраў у сучаснай установе адукацыі.

Спіс выкарыстаных крыніц

1. Зарукина, Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению : учеб.-метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. — СПб. : СПбГИЭУ, 2010. — 59 с.
2. Масловская, А.Ю. Обучение на протяжении всей жизни: осознанная или навязанная необходимость? (по результатам исследования) / А.Ю. Масловская // Материалы III Междунар. конгресса «Библиотека как феномен культуры»: Чтение и информационная культура в современном обществе (Минск, 21—22 окт. 2015 г.) / Нац. б-ка Беларуси ; [сост. А.А. Суша]. — Минск, 2015. — С. 210—216.
3. Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учеб. пособие / А.П. Панфилова. — М. : Изд. центр «Академия», 2009. — 192 с.
4. Реутова, Е.А. Применение активных и интерактивных методов обучения в образовательном процессе вуза : метод. рекомендации для преподавателей Новосибирского ГАУ / Е.А. Реутова. — Новосибирск : Изд-во НГАУ, 2012. — 58 с.