

## ГУЛЬНЁВЫЯ ФОРМЫ ПРАВЯДЗЕННЯ ЗАНЯТКАЎ ЯК СПАСАБ РАЗВІЦЦА ТВОРЧЫХ ЗДОЛЬНАСЦЕЙ СТУДЭНТАЎ (на прыкладзе бібліяграфічных курсаў)

Пачынаючы з 80-х гг. ХХ ст. усё большае значэнне ў практыцы падрыхтоўкі спецыялістаў займаюць імітацыйныя формы навучання, сярод якіх на першае месца выступаюць гульні і гульні формы.

Пытаннем тэарэтычнага даследавання і псіхалага-педагагічнага абгрунтавання гульні і формаў навучання шмат увагі надавалі А.А.Вярбіцкі, С.А.Смірноў, Ч.Купісевіч, В.К.Дзьячэнка і інш.

Л.Н.Іваненка ўсю сукупнасць гульні і як адной з найбольш комплексных формаў навучання звёў да чатырох асноўных відаў:

1. Даследчыя гульні, якія праводзяцца ў працэсе дзейнасці навукова-даследчых устаноў. Тут апрабруюцца ідэі, спосабы, метады і стратэгія дзейнасці, галоўным чынам, у гульні і гульні формы.

2. Гульні ў сістэме сацыяльнага кіравання, якія дапамагаюць распрацоўваць метады кіравання ў сацыяльнай і вытворчай сферах.

3. Гульні, што развіваюць асобу, прызначаны для выхавання агульначалавчых каштоўнасцей, фарміравання стылю мыслення. Часцей за ўсё праводзяцца ў ВНУ педагагічнага, культуралагічнага профіляў, а таксама ў школах.

4. Дзелавыя гульні прызначаны для навучання прафесійным навыкам і ўменням. Выкарыстоўваюцца ў ВНУ розных профіляў, а таксама ў сістэме павышэння кваліфікацыі.

Гульні і гульні формы з'яўляецца часткай педагагічнай дзейнасці, таму можа працягвацца ва ўсіх формах вучэбных заняткаў – на лекцыях, семінарскіх, практычных, лабараторных занятках.

У бібліяграфічных дысцыплінах галіновага характару, дзе разглядаюцца асаблівасці інфармацыйных рэсурсаў і патрэбнасці спецыялістаў, падрыхтоўка бібліяграфічных прадуктаў навукова-тэхнічнай сферы, такіх як «Бібліяграфія ППВ», «Практыкум па бібліяграфаванні НТЛ» і іншых, выкарыстоўваюцца дыдактычныя гульні.

Практычнае выкарыстанне дыдактычных гульняў адпавядае сучаснай сацыякультурнай сітуацыі. У ходзе іх імітуюцца сацыяльныя працэсы.

Дыдактычныя гульні фарміруюць актыўную творчую вучэбную дзейнасць, забяспечваюць зносіны як неабходную ўмову гэтай творчай дзейнасці.

Дыдактычныя гульні надаюць навучальнаму працэсу новую якасць у сувязі з тым, што яны: 1) сістэмна адлюстроўваюць змест вучэбнага матэрыялу; 2) узнаўляюць структуру і функцыянальныя звыёны будучай прафесіі ў гульнівай мадэлі; 3) набліжаюць вучэбны працэс да рэальных умоў практычнай дзейнасці; 4) забяспечваюць пераход ад арганізацыі вучэбнага працэсу выкладчыкам да самаарганізацыі і самарэгуляцыі яго студэнтамі.

У працэсе дыдактычных гульняў практычныя задачы вырашаюцца з дапамогай гульнівай сітуацыі, якая імітуе рэальнасць. Дыдактычная гульня ўзаемадзейнічае з усімі метадамі актыўнага навучання: дыскусіяй, аналізам канкрэтных сітуацый, метадам праблемнага навучання. Дыдактычныя гульні, акрамя таго, з'яўляюцца формай арганізацыі навучання. Яны ўяўляюць сінтэз розных формаў актыўнага навучання.

У аснове дыдактычных гульняў ляжаць імітацыйныя метады, якія абапіраюцца на рэальныя прафесійныя сітуацыі:

- інсцэніроўкі, яны часта выкарыстоўваюцца ў ролевых гульнях, гульнях-інсцэніроўках;
- сітуацыйныя метады, у аснове якіх ляжаць складаныя навуковыя і практычныя сітуацыі;
- гульні, якія прадугледжваюць генерацыю ідэй; выкарыстоўваюцца ў час правядзення так званага «мазгавога штурму».

Гэтая тыпалогія метадаў дапамагае ў выбары адэкватнага віду гульніў для розных заняткаў, пры распрацоўцы новых гульніўвых формаў.

Задача выкладчыка, які праводзіць гульні, – псіхалага-педагагічнымі сродкамі забяспечыць пераход ад імітацыйнай мадэлі прафесійнай дзейнасці да набыцця прафесійных навыкаў, здольнасцей.

У працэсе правядзення дыдактычных гульніў студэнты бываюць уменні творча вырашаць складаныя сітуацыі бібліяграфічнай дзейнасці. Творчы характар гульніў звязаны з выхаваннем самастойнага выбару шляху рашэння праблемы сярод шэрага магчымых, яго абгрунтаваннем, практычным выкарыстаннем і абаронай атрыманых вынікаў. Такім чынам, галоўная задача гульніўвых формаў – навучыць будучага спецыяліста самастойна шукаць найбольш эфектыўныя шляхі вырашэння праблемы.

Суб'ектамі гульніўвай дзейнасці могуць выступаць як асоба, так і малы студэнцкі калектыў і студэнцкая аўдыторыя.

Па галіновых бібліяграфічных курсах (на прыкладзе бібліяграфіі навукова-тэхнічнага комплексу) гульніўвыя формы навучання выкарыстоўваюцца на лекцыях, семінарскіх і лабараторных занятках, напрыклад, пры вызначэнні галіновай структуры комплексу, вывучэнні інфармацыйных патрэбнасцей карыстальнікаў і інш.

На лабараторных і семінарскіх занятках звычайна выкарыстоўваюцца сітуацыйныя метады, «мазгавы штурм». Напрыклад, мазгавы штурм выкарыстоўваецца пры тлумачэнні атрыманых вынікаў размеркавання галіновага патоку дакументаў па відатыпалагічных і моўных прыметах. Гэты метад, а таксама аналіз сітуацый шырока выкарыстоўваюцца на семінарах, прысвечаных аб'екту бібліяграфіі ППВ, стварэнню асобных відаў бібліяграфічнай прадукцыі. На падставе метаду імітацыі праводзяцца дзелавыя гульні «Выбіральных распаўсюджванне інфармацыі», «Стварэнне ДПА навукова-тэхнічных бібліятэк рознага ўзроўню». Выйшлі з друку «Зборнік дзелавых гульніў» (Мн., 1991) і «Вы-

біральнае распаўсюджванне інфармацыі» (Мн., 1997). Для паспяховага правядзення дзелавых гульняў імітацыйнага характару трэба прытрымлівацца пэўных патрабаванняў, такіх як неабходнасць канкрэтна сфармуляванай тэмы ці сюжэта. Важна, каб імітавалася цэласнасць умоў і сітуацый прафесійнай дзейнасці. У час правядзення гульні павінны быць яе суб'екты і арганізатары. Неабходны праблемная сітуацыя, а таксама тэхнічнае і псіхалагічнае забеспячэнне, набор сродкаў і спосабаў вырашэння праблемнай сітуацыі.

Такім чынам, у працэсе гульнёвых формаў правядзення заняткаў студэнцкая група і кожны яе член становяцца актыўнымі суб'ектамі навучання. У іх адсутнічаюць пратэст і негатыўная рэакцыя на гульню, актывізуецца пазнавальная дзейнасць, развіваецца здольнасць да самастойнай працы.

*Р.Н.Кедрова, методист высшей категории управления социальной и воспитательной работы Академии последипломного образования*

## **ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ**

В социальной педагогике игра – вид деятельности, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуются самоуправление поведением, сфера реализации интересов и индивидуально-творческой активности личности. Она организуется на принципах добровольности объединения детей с общими интересами, а также самодеятельности и самоуправления, учета их возрастных и социокультурных особенностей.