

Существует два способа человеческого общения: общение "от себя" и общение "от другого". Преподаватель "от себя" готовит лекцию, разрабатывает ее методику, ставит цель, наполняет ее содержанием, затрачивая энергию и время, а студенты говорят: "Слушать и понять невозможно" — и не ходят на такие лекции. Вот в чем фундаментальная ошибка. Общение надо строить от студента — от его интересов, потребностей, интеллектуальных возможностей. Это и есть тот правильный поворот, который пытаются взять высшая школа — и дифференциации, и выявлению потребности, индивидуализация обучения (попытка пойти "от студента").

Нам надо сегодня вводить преподавателя в новую психологическую ситуацию, вернуться к естественному учебному процессу. А это означает — создать механизмы в учебном процессе, объективно заставляющие преподавателей и студентов действовать определенным образом.

Нужно искать такие механизмы в модели учебного процесса, чтобы у студента возникло уважение к себе как личности, как участнику общего труда по добыванию знаний. Ценность быть личностью, любить учиться только тогда приводит к возникновению у студента подлинных мотивов, когда его устремления, в том числе и интеллектуальные, охватываются на создание, на творчество, а процесс познания становится личной потребностью.

С.А.Паулава

ВУЧЕБНА ГУЛЬНЯ ЯК СРОДАК ФАРМИРОВАННЯ І РАЗВИТТЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ УМІНЬ НАУ У СТУДЕНТАУ
(на прикладзе викладання курсу "Абслугоўванне
чытачоў")

Аснову вучэбна-вываўчага працэса ў ВНУ сёння складае спалучэнне самастойнай работы і актыўных форм, метадаў і сродкаў навучання. Адным з такіх сродкаў з'яўляецца гульня, якая валодае высокім патэнцыялам навучання.

Пытаннем тэорыі вучэбнай дэяльнай гульні і вучэбнай дзейнасці, звязанай з працэсам гульні, у літаратуры адрознілася пэўнае значэнне: няма глыбокіх даследаванняў гульні як сродка навучання; практычна адсутнічаюць фундаментальныя даследаванні выкарыстання яе ў сістэме вышэйшай адукацыі, а тым не менш атліка, што сёння існуюць, з'яўляюцца ў асноўным да разгляду (аналізу)

вучэбных дзелавых гульніў; не прапанавана пакуль што і сістэма, якая ўключае разнастайныя віды гучэбнай гульні, накіраваная на развіццё інтэлектуальнай актыўнасці навучэнцаў.

У якасці асноўных псіхалага-педагагічных прынцыпаў дзелавой гульні выступаюць: імітацыйнае мадэліраванне канкрэтных умоў і дынамікі вытворчасці і мадэліраванне ў гульні зместу прафесійнай дзейнасці спецыяліста; праблемнасць зместу; сумесная дзейнасць удзельнікаў; сувязь і ўзаемадзеянне як умова вырашэння вучэбных задач (А.А.Вярбіцкая).

Найбольш эфектыўна вучэбная гульня выкарыстоўваецца на занятках па курсу "Абслугоўванне чытачоў". Гэта тлумачыцца спецыфічай прадмета. Гульня дапамагае забяспечыць патрэбу ўзаемных зносін усіх удзельнікаў. Яе прымяненне як актыўнага метадз на занятках апраўдана тэндэнцыямі, што існуюць у сучаснай метадыцы выкладання, якія прад'являюцца такім чынам: 1) у псіхалагічнай накіраванасці заняткаў; 2) у камунікатыўнай накіраванасці іх; 3) у рэалізацыі прынцыпа комплекснасці навучання; 4) у інтэнсіфікацыі працэса навучання; 5) у развіцці групавых форм работы.

Перадзікання тэндэнцыі паўплывалі на распаўсюджанне інтэрсійных метадаў навучання і з'яўленне разнастайных метадычных сістэм. З усіх разнастайнасцей гульніў, якія наступваюць большасцю метадыстаў, найбольш актыўна ўжываюцца ролевыя, а таксама сітуацыйна-ролевыя, вучныя і пісьмовыя гульні, гульні па правілах, падрыхтоўчыя і творчыя. На занятках па курсу "Абслугоўванне чытачоў" гульня выкарыстоўваецца як форма першапачатковага і далейшага замацавання, паўтарэння і кантролю ведаў, развіцця і кантролю ўменняў і навянаў работы з чытачамі. Дзелавыя гульні, што ўводзяцца ў вучэбны працэс -- не ізаляваны, як бы існуючы сам па сабе кірунак, ні і садзейнічае павышэнню якасці падрыхтоўкі спецыяліста. Гэта састаўная частка сістэмы "заняткі па "Абслугоўванню чытачоў" у вышэйшай навучальнай установе з прымяненнем вучэбных гульніў". Сістэма ўключае структурныя і функцыянальныя кампаненты. Да структурных кампанентаў адносяцца: 1) педагагічная мэта, што накіравана на фарміраванне і развіццё ў навучэнцаў інтэлектуальных уменняў, звязаных з вырашэннем вытворчых задач; 2) змест прадмета; 3) сістэма вучэбных гульніў, уведзеная ў традыцыйнае навучанне; 4) выклічкі, які валодае метадыкай выкарыстання вучэбнай гульні. Пры гэтым асабліваецца дадзенай педагагічнай сістэмай абучоўлена ўважэннем у яе вучэбнай гульні як сродка педагагічнай камунікацыі, а пасля яе функцыя-

Ніравання ў многім залежыць ад кампетэнтнасці выкладчыка і яго здольнасці кіраваць вучэбным працэсам. Да функцыянальных кампанентаў, якія забяспечваюць рух, развіццё і ўдасканаленне дадзенай педагагічнай сістэмы, адносяцца гнастычны, праекціровачны, канструктыўны, камунікатыўны і арганізатарскі кампаненты (Н.В. Кузьміна).

Спецыфіка падрыхтоўкі спецыялістаў па дадзенаму курсу патрабуе, каб у рамках яго былі ўзаемязвязаны ў адзінае велье, атрымання студэнтам па ўсіх агульнаадукацыйных і спецыяльных дысцыплінах, бо работа з чытачом — канчатковы працэс усёй бібліятэчнай дзейнасці. Гэта тлумачыцца тым, што студэнтам неабходна даць не толькі інтэграваныя велье, але і навыкі іх выкарыстання ў практыцы. У працэсе выкладання фарміруюцца цэлыя групы інтэлектуальных уменняў, звязаных з работай з чытачом — гнастычных, праекціровачных, канструктыўных, камунікатыўных і арганізатарскіх.

Уведзеная ў навучальны працэс у якасці творчага вучэбнага задання, вучэбная гульня ўяўляе сабой для студэнтаў праблему (праблемную сітуацыю), якую неабходна адразу ж вырашыць. А гэта азначае, што яна можа быць выкарыстана і як інтэлектуальнае практыкаванне, і як сродка праверкі гіпотэз, прагнозаў, і як сродка нагляднасці, што, бесспрэчна, садзейнічае фарміраванню і развіццю ў студэнтаў адпаведных інтэлектуальных уменняў.

Мэты і задачы навучання па курсу "Абслугоўванне чытачоў" абумоўлівае выдзяленне камунікатыўных (прафесійнальна кіравання паўсядзённымі зносінамі, імітацыяна-мадэліруючыя гульні, сітуацыяна-ролевыя, пэдагагічныя), у т.л. і комплексных.

Умовы аптымізацыі патрабуюць спалучэння метадычных прэмаў і сродкаў, заснаваных на гульні і без элементаў гульні.

Эфектыўнае выкарыстанне вучэбных гульняў у гэтай педагагічнай сістэме патрабуе спалучэння іх з другімі, традыцыйнымі і актыўнымі, метадамі і сродкамі навучання, што забяспечвае высокую рэфлексійнасць і рухомасць дадзенай сістэмы, а таксама пэўнай паслядоўнасці ў яе прымяненні. Паступовае ўскладненне гульняў у межах вывучэння адной тэмы, а таксама пры пераходзе ад этапа мае галоўную мэту — фарміраванне і развіццё інтэлектуальных уменняў.

Сучасны этап падрыхтоўкі бібліятэкараў-бібліёграфаў вытэйшай кваліфікацыі характарызуецца ўзмацненнем увагі да яе сацыяльна-псіхалагічнага боку, бо абслугоўванне чытача — складаны педагагічны працэс, які патрабуе не толькі педагагічнае, але і сацыя-

яльна-псіхалагічнай падрыхтоўкі. Яе неабходнасць абумоўлена дыялагічнымі характарам узаемаадносін бібліятэкара з чытачом. Гэтыя ўзаемаадносіны — складаная сацыяльна-псіхалагічная з'ява. Пры гэтым навучанне ўзаемаадносінам як камунікатыўна-пазнавальнай дзейнасці заўсёды сітуацыйна абумоўлена і спалучаецца з навучаннем элементам вербальных і невербальных узаемаадносін.

Ва ўсіх раздзелах курса аналізуюцца псіхалагічныя аспекты функцыянавання сістэмы "Кніга — бібліятэка — чытач". У першых раздзелах курса, дзе аналізуюцца псіхалагічныя аспекты функцыянавання сістэмы "Кніга — бібліятэка — чытач", разглядаюцца пытанні дыферэнцыяцыі чытачоў, на катэгорыі, групы, тыпы, неабходна выкарыстоўваць пасіўныя метады навучання, як падрыхтоўчыя да сітуацыйна-ролевых, дзелавых гульніў. Студэнты самастойна праводзяць тыпалагічны аналіз, а таксама аналіз уласнага ўспрыняцця тэксту, выкарыстоўваючы тыпалогію чытачоў, распрацаваную спецыялістамі, або прапануючы сваю тыпалогію. На гэтым першاپачатковым этапе і працягваюцца інтэграваныя курсы "Абслугоўванне чытачоў". Студэнты павінны выкарыстаць веды, атрыманыя ў працэсе выкладання курсаў "Псіхалогія", "Педагогіка", "Філасофія". Веданне асноўных законаў філасофіі, педагогікі, засваенне дыялектычнага шляху пазнання рэчаіснасці і шэрагу іншых агульнанавучальных палажэнняў дапамогуць студэнту разабрацца ў праблемах успрыняцця мастацкага тэксту, праблемах дыферэнцыяцыі чытачоў. Пасля праводзіцца дыскусія — адзін з найбольш творчых камунікатыўных актыўных метадаў навучання — па праблемах дыферэнцыяцыі чытачоў, што дазваляе разгледзець гэтыя пытанні ўсебакова.

Падрыхтоўчыя метады навучання, якія ўводзяцца ў педагогічную сістэму, дазваляюць больш эфектыўна будаваць (ствараць) сітуацыйныя, праблемныя заданні. У асноўным, гэтыя заданні ўжываюцца ў тэме: "Псіхалага-педагогічныя асновы ўзаемаадносін". Для навучання бярыцца найбольш складаная сацыяльная праблема — сацыяльныя аспекты захавання кніжных фондаў. Практыка работы сведчыць, што найбольшая колькасць канфліктных сітуацый заключаецца іменна ў гэтай праблеме. Яшчэ адной праблемай з'яўляецца праблема незадаволенасці попыту чытача. Падбор, састаўленне праблемных сітуацый адбываецца з дапамогай студэнтаў-завочнікаў. Для замацавання атрыманых ведаў распрацаваны вучэбныя сітуацыйна-ролевыя дзелавыя гульні ў пэўных раздзелах курса, у тэме "Масавая работа бібліятэкі" (напрыклад, "Абмеркаванне літаратурнага твора").

Гульня праводзіцца ў 4 этапы. I этап — тэарэтычны, дзе прадугледжваецца наведванне лекцыі па метады абмеркавання кнігі як форме абліяцэчнай работы, вывучэнне спецыяльнай літаратуры; II этап — падрыхтоўчы (чытанне твораў, літаратурна-педагагічны аналіз твораў); выцяленне асноўных сітуацый, эпизодаў і дэталей для абмеркавання; вызначэнне мэты і задач абмеркаванняў; III этап — ролевае абмеркаванне літаратурнага твора (непасрэднае правядзенне дзелавой гульні); IV этап — абмеркаванне дзелавой гульні. Сістэма гульні прадугледжвае фарміраванне ў студэнтаў Інтэлектуальных уменняў:

I. Гнастичныя: 1) усвядоміць задачы па авалоданню метадыкай работы з чытачамі і ўменне суадносіць іх з агульнапрафесійнай падрыхтоўкай; 2) папаўняць, паглыбляць і ўдасканальваць свае веды па абслугоўванню чытачоў шляхам самаадукацыі, творча прымяняць іх на практыцы; падбіраць і сістэматызаваць матэрыял па тэме заняткаў.

2. Праекціровачныя: 1) планаваць дзеянні ў сувязі з канкрэтнай задачай па абслугоўванню чытачоў і рабіць адбор найбольш рэчыскальных і эфектыўных спосабаў іх здзяйснення; 2) вызначаць сваю ролю і месца ў рашэнні задач у запэцканай сітуацыі і вызначыць стратэгію і тактыку паводзін у ходзе абгрывання сітуацыі.

3. Камунікатыўныя: 1) умець актывізаваць патрабаванні і надзеі чытачоў, выклікаць у яго жаданне звартацца да патрэбнай кнігі, даць неабходную інфармацыю па кнізе, гэта значыць, стварыць арэнціроўваючую аснову; 2) аргументаваць свае выказванні, выяваць асабістыя адносіны да праблемы, што абмяркоўваецца.

Т.В.Тарашкевич

АДАПТИВНАЯ СИСТЕМА ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ КУРСА "БИБЛИОТЕЧНЫЕ КАТАЛОГИ"

Важным резервом дальнейшего совершенствования учебно-воспитательного процесса является переход к адаптивной системе обучения с целью активизации познавательной деятельности студентов.

Адаптация предполагает перестройку систем поведения личности под влиянием требований, предъявляемых к ней. Основное назначение адаптивной системы обучения заключается в **максимальном** учете индивидуальных особенностей студентов.