

АБ ВЫКАРЫСТАННІ ВУЧЭБНЫХ ДЗЕЛАВЫХ ГУЛЬНЯЎ НА ЗАНЯТКАХ ПА БЕЛАРУСКАЙ МОВЕ

Н.У. Мазер

*Філіял УА "Беларускі дзяржаўны
эканамічны ўніверсітэт" у г. Пінску*

Адукацыя – арганічная частка асабістага жыцця чалавека, у той жа час яна адна з найбольш важных сфер жыцця грамадства. Але пакуль што змест адукацыі нацэлены пераважна на простае засваенне ведаў, уменняў і навыкаў (ВУНаў). А для таго, каб змяніць накірунак на развіццё асобы, патрэбна перайсці ад «школы запамінання» да «школы мыслення і дзеяння». Гэты падыход арыентуе не толькі на засваенне ВУНаў, але і на спосабы іх засваення, развіццё пазнаваўчых сіл і творчага патэнцыялу асобы. Тут ступень эфектыўнасці адукацыі вызначаецца не ўзроўнем засваення ВУНаў, а здольнасцямі людзей самастойна набываць новыя веды, выкарыстоўваць змененыя і набытыя веды для пастаноўкі і вырашэння ўзнікаючых праблем і задач.

Узровень адэкватнасці валодання тым або іншым відам маўленчай дзейнасці правяраецца непасрэдна ў практыцы зносін пры чытанні і перакладзе літаратуры па спецыяльнасці, абмене пісьмовай інфармацыяй у выглядзе дзелавых папер і пад. Часта «выпрабаванне практыкай» прымушае сумнявацца ў правільнасці і мэтазгоднасці традыцыйных метадаў выкладання матэрыялу, у рамках якіх ведам аб мове прыдаецца большае значэнне, чым уменням і навыкам у самім маўленні, і дзе валоданне вусным маўленнем носіць другасны, падпарадкавальны характар.

Шамава фармулюе асноўнае патрабаванне да арганізацыі актыўнага вучэння наступным чынам: эфектыўнае засваенне знакаў і спосабаў дзейнасці прапануе такую арганізацыю пазнаваўчай дзейнасці навучэнцаў, калі вучэбны матэрыял становіцца прадметам актыўных мысліцельных і практычных дзеянняў кожнага навучэнца.

Гульні вывучаюцца ў псіхалогіі, этнаграфіі і гісторыі культуры, у тэорыі кіравання, педагогіцы і іншых навук. Вучэбная дзелавая гульня дазваляе задаць у навучанні прадметны і сацыяльны кантэкст будучай прафесійнай дзейнасці і так смадэляваць больш адэкватныя ў параўнанні з трыдцыйнам навучаннем умовы фарміравання спецыяліста. У гэтых умовах: 1) засваенне новых ведаў накладваецца на канву будучай прафесійнай дзейнасці; 2) навучанне набывае сумесны, калектыўны характар; 3) развіццё асобы спецыяліста ажыццяўляецца ў выніку падпарадкавання двум тыпам нормаў: нормам кампетэнтных прадметных дзеянняў і нормам сацыяльных адносін калектыва. У такім «кантэкстным» навучанні дасягненне дыдактычных і выхаваўчых мэтаў злучана ў адным патоку з сацыяльнай па прыродзе актыўнасцю навучэнцаў, рэалізуемай як гульнявая дзейнасць.

Паводле дадзеных даследвання моўнай сітуацыі 100 % студэнтаў дзённага аддзялення практычна карыстаюцца толькі рускай мовай ва ўсіх відах камунікацыі акрамя заняткаў па беларускай мове і эканамічнай гісторыі Беларусі.

Аднак і 92,5 % прызналі, што ўспрыманне інфармацыі на беларускай мове амаль не стварае перашкоду у яе разуменні (амаль усе студэнты перцыптыўныя білінгвы).

Зыходзячы з патрабаванняў часу праграма па беларускай мове у вышэйшай школе павінна у першую чаргу вырашаць задачу авалодаць ва ўмовах абмежаванага часу беларускай мовай як сродкам зносін і сродкам пазнання, выпрацаваць уменні і навыкі разумення вуснага і пісьмовага маўлення на беларускай мове ў натуральным тэмпе (або блізкім да натуральнага) пры практычна неабмежаванай бытавой, грамадска-палітычнай, агульнанавуковай і прафесійнай тэматыцы.

У рамках дзелавых гульняў і сітуацый адбываецца пашырэнне пасіўнага слоўніка і паступовы пераход яго ў актыўную лексіку праз пастаянны ўдзел у зносінах.

Акрамя актывізацыі набытых раней уменняў і засваення вялікіх аб'ёмаў слоўніка ў сціслы тэрмін спецыфіку ужывання дзелавых гульняў складаюць больш аб'ёмныя мэты навучання: актывізацыя раней набытых маўленчых уменняў, фарміраванне больш высокага ўзроўню камунікатыўнай кампетэнцыі, а таксама больш глыбокую сістэматызацыю арфаграфічных і граматычных ведаў студэнтаў.

Даследаванні паказалі, што выкарыстанне дзелавых гульняў і сітуацый, з аднаго боку, дазваляе стварыць умовы для рэалізацыі ўсіх неабходных навыкаў маўленчай дзейнасці на беларускай мове, з другога боку, садзейнічае высокаму ўзроўню запамінавання і высокім паказчыкам трываласці актыўнага слоўніка студэнтаў.

Актывізацыя вучэбнай работы дасягаецца за кошт таго, што:

– гуляючы займае пазіцыю суб'екта дзейнасці, а не пасіўнага «спажывацця» інфармацыі і, у сувязі з чым здымаецца псіхалагічны бар'ер (сарамлівасць, страх, скаванасць); у час гульні мабілізуюцца разумовыя здольнасці гуляючых, іх уяўленне, памяць. (у гульні запамінаецца каля 90 % інфармацыі);

– мэтанакіравана выкарыстоўваецца эфект групавога ўзаемадзеяння.

У гульні ствараецца і падтрымліваецца такая псіхалагічная атмасфера, якая дае магчымасць для задавальнення шматлікіх важных сацыяльна-псіхалагічных стымуляў да навучання. Найбольш эфектыўна і актыўна вучэбная дзелавая гульня можа выкарыстоўвацца на занятках па мове (беларускай (прафесійнай лексіцы), што тлумачыцца асаблівасцямі дадзенага прадмета, галоўная мэта якога – навучанне мове як сродку зносін. Гульня дапамагае забяспечыць патрэбу ўзаемных зносін усіх удзельнікаў і матывуе маўленчую дзейнасць. Прымяненне яе як метадычнага прыёму на занятках па беларускай мове апраўдана і тымі тэндэнцыямі, якія існуюць у сучаснай метадыцы выкладання і працягваюцца ў маўленчадзейнасным падыходзе да навучання і ў сувязі з гэтым у псіхалагічнай накіраванасці заняткаў на развіццё маўленчамысліцельнай дзейнасці студэнтаў сродкамі вывучаемай мовы ў працэсе нараджэння і прыёму моўнага выказвання, камунікатыўнай накіраванасці заняткаў, інтэнсіфікацыі працэса навучання, развіцці групавых форм работы.