

*В. Л. Гуцько, старшы выкладчык
кафедры рэжысуры абрадаў і свят,
кандыдат культуралогіі*

ФОРМА ДЫСТАНЦЫЙНАГА НАВУЧАННЯ ЯК АПТЫМАЛЬНАЯ ЎМОВА САМАСТОЙНАЙ РАБОТЫ СТУДЭНТАЎ-ЗАВОЧНІКАЎ ПА ДЫСЦЫПЛІНЕ «РЭЖЫСУРА СВЯТ»

Студэнты факультэта завочнага навучання па спецыяльнасці «Рэжысура свят (народныя)», асабліва першакурснікі, скардзяцца на недахоп часу на падрыхтоўку заданняў па практычных спецдысцыплінах – рэжысуры свят, моўнаму дзеянню ў свяце і інш. Складанай творчай задачай на першай экзаменацыйнай сесіі становіцца экзамен па «Рэжысуры свят (беларускія народныя гульні)», дзе адбываецца паказ гульнёвых праграм, падрыхтаваных студэнтамі. Можна сцвярджаць, што выказаныя праблемы магчыма вырашаць з дапамогай дыстанцыйнай камунікацыі ці дыстанцыйнага навучання на працягу двух-трох месяцаў пасля правядзення ўстановачнай сесіі (першы тыдзень верасня) да пачатку першай экзаменацыйнай сесіі (звычайна ў сярэдзіне снежня).

Дыстанцыйнае навучанне не можа замяніць актыўных зносін паміж студэнтамі і выкладчыкам. Прапанаваная форма зносін будзе падтрымліваць інтэнсіўны тэмп навучання ў міжсесійны перыяд, садзейнічаць паглыбленаму самаўдасканаленню і фарміраванню прафесійных ведаў, уменняў і навыкаў у студэнтаў. Выкладчык на адлегласці ў інтэрактыўнай форме мае магчымасць растлумачыць і дапамагчы студэнту вызначыць тэму, ідэю і звышзадачу ў сцэнарыі гульнёвай праграмы, удакладніць яе змест, метады ўвасаблення на сцэнічнай пляцоўцы, прапанаваць формы арганізацыі гульнёвай прасторы і сродкі ўвасаблення. Пералічаныя кірункі работы выкладчыка і студэнта дапамогуць узняць узровень якасці гульнёвай праграмы.

На ўстановачнай сесіі студэнтам прапануецца стварыць сцэнарыі аўтарскай гульнёвай праграмы па дысцыпліне «Рэжысура свят». Звычайна ў студэнтаў узнікаюць праблемы з карэкціроўкай дзейнаснага складніку гульнёвай праграмы падчас яе ўвасаблення на сцэнічнай пляцоўцы. Таму самым лепшым выйсцем з гэтага становішча з'яўляецца вызначэнне выкладчыкам пэўных умоў

напісання сцэнарыя, якія ён прапануе падчас стварэння гульнівай праграмы.

Пералічым асноўныя патрабаванні да сцэнарыя гульнівай праграмы і арганізацыі дзеяння на сцэнічнай пляцоўцы, якія можна прапанаваць студэнтам у інтэрактыўнай форме:

- Вызначэнне тэмы, ідэі і звышзадачы гульнівай праграмы. Звычайна рэжысёрская эксплікацыя з'яўляецца ці пачаткам работы, ці яе лагічным завяршэннем.

- Падбор гульніў. Патрабаванні да выбару гульніў: актыўныя, тэмпарытмічныя, у якіх абавязкова прысутнічае спаборніцтва паміж удзельнікамі ці камандамі, што выклікае цікавасць гледачоў і ўдзельнікаў. Гульні павінны суадносіцца з выбарам тэматыкі гульнівай праграмы. Важна размясціць гульні такім чынам, каб эмацыянальнае напружанне (кульмінацыя) знаходзілася ў фінале гульнівай праграмы і адбыўся апафеоз дзеяння.

- Актывізацыя гледачоў павінна праводзіцца разнастайнымі спосабамі, якія будуць дапамагаць развіццю дзеяння гульнівай праграмы.

- Пажадана, каб колькасць удзельнікаў на сцэнічнай пляцоўцы павялічвалася на працягу гульнівай праграмы, ад правядзення першай гульні да апошняй. Вядучыя павінны кантраляваць колькасць удзельнікаў, якіх яны могуць ахапіць асабістай увагай.

- Прызны і падарункі для пераможцаў гульніў неабходна раздаваць у фінале гульнівай праграмы.

- Паводзіны вядучага на сцэнічнай пляцоўцы суадносяцца з выбарам тэматычнай асновы. Неабходна знайсці эмацыянальны тон для вядзення размовы з залай. Сцэнічнае адзенне павінна суадносіцца з тэматыкай і выглядаць ахайна. Месцазнаходжанне вядучага ў мізансцэнах падчас правядзення гульніў звычайна супадае з цэнтрам сцэны, тварам да глядзельнай залы, калі па абодвух баках знаходзяцца дзве каманды. У выпадку правядзення гульні ў коле, месца вядучага сярод удзельнікаў, каб яго было добра відаць і чуваць усім удзельнікам гульні і гледачам. Калі ўдзельнікі стаяць ў рад і кожны павінен змагацца за сябе, то вядучы знаходзіцца па дыяганалі, у «тры чвэрці», збоку ад удзельнікаў.

Для таго каб улічыць патрабаванні выкладчыка, студэнт-завочнік высылае па электроннай пошце першы варыянт сцэнарыя гульнівай праграмы. Выкладчык пасля азнаямлення з тэкстам піша свае заўвагі і прапановы па ўдасканаленні тэксту сцэнарыя і

дзеяння ў гульнівай праграме. У гэты час становіцца неабходнай дыстанцыйная камунікацыя «выкладчык – студэнт», якая становіцца залогам паспяховага навучання ў экзаменацыйны перыяд сесіі ў разнастайных формах: электронная пошта, скайп і інш.

Выкажам папярэднія вынікі, якія магчыма чакаць ад увядзення дыстанцыйнага навучання па дысцыпліне «Рэжысура свят (беларускія народныя гульні)»:

– студэнт прыступае да экзаменацыйнай сесіі падрыхтаваным, ён дастаткова ўдзяляе часу на падрыхтоўку і арганізацыю гульнівай праграмы ў міжсесійны перыяд;

– паказ гульнівых праграм адбываецца на высокім якасным узроўні, таму што шмат спрэчных момантаў у сцэнарыі і сцэнічным дзеянні папярэдне абмеркавана з выкладчыкам дысцыпліны;

– у студэнта складваецца сістэмнае бачанне правядзення і арганізацыі гульнівай праграмы на адкрытай пляцоўцы і ў памяшканні.