

яе трэба вырашаць канкрэтныя арганізацыйныя і тэхналагічныя задачы. Студэнты дзейнічаюць у розных сітуацыях, на розных этапах патэнтна-інфармацыйнага забеспячэння ў адпаведнасці з абранымі мэтамі. Ад гэтага залежаць стратэгія пошуку інфармацыі, размеркаванне функцый паміж уздзельнікамі брыгады, аналіз інфармацыі і падрыхтоўка справаздачы.

Такім чынам, аналізуючы канкрэтныя сітуацыі патэнтна-інфармацыйнай дзейнасці, студэнты набываюць практычныя навыкі вырашэння арганізацыйных пытанняў (рэжымнае аб'ёму працы ўнутры брыгады, сумесны выбар ацымальных шляхоў правядзення патэнтных даследаванняў і г.д.) і тэхналагічных задач (засваенне відаў патэнтнага пошуку, метадыкі выкарыстання розных крыніц пры яго правядзенні, аналізу атрыманай інфармацыі, падрыхтоўкі справаздачы аб патэнтных даследаваннях).

На працягу гульні яны працуюць з бібліяграфічнымі і рэфератыўнымі паказальнікамі, крыніцамі фірменнай і рэкламнай інфармацыі, звяртаюцца да тэкстаў розных відаў дакументаў.

Пры падрыхтоўцы справаздачы ідзе засваенне метадаў графічнага прадстаўлення атрыманай інфармацыі (складаюцца табліцы, гістаграмы, дыяграмы, графікі і г.д.).

Такім чынам, на працягу гульні студэнты аналізуюць рынак гатовых тэхналогій і прымаюць канкрэтныя сітуацыйныя рашэнні.

Але адзначаючы стаючы вынік выкарыстання такіх актыўных форм навучання, як ДГ, неабходна падкрэсліць і пэўныя адмоўныя моманты, якія, на наш погляд, можна сфармуляваць наступным чынам.

1. Правядзенне ДГ было (і ёсць) справай выкладчыка, прадметна-метадычнай камісіі; нават у рамках адной кафедры (не кажучы пра факультэт) не ставілася пытанне аб правядзенні выкарыстання ДГ у нейкую (адпаведную) сістэму, якая, на наш погляд, павінна прадугледжваць:

-- метаакіраванасць кожнай ДГ на рэзультат творчых здольнасцей студэнта;

-- паслядоўнасць саставу ДГ у адпаведнасці з праходжаннем і перасмненасцю дысцыплін;

-- міжнародныя сувязі;

-- правядзенне комплекснай (выніковай) ДГ у якасці атэстацыі (перад ДЭК).

2. Сёння, калі значнае месца ў навучальным працэсе адведзена аўтаматызаваным тэхналогіям, неабходна перагледзець тэматыку і змест правядзення ДГ з улікам выкарыстання банка дадзеных.

3. Улічваючы ўзрастаючую ролю замежнай мовы ў інфармацыйна-бібліяграфічнай дзейнасці, мэтазгодна прадугледзець распрацоўку (разам з кафедрай замежных моў) ДГ на замежнай мове.

4. На наш погляд, неабходна умацаваць метадычны ўзровень ДГ, што лепш за ўсё можа зрабіць метадычная секцыя савета ФБІС.

Яцэвіч М.А.,  
дацэнт

## ДЗЕЛАВЫЯ ГУЛЬНІ ЯК СРОДАК АКТЫВІЗАЦЫІ ЗДОЛЬНАСЦЕЙ СТУДЭНТАЎ ПРЫ Вывучэнні КУРСА «ІНФАРМАЦЫЙНА- БІБЛІЯТЭЧНЫ МАРКЕТЫНГ»

Згодна з новым вучэбным планам пяцігадовага тэрміну навучання на курс «Інфармацыйна-бібліятэчны маркетынг» адведзена 70 гадзін, 36 з іх займаюць практычныя заняткі, а дакладней -- дзелавыя гульні па розных напрамках маркетынгавай дзейнасці бібліятэк і інфармацыйных службаў. Сярод іх -- устанаўленне кіраўніцкай структуры для ажыццяўлення маркетынгавай дзейнасці бібліятэкі, сегментацыя і пазіцыяніраванне інфармацыйнага рынку, распрацоўка праграмы маркетынгавай дзейнасці бібліятэкі, распрацоўка рэкламнай кампаніі, вывучэнне грамадскай рэпутацыі бібліятэкі і інш.

Свосасаблівае пералічаных вышэй дзелавых гульняў з'яўляецца тое, што студэнты падчас іх правядзення працуюць у камандах па 3 - 4 чалавекі. Прытым кожная з каманд вырашае агульную задачу. Вызначаецца лідэр.

Яго роля заключаецца ў тым, каб «пераплавіць» групу ў каманду, забяспечыць дасягненне пастаўленых мэт, унесці уклад у працу групы, непасрэдна выканаць заданне, сачыць за яго выкананнем.

Пад «камандай» разумецца невялікая колькасць людзей з узаемадапаўняльнымі навыкамі, якія лічаць сабе адказнымі за сваю справу і намаганні якіх накіраваны на дасягненне агульнай мэты і пэўных паказчыкаў працы.

Чаму карысней працаваць са студэнтамі ў камандах, а не групах? Для адказу на гэтае пытанне зробім параўнанне.

Каманды	Групы
Размеркаванне лідэрства	Мошны, яўны лідэр.
Асабістая/узаемная/ адказнасць	Асабістая адказнасць.
Калектыўны вынік.	Індывідуальныя вынікі.
Эфектыўныя абмеркаванні з выкарыстаннем металу «мазгавой атакі».	Дыскусіі ад пачатку да канца і вырашэнне праблем, абмеркаванне, прыняцце рашэнняў.
Сумесная праца.	Размеркаванне працы.

Перавагай работы студэнтаў у камандзе з'яўляецца таксама і тое, што ў адрозненне ад традыцыйнай дзелавой гульні масца магчымасць пазбегнуць залішняй дэталізацыі ролі кожнага з яе ўдзельнікаў: кожны з ігракоў адказвае толькі за свой невялікі накірунак дзейнасці. Удзельнікі каманды, наадварот, разам абмяркоўваюць вырашэнне ўсіх пастаўленых перад імі праблем. Гэта ператварае дзелавую гульню ў спаборніцтва каманд, калі кожная з іх дабаўляе нейкія новыя (лепшыя, незвычайныя) падыходы да ажыццяўлення пэўнай мэты. Выкладчык мас магчымасць на заключным этапе гульні вызначыць рэйтынг работы каманд, вызначыць лепшую з іх і лепшых у ёй, засяродзіць увагу на недахопах як у дасягненні канчатковых вынікаў, так і ў арганізацыі работы той ці іншай каманды. Зразумела, што ён павінен увесь час назіраць за дзейнасцю каманд.

Можна вылучыць наступныя асноўныя этапы работы каманд. 1. Уступны этап (пастаноўка праблемы выкладчыкам). 2. Асноўны этап (выконваецца студэнтамі).

- 2.1. Абмеркаванне праблемнай сітуацыі (ПС).
  - 2.2. Аналіз вядомых варыянтаў вырашэння ПС.
  - 2.3. Рэкамендуемыя варыянты вырашэння (РВВ) ПС.
  - 2.4. Аналіз РВВ ПС, вызначэнне станоўчых і адмоўных момантаў.
  - 2.5. Абнародаванне дасягнутых вынікаў кожнай камандай.
3. Аналіз работы каманд выкладчыкам і студэнтамі. Урокі гульні.

Вельмі важна пераканаць саміх студэнтаў у перавагах работы ў камандах. Менавіта таму першая дзелавая гульня па курсу прысвечана апрацоўцы тэхналогіі работы каманды. Студэнтам прапануецца праблемная сітуацыя, не звязаная непасрэдна па зместу з інфармацыйна-бібліятэчным маркетынгам, напрыклад сітуацыя з авіякатастрофай, дзейнасцю фінансавых кампаній і інш. Вырашэннем іх займаюцца як каманды, так і некалькі асобных студэнтаў. Усім даюцца папярэдне падрыхтаваныя матэрыялы з апісаннем сітуацыі і магчымых выхадаў з яе. Студэнты павінны выбраць найбольш аптымальныя і жыццяздольныя, абгрунтаваць свой выбар. Затым параўноўваюцца дасягненні каманд і асобных студэнтаў.

І, нарэшце, што самае галоўнае. Неабходна даць адказы на пытанні: як дзялілася адказнасць у камандзе, ці былі выключаны з працы некаторыя яе удзельнікі, ці выявіліся лідэры, як можна ахарактарызаваць стыль лідэра, ці было абмеркаванне шляхоў выканання задання, ці працавалі людзі як каманда і інш.

Першы вопыт правядзення дзелавых гульняў у камандах паказаў іх дастатковую эфектыўнасць і зацікаўленасць студэнтаў. На занятках прысутнічае дух канкурэнцыі, спаборніцтва, што, несумненна, уздзейнічае на актывізацыю здольнасцей студэнтаў.