

3. *Слоўнік музычных тэрмінаў / Аўтар-уклад. В.А. Антаневіч. – Мн., 1994.*

4. *Музычны слоўнік беларуска-рускі. Музыкальны слоўвар русско-белорусский / Аўт.-склад.: Г.Р. Куляшова, Т.Г. Мдывані, Н.А. Юўчанка і інш.; Навук. рэд. Г.Р. Куляшова, Л.А.Антанюк. – Мн., 1999.*

5. *Слоўнік беларускай мовы. Арфаграфія. Арфаэпія. Акцэнтацыя. Словазмяненне / Пад рэд. М.В. Бірылы. – Мн., 1987.*

6. *Тлумачальны слоўнік беларускай літаратурнай мовы / Пад рэд. М.Р.Судніка, М.Н.Крыўко. – Мн., 1996.*

Л.А.Драчова, ст.выкладчык

КАМП'ЮТЭРНЫЯ ГУЛЬНІ ЯК СРОДАК РАЗВІЦЦЯ ПАЗНАВАЛЬНЫХ ЗДОЛЬНАСЦЕЙ СТУДЭНТАЎ

За сваю гісторыю чалавецтва назапасіла вялікую колькасць разнастайных і шматфункцыянальных гульняў. Гульнявая дзейнасць атрымала масавае развіццё і ў Рэспубліцы Беларусь.

Гульнявыя метады выкарыстоўваюцца ў выхаванні, адукацыі, медыцынскай і псіхалагічнай рэабілітацыі. Іх спалучэнне з метадамі псіхатэрапеўтычнага ўздзеяння, такімі як бібліятэрапія, арт-тэрапія, музыкатэрапія і іншымі, дазваляе эфектыўна вырашаць задачы сацыяльна-псіхалагічнай рэабілітацыі і ажыццяўляць комплексны падыход у выкарыстанні метадаў і сродкаў псіхатэрапіі. У гульнявой дзейнасці ўсе ўдзельнікі маюць магчымасць рэалізоўваць і развіваць свае творчыя здольнасці, валявыя якасці, лагічнае мысленне, памяць, здольнасць да аналізу і інш. Эмацыянальныя хваляванні стымулююць пазнавальныя патрабаванні, імкненне да дасканаласці, дапамагаюць удзельнікам нармалізаваць свой псіхаэмацыянальны стан, набыць раўнавагу, павысіць устойлівасць да неспрыяльных фактараў.

Не будзе перабольшваннем сказаць, што ў гульнявой дзейнасці чалавек самасцвярджаецца, самарэалізуецца, самавыхоўваецца як асоба. Зразумела, што мэтай любой гульні з'яўляецца выйгрыш. Ён дасягаецца шляхам рэалізацыі паслядоўнасці сумесных дзеянняў усіх удзельнікаў. Гульні могуць уключаць элементы выпадковасці, якія не аказваюць уплыву на рашаючы вынік. Гэта значыць, што гульні ў першую чаргу павінны адпавядаць правілам, умовам і прынцыпам роўных магчымасцей для рэалізацыі выйгрышу ўсіх іх удзельнікаў.

Любая гульня – гэта не толькі забаўляльны адпачынак, а яшчэ і дасягненне і ўдасканаленне сваіх уменняў, навыкаў і, нарэшце, ведаў. Па сваёй сутнасці гульня ўяўляе стварэнне ўмоў для знаходжання неабходнай у прыняцці рашэння інфармацыі. Усе вышэйпералічаныя рысы ў вялікай ступені належаць новаму кірунку гульнявой дзейнасці – камп'ютэрным гульням. Папулярнасць камп'ютэрных гульняў як формы навучання сапраўды феноменальная. Колькасць прыхільнікаў яе сярод дарослых, моладзі і асабліва дзяцей павялічваецца. На жаль, трэба адзначыць, што ў некаторых выпадках камп'ютэрныя гульні становяцца своеасаблівым наркотыкам.

Першапачаткова вылічальная тэхніка асацыіравалася выключна з ідэяй матэматыкі, логікі, рацыянальнасці і выкарыстоўвалася для вырашэння абаронных і іншых навукадакладных задач. Думкі аб выкарыстанні камп'ютэра большасцю людзей выключна ў ірацыянальных мэтах, дакладна для гульняў, здавалася абсурдным. З'яўленне камп'ютэрных гульнявых праграм у асноўным абумовіла той факт, што камп'ютэр стаў не толькі прыладай інтэлектуальнай дзейнасці, але і сродкам творчага ўдасканалення, носбітам культуры. Камп'ютэрныя гульні адлюстроўваюць сучасную мараль, этыку, інтэлектуальны і псіхічны стан грамадства.

У апошнія гады ў сувязі са значным развіццём аўтаматызаваных інфармацыйных тэхналогій і іх шырокім распаўсюджваннем практычна па ўсіх кірунках чалавечай дзейнасці

сфарміравалася індустрыя камп'ютэрных гульніў. Магчымасці віртуальнай прасторы практычна неабмежаваныя для мадэлявання вельмі складаных гульнівых сістэм. Высокая якасць каляровага выяўлення і гукавога суправаджэння спрыяюць таму, каб зрабіць камп'ютэрныя гульні прывабнымі. Важнае значэнне ў фарміраванні цікавасці да камп'ютэрных гульніў належыць зручнасці і прастаце.

Такім чынам, улічваючы вышэйадзначанае, неабходна зрабіць вывад, што віртуальныя гульні на сённяшні дзень сталі рэальнасцю. Як і любая новая, значная з'ява ў культуры камп'ютэрныя гульні выклікалі мноства самых разнастайных водгукаў з боку псіхолагаў, філосафаў, педагогаў, мастацтвазнаўцаў, культуролагаў і іншых спецыялістаў. Некаторыя вучоныя лічаць камп'ютэрныя гульні крыніцай усялякага зла, сваасоблівым наркотыкам. Аднак аналіз праграмнага забеспячэння, які магчыма рэкамендаваць для выкарыстання ў вучэбным працэсе, паказвае вялікія магчымасці камп'ютэрных гульніў для агульнага інтэлектуальнага і эмацыянальна-асобаснага развіцця студэнтаў.

У наш час для персанальнага камп'ютэра распрацаваны цэлы спектр гульніў, які выклікае цікавасць у самага разнастайнага кола асоб, ад дзяцей да вучоных і адміністратараў. Але жанравая класіфікацыя камп'ютэрных гульніў яшчэ не абгрунтавана, тэрміналогія не стандартызавана, а ўсе існуючыя віды класіфікацыі не здольны прэтэндаваць на паўнату і лагічную завершанасць.

Аналізуючы змест камп'ютэрных гульніў, неабходна заўважыць, што відавочная іх частка не адпавядае патрабаванням педагогікі, іх выкарыстанне ў выхаваўчых і псіхатэрапеўтычных мэтах патрабуе дэталёвага даследавання, уважлівага адбору з пункту гледжання ўплыву на псіхіку асобы і адпаведнасці іх зместу і сюжэту агульнапрынятым маральным каштоўнасцям. Безумоўна, праблемы выпрацоўкі крытэрыяў адбору і распрацоўкі метадык выкарыстання камп'ютэрных гульніў у выхаваўчай рабоце з'яўляюцца актуальнымі.

Актуальнасць праблемы пацвярджаецца тым, што захапленне камп'ютэрнымі гульнямі мае масавы характар, а ў часткі асоб займае ўвесь вольны час. Таму ўяўляецца важным уключэнне ў падрыхтоўку кадраў для работы ў сферы сацыяльна-псіхалагічнай рэабілітацыі, і асабліва для выхаваўчай работы з дзецьмі, вывучэнне камп'ютэрных гульняў, навукова абгрунтаваных метадык іх адбору, выкарыстання і распрацоўкі адпаведных рэкамендацый.

Курс “Камп'ютэрныя гульні” выкладаецца ў Беларускам дзяржаўным універсітэце культуры для студэнтаў старшых курсаў спецыялізацыі “выхаваўчая работа ва ўстановах сацыякультурнай сферы” спецыяльнасці “сацыяльная педагогіка”. Праграма прадугледжвае засваенне матэрыялу студэнтамі на лабараторных занятках, на якіх вырашаюцца асноўныя задачы:

- вывучэнне тэхнічнай і праграмнай падтрымкі інфармацыйных тэхналогій;
- набыццё ўменняў і навыкаў выкарыстання сродкаў інфармацыйнай падтрымкі ў галіне адпаведнай дзейнасці;
- авалоданне навыкамі выкарыстання праграмага забеспячэння, разнастайных камп'ютэрных гульняў у неабходных межах выбранай спецыяльнасці;
- засваенне метадык адбору і выкарыстанне камп'ютэрных гульняў для сацыяльнай адаптацыі, развіцця здольнасцей асобы.

На лабараторных занятках набываюцца навыкі практычнага выкарыстання ЭВМ і праграмных сродкаў Microsoft Office. У прыватнасці, студэнты засвойваюць аперацыйныя сістэмы, праграмныя абалонкі, вучацца стварэнню і апрацоўцы тэкставай і лічбавай інфармацыі, сканіраванню і распазнаванню тэкстаў, падрыхтоўцы слайдаў і прэзентацый. Яны навучаюцца выкарыстанню слоўнікаў і аўтаматычных перакладчыкаў у рабоце менеджэра, перакладу тэкстаў з дапамогай праграм ABBYY Lingvo і Stylus. Асаблівая ўвага надаецца рабоце з мультымедычнымі дакументамі, адначасоваму выкарыстанню разнастайных праграмных сродкаў, працы ў асяроддзі лакальнай сеткі і глабальнай

сеткі Internet, методыцы навучання камп'ютэрным гульням і знаёмству з канкрэтнымі ўзорамі камп'ютэрных гульняў асноўных кірункаў.

Дадзены курс выклікае вялікую цікавасць і хутка і лёгка за-свойваецца студэнтамі. Мэта вучэбнай дысцыпліны “Камп'ютэрныя гульні” – фарміраванне ў будучых сацыяльных педагогаў тэарэтычных ведаў і практычных уменняў па выкарыстанні інфармацыйных тэхналогій і камп'ютэрных гульняў у сваёй прафесійнай дзейнасці.

А.А.Жалуновіч, дацэнт

ПАЗААЎДЫТОРНАЯ РАБОТА ЯК СТРУКТУРНЫ ЭЛЕМЕНТ НАВУЧАННЯ

Пазааўдыторная (дамашняя) самастойная работа студэнтаў – необходимая састаўная частка вучэбнага працэсу. Яна цесна звязана з аўдыторнай работай, якая праводзіцца пад кіраўніцтвам выкладчыка, дапаўняе і забяспечвае яе эфектыўнасць.

Дамашняе заданне выступае ў двух якасна розных варыянтах: як заданне для заняткаў і як заданне, якое прапануецца студэнту для самастойнага пазааўдыторнага выканання. Заданні, што даюцца на аснове папярэдніх заняткаў, з'яўляюцца асновай кантролю (звычайна ў першай палове) ступені засваення раней вывучанага матэрыялу. Дамашняе заданне для наступных заняткаў выступае як план будучай работы. Гэтае заданне адносіцца на канец заняткаў ці на канец кожнай яго мэтавай часткі. Задача выкладчыка заключаецца ў тым, каб адэкватна сфармуляваць падобраныя для самападрыхтоўкі заданні, вызначыць, за які час і дзе яны павінны выконвацца.

Першае, што сведчыць аб неабходнасці пазааўдыторнай работы, – гэта фактар часу. Як вядома, немагчыма ў поўнай меры