Коммуникативная компетенция: принципы, методы, приемы
К63 формирования: сб. науч. ст. / Белорус.гос.ун-т; в авт. ред. – Мн., 2007. – Вып. 8. – 62 с.

В. У. Праскаловіч, М. М. Табола

РОЛЯ ЛІТАРАТУРНАЙ ГУЛЬНІ Ў РАЗВІЦЦІ КАМУНІКАТЫЎНЫХ ЗДОЛЬНАСЦЕЙ ВУЧНЯЎ

У педагагічнай навуцы існуе думка, што сучасная школа ўсё яшчэ не можа пазбавіцца інфармацыйнага перанасычэння зместу выкладання літаратуры, празмерна рацыяналізуе свядомасць вучня, што не спрыяе абуджэнню асобасна-індывідуальнага ўспрымання, развіццю камунікатыўных і крэатыўных здольнасцей асобы. Ад сучаснай метадычнай навукі патрабуецца абнаўленне зместу, спосабаў і тэхналогій навучання ў школе. Вучонымі (М. А. Лазарук, В. У. Івашын, А. В. Хутарскі, І. С. Якіманская, М. Г. Яленскі і інш.) даказана, што толькі пры наяўнасці дыдактычнага забеспячэння, якое рэалізуе прынцып суб’ектыўнасці адукацыі, можна гаварыць пра пабудову асобасна-арыентаванага адукацыйнага працэсу. Сапраўднае абнаўленне літаратурнага навучання можа адбывацца толькі пры ўмове ўкаранення асобасна-арыентаваных педагагічных тэхналогій. Існуе шэраг класіфікацый педагагічных тэхналогій. У найбольш абагульненым выглядзе ўсе вядомыя ў педагагічнай навуцы і практыцы тэхналогіі сістэматызаваў Г. К. Сяляўка [1]. Спосабы, метады, сродкі навучання вызначаюць назвы многіх існуючых тэхналогій: рэпрадуктыўныя, праблемнага навучання, развіццёвага навучання, камунікатыўныя, творчыя, гульнёвыя і інш. На апошніх мы і засяродзім сваю ўвагу.

У адпаведнасці з задачамі курса беларускай літаратуры ў сярэдняй школе сярод важных відаў навучальнай дзейнасці застаюцца літаратурныя гульні розных тыпаў (чытацкія, сюжэтна-ролевыя, выканальніцкія і г. д.). Іх мэтавыя ўстаноўкі прадугледжваюць развіццё камунікатыўных і крэатыўных здольнасцей школьнікаў у працэсе літаратурнага навучання.

Літаратурная гульня імітуе ход сачынення мастацкага твора з дапамогай сродкаў, адэкватнага абранаму жанру і віду. Вучань, маючы перад сабой літаратурны ўзор, сам прыдумвае літаратурную канструкцыю, як бы гуляючы са словам, вобразам, пераасэнсоўваючы іх, будуючы ланцужок вобразаў, залежных ад задуманага ім зместу. У працэсе гульнёвай дзейнасці школьнік знаёміцца з мовай мастацтва, асноўнымі элементамі, з якіх складаецца твор, законамі яго пабудовы.

Гульня дапамагае рашэнню задач моўнага і літаратурнага развіцця школьнікаў, з'яўляецца тым псіхічным і эстэтычным фонам, дзякуючы якому прабуджаюцца вельмі яркія, жывыя, канкрэтныя чытацкія вобразы. Гульня пры ўмелым прымяненні здольна не толькі ўберагчы ад лішняй лагізацыі, але і развіць новыя чытацкія якасці.

Да кожнага ўрока мы распрацавалі цэлы шэраг *"адкрытых заданнях"* (або *заданні крэатыўнага тыпу,* па А. В. Хутарскому [2]), бо менавіта з дапамогай іх уцягваецца ва ўрок-гульню ўвесь клас. Мы прапануем выкарыстоўваць гульню не як эпізод на ўроку, а як лінію выкладання, што і праілюструем на прыкладзе вывучэння рамана Уладзіміра Караткевіча "Каласы пад сярпом тваім". З мэтай развіцця камунікатыўных і творчых здольнасцей школьнікаў у працэсе засваення твора вялікай эпічнай формы можна выкарыстаць наступныя літаратурныя гульні.

Чытацкія (слоўнікавыя і стылістычныя).

Вучням прапануецца знайсці ў творы ўстарэлыя словы і паспрабаваць растлумачыць іх значэнне; вызначыць, з'яўляюцца яны гістарызмамі ці архаізмамі, падабраць да архаізмаў сінонімы з актыўнага моўнага запасу.

Напрыклад, *губерня* [3, с. 9] – асноўная адміністрацыйна-тэрытарыяльная адзінка ў Расіі з пачатку 18 ст., архаізм, сінонім – вобласць; *шляхта* [3, с. 61] – у 13–пач. 20 стст. у Польшчы, Літве і на Беларусі дробнапаместнае дваранства, гістарызм; *капішча* [3, с. 74] – язычніцкі храм, культавае збудаванне, гістарызм; *засценак* [3, с. 113] – невялікае сельскае паселішча дробнай шляхты на землях Заходняй Беларусі, гістарызм; *прыгон* [3, с. 113] – грамадскі лад, заснаваны на прыгонным праве, дармавая прымусовая праца сялян на памешчыка ў часы прыгоннага права.

Выканальніцкія (інтанацыйныя эцюды, эцюды-імправізацыі, выразнае (мастацкае) чытанне, чытанне па ролях, інсцэніроўкі асобных эпізодаў, пантамімы і інш).

Настаўнік прапануе школьнікам выразна прачытаць, напрыклад, легенду пра белае жарабя, якую паведаміў сваім унукам і Алесю Загорскаму стары Кагут, ці апісанне грушы напачатку першай кнігі [3, с. 7] і напрыканцы [3, с. 389], параўнаць гэтыя ўрыўкі. Па магчымасці, вучні могуць зрабіць пэўныя замалёўкі на аснове прачытанага (гэта робяць вучні, якія добра малююць).

Вучням з артыстычнымі здольнасцямі рэкамендуем зрабіць інсцэніроўку ўрыўка, які спадабаўся. Пры гэтым можна ажыццявіць гендэрны падыход. Так, для інсцэніроўкі асобных эпізодаў дзяўчатам прапануецца сцэна сустрэчы Майкі і Алеся, або Гелены і Алеся, Майкі і Гелены (прагноз развіцця падзей любоўнага трохкутніка), а хлопцы, хутчэй за ўсё, выберуць урыўкі з апісаннем значных грамадскіх падзей ("чытанне маніфесту", "бунт у Півошчах", "дваранская сходня" і інш.), са знаёмствам з рознымі каларытнымі асобамі ("сустрэча з Чорным Войнам", "спатканне на кірмашы Алеся Загорскага і Кастуся Каліноўскага", "знаёмства з рознымі пісьменнікамі і грамадскімі дзеячамі").

Каб не ўзнікла заўваг аб бессэнсоўнасці па адборы заданняў з улікам гендэрнасці, зазначым: пры чытанні мастацкага твора адбываецца “другасная самаідэнтыфікацыя” – атаясамліванне сябе з кім-небудзь, у дадзеным выпадку з героямі (юнакі) і гераінямі (дзяўчаты) рамана Уладзіміра Караткевіча. “Другасная ідэнтыфікацыя” фарміруецца на аснове першаснай самаідэнтыфікацыі (сітуацыя распазнавання сябе ў люстэрку), якая, па Лакану, з’яўляецца вызначальным момантам у фарміравання “я” чалавека.

Юнацкі ўзрост лічыцца найбольш сензітыўным для фарміравання вартасных арыентацый, менавіта таму пры такім (гендэрным) падыходзе ў працэсе літаратурнага навучання можна рашаць праблемы індывідуальна-асобасных каштоўнасцей школьнікаў, зрабіць зместам светапогляду і паняційнага апарату адзінаццацікласнікаў асобныя паняцці, катэгорыі тэорыі каштоўнасцей.

Ролевыя (імітацыйныя і творчыя).

Перад "акцёрамі" ставіцца задача ацаніць пэўную з'яву, зыходзячы з логікі характару "свайго" персанажа. Напрыклад, вучні выказваюць сваё меркаванне наконт наступнай сітуацыі: *як бы паводзіў сябе Алесь Загорскі, калі б ён жыў у сялянскай сям'і пастаянна, а на нейкі час яго проста аддалі на выхаванне да дваран? Калі ў творы выхаванне ў сялянскай сям'і называецца "дзядзькаванне", як бы можна было назваць выхаванне ў дваранскай сям'і?* Вучні прапануюць свае версіі *("двараванне", "перадзядзькаванне", "перавучэнне" і інш.)*

Гульня ў партрэты.

Настаўнік можа змясціць партрэтныя характарыстыкі на карткі і, арганізоўваючы апераджальнае чытанне рамана, раздаць вучням для таго, каб яны далі сваю характарыстыку таго ці іншага героя. Наколькі ў кожнага з адзінаццацікласнікаў развітая псіхалагічная праніклівасць і культура псіхалагічнага аналізу, вучні ўпэўняцца пасля прачытання твора, калі параўнаюць сваю характарыстыку з аўтарскай, даведаюцца, хто быў у іх на партрэце. На наш погляд, такое заданне дапаможа ўзнавіць веды вучняў пра сродкі стварэння літаратурных характараў, завострыць увагу на партрэце героя як адным са спосабаў выяўлення аўтарскай пазіцыі, кампенсуе магчыма недастатковую засяроджанасць на ім пры праблемным аналізе рамана. З гэтай мэтай можна падрыхтаваць да ўрока наступныя карткі.

Пазнайце героя па партрэтнай характарыстыцы:

а) *Той самы, здаецца, твар, і ўсё ж не той. Вочы нават цямнейшага колеру, чым у Кандрата, пэўна таму, што веі заўсёды апушчаны. Рот нясмела ўсміхаецца. Галава схілена трошкі ўбок, як кветка ў весняга "сну"* (Андрэй Кагут).

б) *Стаяў хлопец, на нейкі год старэйшы за Алеся, невысокі, каржакаваты, з цёмна-русымі прыгожымі валасамі. Рысы ў хлопца былі няправільныя, але буйныя і нават чымсьці прыгожыя. З тысяч і тысяч людзей, па адной толькі форме носа з крутымі ноздрамі, Алесь заўсёды пазнаў бы ў ім мясцовага, тутэйшага* (Кастусь Каліноўскі).

в) *Незнаёмы сустрэўся з Алесем вачыма і, відаць, зразумеў, што той разглядае яго як цікавы і загадкавы экземпляр роду чалавечага. Вусы варухнуліся, але нават калі б гэтага не было, аб усмешцы можна было б здагадацца па вачах. Вось што маладзіла чалавека: вочы! Залаціста-карыя і, дальбог, пякуча-сінія, як паўдзённае неба. У вачах нейкая пакутлівая вечная думка, змардаваны і грозны твар* (Т. Шаўчэнка).

Інтэлектуальныя гульні (скласці крыжаванку ці рэбус, уставіць прапушчаныя словы, мастацкія тропы (так званы стылістычны эксперымент) і інш.).

Настаўнік прапаноўвае, напрыклад, разгадаць рэбус, па аналогіі якога вучні павінны скласці свае:

месяц вясны (май) + першыя дзве літары імя галоўнага героя, з якім сустрэўся Алесь на кірмашы (Кастусь) (Май + ка);

брат бацькі ці маці (дзядзька) + слова "ванна" ў Д. скл. (ванне) ("дзядзькаванне").

У наступных сказах запоўніць прабелы:

1) *"Пакуль што губернскі камітэт, якім кіраваў пан ...* (Юры) *і ў складзе якога быў дэлегатам ад Сухадольскага павета стары ...*(Вежа), *лаяўся, ваяваў і штурхаў дваранскую масу на ўсё больш і больш левы шлях"* [4, с. 119].

2) *"Дэманстрацыя 27 лютага ...*(1861) *года была стыхійная, кіраўнікоў у яе не было і не магло быць. Адзінымі кіраўнікамі былі...* (крыўда), *абражаная нацыянальная...* (годнасць) *і...* (гнеў)*"* [4, с. 365].

Гэтыя крэатыўныя заданні могуць мець мадыфікацыі з улікам мэт канкрэтнага ўрока.

Гульня "Каляровая палітра" (знаходжанне ў тэксце прыметнікаў, якія абазначаюць колеры і іх адценні, адзначэнне пэўнага эпізоду рамана пэўным колерам (у залежнасці ад уражання, якое ён выклікаў у вучняў) і інш.).

Можна прапанаваць школьнікам намаляваць у сваіх сшытках вясёлку і ў кожны яе сектар упісаць колеры (можна разам з прадметамі ці з'явамі), якія выкарыстоўвае ў рамане "Каласы пад сярпом тваім" Уладзімір Караткевіч. Напрыклад, *сінія шальварыкі, малінавыя боты, блакітны келіх, янтарная вадкасць, шакаладна-матавы твар, вочы пясочнага колеру, карычневы струмень, шэрыя будынкі, чырвоныя з ліловым адценнем пліткі жалезняку, залацістыя плады* і інш. Вучні павінны патлумачыць, пра што сведчыць той факт, што аўтар выкарыстоўвае ў сваім творы такую стракатую палітру. Прапанаваныя літаратурныя гульні развіваюць уменне вучняў бачыць у творы асобу аўтара з яго сістэмай каштоўнасцей, абуджаюць імкненне пранікнуць у гэтую сістэму, зрабіць яе сваёй.

Літаратурныя гульні каштоўныя пазнавальна-выхаваўчымі вынікамі, магчымасцю кожнаму самавыявіцца, самасцвердзіцца праз творчасць. Галоўная мэта такіх заданняў перш за ўсё – фарміраваць у вучняў мастацкі густ, чуйнасць да мастацкага слова, назіральнасць, паэтычнае бачанне. Адукацыйная прастора, арганізаваная падобным чынам, патрабуе не толькі інтэлектуальнага, але і эмацыянальнага заглыблення, якое звязана з цікавасцю да мастацкага свету аўтара, з выхаваннем эстэтычнага ўспрымання, развіццём камунікатыўных і крэатыўных здольнасцей амаль кожнага вучня.

Літаратура

1. *Селевко, Г. К.* Современные образовательные технологии. / Г. К. Селевко. – М.: Просвещение. – 1998. – 256 с.

2. *Хуторской, А. В.* Методика личностно-ориентированного обучения: как обучать всех по-разному?: пособие для учителя / А. В. Хуторской. – М.: Изд-во Владос–Пресс, 2005. – 383 с.

3. *Караткевіч, У. С.* Збор твораў: у 8 т. / У. С. Караткевіч. – Мінск: Маст. літ., 1989. – Т. 4: Каласы пад сярпом тваім: раман. – Кн. 1. – 399 с.

4. *Караткевіч, У. С.* Збор твораў: У 8 т. / У. С. Караткевіч. – Мінск: Маст. літ., 1989. – Т. 5: Каласы пад сярпом тваім: раман. – Кн. 2; Зброя: аповесць. – 527 с.