

После раскрытия истинных мотивов Магнуса адом становится мир вокруг. *Мировое зло* представляется уже не как нечто абстрактное: *источником зла* является человек. Сатана, напротив, обнаруживает в себе способность видеть и постигать «прекрасное» в «уродливом» человеческом мире: «Я с каждой минутой всё больше радовался, что Я жив, говорю, могу ещё долго играть... И вдруг мне стало нравиться, что Я – человек!» [1, с. 127]. В то же время герой ещё способен оценивать происходящее с позиции высшего существа: «Уйди, ты не должен видеть удивления и радости Сатаны!» [1, с. 163], «Я ещё знаю, что Я бессмертен, и, когда повелит воля Моя, сам притяну к своему горлу костлявые пальцы. Но если Я забуду?» [1, с. 158].

Дьявол принимает своё вочеловечение и даже отказывается от самоубийства, однако отмечает в дневнике, что всё же сохранил в себе черты Сатаны: «К несчастью, Я ещё очень горд, это старый и всем известный порок Сатаны... Я из рода свободных, Я из племени владык, свою волю претворяющих в законы» [1, с. 185].

Трансформация образа сатаны у Л. Андреева подчёркивается с помощью контраста: Фома Магнус, являющийся человеком, испытывает к людям ненависть, в то время как inferнальный дух в человеческом обличье стремится навстречу людям. Через *рефлексии дьявола* автор демонстрирует, как «абсолютное зло» меркнет на фоне *людских пороков*: «и эту бесконечную кляузу, этот грязный поток лжесвидетелей, лжеприсяг, лжесудей и лжемошенников Я принял за игру бессмертных?» [1, с. 166]. Сатана-Вандергуд, находясь в Риме, отмечает, что люди спустя время не меняются: «Они были такими ещё при дворе Ашурбанипала, <...> все две тысячи лет серебряники Иуды продолжают приносить проценты, как и его поцелуй, – Мне становится скучным участвовать в старой и заезженной пьесе» [1, с. 143]. К слову, булгаковский Воланд в романе «Мастер и Маргарита» выразит ту же мысль: «Они – люди как люди. Любят деньги, но ведь это всегда было... В общем, напоминают прежних...» [2, с. 139].

Таким образом, в романе Л. Андреева «Дневник Сатаны» можно наблюдать *трансформацию демонического образа*. «Вочеловечившийся» дьявол сталкивается с «осатаневшим» человеком и при этом проигрывает ему. По собственной воле втянутый в игру в качестве актёра, герой оказывается марионеткой в руках людей. Абстрактное «абсолютное зло», воплощением которого является дьявол в классическом понимании мифологического образа, конкретизируется: источником зла является уже не Сатана, а человек.

Литература

1 Андреев, Л. Н. Дневник Сатаны / Л. Н. Андреев // Собрание сочинений: в 6 т. – Москва : Художественная литература, 1996. – Т. 6. Рассказы; Повести; Дневник Сатаны. Роман; 1916–1919; Пьесы 1916; Статьи. – С. 117–246.

2 Булгаков, М. А. Мастер и Маргарита / М. А. Булгаков. – Москва : АСТ, 2014. – 446 с.

УДК 37.091.315.7:004.9:811.161.3

В. У. Жукоўская

ІНТЭРАКТЫЎНЫЯ ФОРМЫ НАВУЧАННЯ НА ЎРОКАХ БЕЛАРУСКАЙ МОВЫ

У артыкуле разглядаецца прымяненне інтэрактыўнасці і інтэрактыўных формаў навучання ў працэсе выкладання беларускай мовы, характарызуюцца розныя формы

інтэрактыўнасці і шляхі іх выкарыстання на ўроках беларускай мовы. Дадзеныя педагогічныя тэхналогіі павышаюць матывацыю вучняў, выклікаюць у іх цікавасць да прадмета, які вывучаецца, а таксама робяць авалоданне мовай больш эфектыўнай і хуткай.

Асобасна-арыентаваная сістэма школьнага навучання паставіла ў цэнтр увагі выкладчыка асобу вучня. Традыцыйны падыход па мадэлі *выкладчык – навучэнец* паступова мяняецца на абноўленую мадэль *навучэнец – падручнік – выкладчык*.

У 90-я гады ХХ ст. з'явілася паняцце *інтэрактыўнае навучанне*. Такая форма навучання непасрэдна заснаваная на інтэрактыўнасці. Калі зірнуць на паходжанне слова *інтэрактыўнасць*, то ўспамінаюцца лацінскія словы *inter* 'паміж' і *act* 'дзеянне'. Аднак сам тэрмін пашырыўся ў сучасных еўрапейскіх мовах з англійскамоўнага *interaction* 'узаемадзеянне'. Гэтае першапачаткова сацыялагічнае паняцце з часам стала выкарыстоўвацца ў педагогіцы.

На думку сучасных даследчыкаў, "інтэрактыўнае навучанне – гэта перш за ўсё навучанне ў супрацоўніцтве. Усе ўдзельнікі адукацыйнага працэсу (выкладчык, студэнты) узаемадзейнічаюць адзін з адным, абменьваюцца інфармацыяй, сумесна вырашаюць праблемы, мадэлююць сітуацыі. Прычым адбываецца гэта ў атмасферы добразычлівасці і ўзаемнай падтрымкі, што дазваляе не толькі атрымліваць новыя веды, але і развівае саму пазнавальную дзейнасць" [1].

Інтэрактыўныя формы навучання павышаюць матывацыю і зацікаўленасць навучэнцаў, што садзейнічае якасці і глыбіні засваення вучэбных дысцыплін і курсаў. Формы навучання, якія мяркуюць узаемадзеянне навучэнцаў, плённую ўзаемную дзейнасць навучэнцаў і выкладчыка, а таксама самастойную работу навучэнцаў з камп'ютарнымі сродкамі навучання, у цяперашні час актыўна выкарыстоўваюцца ў працэсе выкладання многіх вучэбных дысцыплін. І натуральна, што магчыма выкарыстоўваць інтэрактыўныя формы навучання ў працэсе выкладання мовы, як роднай, так і замежнай.

На ўроках беларускай мовы сучасная педагогіка-практыкі раяць звяртацца да розных інтэрактыўных формаў навучання. Адна з іх – педагогічная тэхналогія дзелавой гульні. Як піша М. В. Жуковіч, "дзелавая гульня – разнавіднасць асобасна арыентаванай педагогічнай тэхналогіі, якая мае на мэце навучыць асобных школьнікаў ці іх групы прымаць рашэнне" [2, с. 22]. Даследчыкі рэкамендуюць прымяняць дзелавую гульню падчас розных тыпаў урокаў беларускай мовы: пры тлумачэнні новага матэрыялу, у працэсе абгульнення ведаў навучэнцаў, а таксама для вызначэння ўзроўню ведаў вучняў [2, с. 22].

Педагогічную тэхналогію дзелавой гульні маюць у сваёй аснове разнастайныя варыянты гульніў, што выкарыстоўваюцца традыцыйна выкладчыкамі беларускай мовы на занятках. Падчас гульні "Вынайсці словы" выкладчык прапануе некалькім камандам навучэнцаў падабраць словы з зададзенымі часткамі (напрыклад, *тэле-, відэа-, медыя-*) і растлумачыць іх.

У гульні "Кемлівая знаходка" навучэнцы шукаюць у групах слоў лішняе (напрыклад, сярод сінонімаў слова з іншай смантыкай або сярод запазычанняў уласнабеларускае слова) і тлумачаць свае знаходкі.

А ў ходзе гульні "Эрудыт" да запазычанняў розныя каманды шукаюць беларускія адпаведнікі.

М. В. Жуковіч прапануе таксама гульню "Карэктар", у якой навучэнцы выпраўляюць памылкі ў падрыхтаваным загадзя выкладчыкам тэксце [2, с. 23–24].

У цяперашні час на многіх занятках актыўна выкарыстоўваецца інтэрактыўны прыём "мазгавога штурму". Нагадаем, што "развіццё творчага тыпу мыслення – асноўная мэта гэтага метадычнага прыёму. Таму ён прыдатны для тых урокаў мовы і літаратуры, дзе вывучаемая тэма прама залежыць ад варыятыўнасці вырашэння пэўнай праблемы" [2, с. 15]. Гэты метады заключаецца ў вылучэнні выкладчыкам пэўнай праблемы і наступнай прапанове навучэнцамі розных ідэй па вырашэнні гэтай праблемы, пасля чаго самі навучэнцы абмяркоўваюць вылучаныя ідэі і аналізуюць іх.

На ўроку, на якім прымяняецца “мазгавы штурм”, адбываецца развіццё навыкаў вырашэння праблемы, а таксама актывізуюцца розныя віды маўленчай дзейнасці. Такім чынам навучэнцы развіваюць навыкі чытання, слухання, а галоўнае – гаварэнне і маўленне. Важным пры гэтым з’яўляецца той факт, што навучэнцы ў працэсе выкарыстання названага метаду мусяць увесь час гаварыць і каментавать свае меркаванні на роднай мове. Гэта, на наш погляд, спрыяе павелічэнню месца беларускай мовы ў культурна-інфармацыйнай прасторы.

Акрамя таго, абмен уласнымі ідэямі і наступнае іх абмеркаванне спрыяе выпрацоўцы культуры размовы, тактоўнасці, уважлівых адносін да суразмоўцы, а таксама ўмення працаваць у калектыве па пошуку вырашэння праблемы.

Цікавай інтэрактыўнай формай навучання беларускай мове становяцца ролевыя гульні. Простым, трапным і надзвычай эфектыўным спосабам прымянення ролевых гульняў з’яўляюцца інсцэніроўкі, калі навучэнцы ў падрыхтаваных загадзя пад кіраўніцтвам выкладчыка невялічкіх выявах выступаюць у розных вобразах (настаўнікаў, экскурсаводаў, беларускіх асветнікаў): напрыклад, імправізаваная экскурсія па свеце і гісторыі беларускіх літар або мультымедыя-экскурсія ў Полацк часоў Францыска Скарыны.

Ролевыя гульні могуць быць і з удзелам значных груп, нават усяго класа. Гэты спосаб мусіць забяспечыць большае ўцягненне навучэнцаў у вучэбны працэс. Аднак ролевыя гульні для ўсяго класа патрабуюць вялікай папярэдняй падрыхтоўкі. Напярэдадні выкладчык павінен пазнаёміць навучэнцаў з тэмай, апісаннем і асноўнымі палажэннямі гульні, пасля чаго вызначаюцца ролі і праводзіцца індывідуальны інструктаж.

Цікавай ролевай гульні ў працэсе навучання беларускай мовы выступае “*Арфаграфічная эстафета*” [2, с. 23], дзе навучэнцы выступаюць у ролях “пісьменніка”, “карэктара”, “кур’ера”.

Праведзенае даследаванне тэхналогіі і асаблівасцей выкарыстання інтэрактыўных формаў навучання на ўроках беларускай мовы у сярэдняй школе дазволіла прыйсці да высновы, што правільнае прымяненне разнастайных формаў інтэрактыўнага навучання станоўча ўплывае на вывучэнне мовы і аказвае вялікую дапамогу педагогам у выкладанні іх прадмета. Дадзеныя педагагічныя тэхналогіі павышаюць матывацыю вучняў, выклікаюць у іх цікавасць да прадмета, які вывучаецца, а таксама робяць авалоданне мовай больш эфектыўнай і хуткай.

Літаратура

1 Витченко, О. В. Интерактивность как одно из основных требований к современным электронным образовательным ресурсам [Электронный ресурс] / О. В. Витченко // Международный журнал экспериментального образования. – Режим доступа: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=4709>. – Дата доступа: 24.04.2024.

2 Жуковіч, М. В. Актыўныя адукацыйныя тэхналогіі па фарміраванні свабоднай асобы вучня на ўроках беларускай мовы, літаратуры і пазакласных мерапрыемствах / М. В. Жуковіч. – Мінск : Аверсэв, 2012. – 93 с.

УДК 373.5.091.3:821.161.3-1*П.Трус

Г. А. Іванюк

ВЫВУЧЭННЕ ТВОРЧАСЦІ ПАЎЛЮКА ТРУСА Ў ШКОЛЕ

Артыкул, прысвечаны вывучэнню творчасці Паўлюка Труса ў сярэдняй школе, адлюстроўвае ключавыя моматы ўрока, якія настаўнік можа выкарыстоўваць пры выкладанні тэмы ў 6 класе. Аўтар прыходзіць да высновы пра неабходнасць данясення