

Сергейчук Д.П., студ. гр. 514 ФТБК і СМ  
БДУ культуры і мастацтваў  
Навуковы кіраўнік – Гуд П.А.,  
канд. гіст. навук, прафесар

## **ПЕДАГАГІЧНАЯ ПРАСТОРА БЕЛАРУСКАЙ ТРАДЫЦЫЙНАЙ ГУЛЬНІ**

Вытокі выхаваўчага працэсу ў традыцыйнай мастацка – гульнівай дзейнасці пачалі фарміравацца ў перыяд панавання на Беларусі язычніцтва з яго шматлікімі арыгінальнымі культурамі, звычаямі і абрадамі. Яна выпрацоўвалася даволі працяглы гістарычны перыяд і набывала свае тыповыя рысы ў адмысловых рысах сацыяльна-эканамічнага, грамадскага і духоўна – культурнага жыцця народа. Педагагічныя працэсы ў мастацка – гульнівай дзейнасці на Беларусі фарміраваліся на працягу доўгага часу і залежалі ад нацыянальных традыцый народа.

У структуры сучаснай культуры ўсё большае месца займаюць відовішчнае мастацтва, якому адводзіцца значная роля ў справе ідэйнага, маральнага і мастацкага выхавання людзей.

Таму мэтай маёй работы з’яўляецца вылучэнне характэрных педагагічных асаблівасцей у традыцыйнай мастацка – гульнівай дзейнасці, іх сучасны стан і перспектывы развіцця.

Сярод найбольш ранніх даследаванняў гісторыі традыцыйнай мастацка – гульнівай дзейнасці трэба адзначыць працу “Беларускія народныя гульні” Я.Р. Вількіна, дзе разглядаюцца беларускія народныя гульні як неад’емная частка народнай культуры выхавання, якія цесна звязаны з нацыянальнымі традыцыямі, працоўнай дзейнасцю людзей, іх звычаямі, побытам.

Пытанні сацыякультурнай дзейнасці, гульні, як сродак выхавання фізічнага і эстэтычнага здароўя чалавека, і яе становішча ў сацыякультурнай дзейнасці разглядаюцца ў кнізе: Социокультурная деятельность как средство воспитания

личности: пособие для соц. Педагогов и рук. Учреждений образования - В.Н. Наумчик, Я.Д.Григорович.

“Вся жизнь игра” – хтосьці з гэтай думкай пагадзіцца, а хтосьці і не! Але нам хочацца ўпэўніць вас, што адным знайважнейшым аспектам у жыцці кожнага чалавека – з’яўляецца звычайнага гульня. Калі прагледзіць жыццё чалавека на розных этапах яго існавання, мы назіраем паўсюль гульнёвую дзейнасць. Ад нараджэння, калі маленькае дзіцятка забаўляецца з рознымі цацкамі, альбо ў коле сяброў гуляюць ва ўсім вядомую гульню “Схованкі”. Задайце самі сабе пытанне, хто з вас у дзяцінстве не гуляў у гульні? Мы смела можам сказаць, што гулялі ўсе, бо было цікава і весела. Менавіта, у гульні знаходзіцца псіхалагічныя аспекты, якія застаўляюць нас з цікавасцю ўключацца ў працэс гульнёвай дзеі. Гульня не толькі суправажае час дзяцінства, але і юнацтва і дарослае жыццё. Характэрным прыкладам, які да гэтуль існуе ў народзе - гэта выказванне “Гуляць вяселле”. Вяселле на самай справе гуляюць, а не адзначаюць, бо гуляць - значыць прымаць непасрэдны ўдзел, і што характэрна, у гэтай гульні ёсць свае галоўныя героі, якія выконваюць ролі жаніха і нявесты, свата і сваццю, сведкаў. Гэтыя ролі існуюць толькі ў момант дадзенай падзеі, што дазваляе лічыць, вясельны працэс – гульнёвым комплексам. Хачу адзначыць, што гульнёвыя прыёмы і дзеі выкарыстоўваюцца ва ўсіх абрадава-рытуальных комплексаў усяго чалавецтва. У кожны момант часу, мы з вамі выконваем нейкія ролі: калі вы едзеце ў транспарце, вы выконваеце роль – пасажыра, альбо шафёра, калі чытаеце ў бібліятэцы кнігу – вы “чытач”, чакаеце прыём да ўрача – вы – пацыент, паехалі на рыбалку – вы - рыбак і т.д. Дзеля чаго гэтыя ролі існуюць? Па першае: выконваючы пэўную ролю, адпаведна часу і абставінам, мы даем сабе псіхалагічна-фізічную ўстаноўку для аналізу, у выніку якога, прымаецца рашэнне, што далей рабіць. На прыкладзе бібліятэкі, выконваючы ролю чытача, вы вядзеце сябе ціха адпаведна з правіламі паводзін

у дадзенай установе, на дыскатэцы – іграеце ролю “адпачываючага” – таксама вядзецца сябе адпаведна з правіламі дыскатэкі.

Асноўнай мэтай існавання гульні з’яўляецца яе педагагічны аспект. Умоўна ўвесь сучасны гульнівы комплекс можна падзяліць на дзве асноўныя падгрупы. Да першай падгрупы адносяцца гульні, якія нясуць у сабе выхаваўчы, маральна-этычны сэнс. Да другой падгрупы адносяцца гульні, якія не ўлічваюць маральна-этычнае выхаванне, а носіць у сабе толькі забаўляльны характар, накіраваны на маніпуляцыю прыродных інстыктаў чалавека (размова вядзецца пра сучасныя гульні эратычнага і парнаграфічнага накіравання).

Мне б хацелася спыніцца толькі на першай падгрупе гульніў. Так як чалавек створаны для канструктыўнага жыцця, адпаведна такія гульні мы і будзем разглядаць. Аналіз і даследаванне традыцыйнага гульнівага комплексу беларусаў, дае магчымасць упэўніцца аб якаснай выхаваўчай прыналежнасці гульні да народнай педагогікі. Гульня, як адна з самых эфектыўных форм перадачы маральна-эстэтычных каштоўнасцей народа і зараз не страціла сваёй першапачатковай мэты. Толькі пад уплывам глабальнай інфармацызацыі грамадства трансфармуецца і набывае новыя формы дзейнасці. Да прыкладу: з’яўленне пасіўных камп’ютэрных і актыўных офісных гульніў, таксама, трансфармацыя народнай спартыўнай гульні “Казакі” на новы лад, ужо пры дапамозе аўтамабіляў і матацыклаў, гуляюць па ўсяму гораду.

Сёння традыцыйныя гульні, якія былі звязаны з гаспадарчымі справамі, жыццёвымі адносінамі маюць значэнне не столькі для выхавання адпаведных навыкаў і засваення нормаў паводзін, колькі пазнавальнае. Кожны народ мае свае любімыя гульні, якія перадаюцца з пакалення ў пакаленне. Але гульня – гэта ўмоўнае адлюстраванне рэчаіснасці і з развіццём грамадскай свядомасці змяняецца і змест народных гульніў. Функцыі гульніў у розны час мяняюцца як і іх тэматыка. Класіфіцыраваўшы гульні па тых ці іншых прызнаках, у розныя часы яны будуць набываць новы сэнс. Патрэбы сучаснага грамадства ствараюць

ўмовы для ўзнікнення новых гульніх формаўтварэнняў, альбо карэная трансфармацыя традыцыйных форм увасаблення гульні, і не толькі ў сучаснай святочнай культуры беларускага грамадства, але і ў іх побытавым жыцці.

Сёння больш дасканалае вывучэнне, адраджэнне і захаванне народных гульніх здзяйсняецца ў творчасці тэатраў гульні, як аднаго з галоўных сродкаў выхавання людзей. Тэатры гульні – гэта і каляднае пераапрацаванне, і выканальніцкае майстэрства казачнікаў, і тэатральнае дзеянне карагодных ігрышчаў і маскаванне. У тэатрах гульні найбольш поўна рэалізуецца працес народнага выхавання праз сінтэз розных відаў дзейнасці: песню, музыку, жарт, гумар і галоўнае гульнію.

З мэтай адраджэння нацыянальнай гульніх спадчыны і яе захавання ў рэспубліцы пачалі праводзіцца конкурсы культарганізатараў, гульніх – забаўляльных праграм, як састаўнай частцы святочна – відовішняга дзейства: Усебеларускі фестываль нацыянальных культур у Гродна (пляцоўка “Беларускі падворак”), Усебеларускі фестываль гумару “Аўцюкі”, Міжнародны фестываль “Славянскі базар” і г.д.

Прааналізаваўшы навуковую, мастацкую і метадычную літаратуру, зрабіўшы яе аналіз практычных увасабленняў свят, мы прыйшлі да высновы, што педагагічныя аспекты ў мастацка – гульніх дзейнасці на Беларусі маюць даўнія карані і грунтуецца на фальклорна – этнаграфічнай аснове. Творчыя навыкі, прыёмы выканання, характэрныя пераемнасць і ўстойлівасць мастацкіх традыцый перадавалася з пакалення ў пакаленне, і замацоўвалася ў свядомасці, як маральна-этычная традыцыя выхавання новага пакалення. Педагагічныя элементы ў мастацка – гульніх дзейнасці ўзніклі ў шматлікіх і разнастайных гульніх, абрадах, карагодах, танцах беларусаў.

Таму адраджэнне, захаванне і ўкараненне традыцыйнай мастацка-гульніх дзейнасці на сучасным этапе на маю думку з’яўляецца актуальным і сацыяльна – значным, дзеля эстэтычнага і мастацкага выхавання грамадства.

А першапачатковая звышзадача гульнівага комплексу, выхаванне ў чалавека асабістых якасцей: пачуцця патрыятызму, смеласці, лоўкасці, эстэтычнага густу і волі да перамогі.

#### Літаратура:

1. Арлова Г.П. Беларуская народная педагогіка. – Мн.: Нар.асвета, 1993. – 120 с.
2. Йёхан. Хейзінгі – Homo Ludens.“Гульнівая канцэпцыя культуры” “Человек играющий”/
- 3.Гісторыя беларускага тэатра. Т.1. Беларускі тэатр ад вытокаў да Кастрычніка 1917г. (М.Каладзінскі, А.Мальдзіс, І. Ягорава і інш. Галл.рэд. У.І. Няфед).- Мн.6 Навука і тэхніка,1983.-496с.
4. Гуд П.А. Тэхналогія стварэння свята: Вучэб.дапам.- Мн.: Бел. Дзярж.ун-т культуры, 2004.- 224с.
- 5.Гуд П.А. Ад Каляд да Пакроваў. / Пад рэд. Л.І. Жук. – Мн.: Выд. ТАА “Красіка -”, Прынт 2000. – 224с. – (Беларусь святочная)
6. Гульні, забавы, ігрышчы/Уступ. Арт., уклад.,класіфікацыя і сістэматызацыя матэрыялаў і камент. А.Ю. Лозкі. – 3-е выд.- Мн.: Бел. Навука, 2003.-534с. (БНТ).