

*Д. П. Сергейчук,
выкладчык*

РЭАЛІЗАЦЫЯ ВЫХАВАЎЧАГА ПАТЭНЦЫЯЛУ НАРОДНАЙ ГУЛЬНІ Ў СВЯТАХ КАЛЯНДАРНАГА ЦЫКЛА

Педагагічныя магчымасці гульні разглядалі ў розныя часы такія вядомыя навукоўцы, як П. П. Блонскі, В. А. Сухамлінскі, Ю. П. Лазаранка, А. В. Мудрык, Г. І. Камаева, У. М. Грыгор'еў, Л. І. Казлоўская і інш. У гульні выхоўваюцца маральна-эстэтычныя якасці, агульначалавечыя каштоўнасці, развіваюцца і павышаюцца культура мовы і камунікатыўныя зносіны, удасканальваецца рэакцыя на навакольны свет, выхоўваюцца паважлівыя і гуманныя адносіны да сябе, другога, да прыроды.

Як эфектыўны інструмент выхавання народная гульня знайшла сваё прызначэнне, упісаўшыся ў святочна-абрадавую культуру Беларусі [1, с. 23–27]. Народная гульня стала паўнапраўным элементам (эпізодам) святочных мерапрыемстваў. Але ж творчы і выхаваўчы патэнцыял народных гульняў у святочнай культуры рэалізуецца не ў поўным аб'ёме.

Значная частка фонду беларускіх традыцыйных гульняў прысвечана гендарнаму выхаванню. Драматызаваныя народныя гульні з лялькамі і цацкамі выхоўваюць у дзяўчынак якасці клапацілівых гаспадынь, пачуцці мацярынства, пашаны, павагі, адказнасці за другога. Ролевыя дзіцячыя гульні ў бацькоў («Дочкі-мацеры», «Хатка», «Лялькі», «Гаспадыня», «Бабіна страўня») накіраваны на развіццё працоўных здольнасцей дзяўчынак, фарміраванне ўменняў па вядзенні гаспадаркі і сямейных спраў [1, с. 115–123].

Гульні для хлопчыкаў накіраваны на развіццё такіх якасцей, як смеласць, мужнасць, вынослівасць, цярпенне, працавітасць. Яны прысвечаны фарміраванню якасцей сапраўднага гаспадара. У разуменні нашых продкаў, сапраўдны гаспадар павінен добра весці гаспадарку, быць фізічна моцным і вынослівым, спрытным, кемлівым, разважлівым і памяркоўным. Што датычыцца сучаснага выхавання хлопчыкаў у працэсе народнай гульні, то ў асноўным яно накіравана на развіццё фізічных здольнасцей. Такія гульні, як «Конікі», «Пастушок», «Пеўні», «Схованкі», «Гусі», разам з

фізічным выхаваннем фарміруюць у хлопчыкаў навыкі гаспадарчай працоўнай дзейнасці.

Такім чынам, гульня як эфектыўны інструмент выхавання знайшла сваё прызначэнне, упісаўшыся ў святочна-абрадавую культуру Беларусі. Гульня стала паўнапраўным элементам (эпізодам) святочных мерапрыемстваў. Але ж творчы і выхаваўчы патэнцыял народных гульняў у святочнай культуры рэалізуецца не ў поўным аб'ёме. На сучасным этапе выкарыстанне выхаваўчага патэнцыялу народнай гульні ў святочнай культуры мае шмат праблемных аспектаў.

У полі нашай даследчай увагі – актуалізацыя выхаваўчага патэнцыялу народнай гульні, менавіта развіццё пазнавальнай цікавасці дзяцей праз яе архітэктоніку.

Па сваёй архітэктоніцы народная гульня мае 7 эпізадычных элементаў. Па прынцыпах драматургіі іх можна ўпарадкаваць наступным чынам:

- 1) экспазіцыя – тлумачэнне ўмоў гульні;
- 2) пралог – працэс актывізацыі ўдзельнікаў гульні;
- 3) завязка – выбар удзельнікаў і размеркаванне роляў;
- 4) развіццё дзеі – працэс гульнёвых саборніцтваў;
- 5) апафеоз – вынікі саборніцтваў;
- 6) кульмінацыя – узнагарода пераможцаў;
- 7) фінал – вынікі гульні.

Экспазіцыйнаму этапу народнай гульні адпавядае такі псіхафізічны паказчык цікавасці, як увага. Па вызначэнні К. С. Станіслаўскага, *увага* – гэта «процесс полного сосредоточения всех психофизических сил на заданном объекте». У дадзеным выпадку лагічна абгрунтоўваецца псіхафізічны стан школьніка ў працэсе тлумачэння ўмоў гульні. Удзельнік уважліва слухае ўмовы гульні і абгрунтоўвае атрыманую інфармацыю, умоўна трансліруе яе на ўласныя паводзіны, карацей кажучы, як «я» буду дзейнічаць у прапанаваных мне абставінах.

На другім драматургічным этапе народнай гульні – *пралогу* – адбываецца працэс актывізацыі ўдзельнікаў, якому адпавядае такі паказчык пазнавальнай цікавасці, як ініцыятыўнасць, іншымі словамі, працэс самастойнага беспрымусовага праяўлення цікавасці да гульні.

На трэцім кампазіцыйным узроўні народнай гульні (завязка) ажыццяўляецца працэс выбару ўдзельнікаў і размеркаванне роляў. Тут паказчыкам пазнавальнай цікавасці з'яўляецца дзіцячая

скіраванасць да гульнівай дзейнасці. Гэта азначае, што ўдзельнікі гульні азнаёмлены з умовамі і правіламі выпрабавання і ўжо знаходзяцца ў поўнай гатоўнасці дзейнічаць у межах гульнівых правіл.

Развіццём дзеі як працэсу гульнівых саборніцтваў адпавядае паказчык праяўлення пазнавальнай цікавасці – узровень дзіцячай актыўнасці і самастойнасці ў працэсе гульні. На дадзеным этапе выяўляюцца псіхафізічныя здольнасці, жаданне і ўнутраны настрой удзельнікаў. Вядома, што школьнікі характарызуюцца сваёй гіперактыўнасцю, празмерным праяўленнем самасці і фізічнай актыўнасці. У гэтым выпадку актыўнасць дзяцей знаходзіцца на высокім узроўні.

Па псіхаэмацыянальнай напружанасці драматургіі наступныя эпідоды гульні вызначаны тэрмінам *апафеоз* – найвышэйшай эмацыянальнай кропкай усёй гульнівай дзеі. У кантэксце гульні найвышэйшая кропка эмацыянальных праяў адпавядае эпідоду агучвання вынікаў саборніцтваў, таму пазнавальная цікавасць дзяцей грунтуецца на вымярэнні ўзроўню іх эмацыянальных праяў.

Кульмінацыйным элементам пабудовы гульнівай дзеі з'яўляецца працэс узнагароджання пераможцаў і суцяшальнае адорванне пераможаных. Паказчык пазнавальнай цікавасці па ўзроўні супадае з паказчыкам цікавасці ў момант апафеозу. Кульмінацыя тлумачыцца як найвышэйшая кропка развіцця канфлікту, пасля чаго ўся дзея па напружанасці ідзе на спад.

Фінальны эпідод народнай гульні вызначае яе паскрыптуальныя вынікі: у поўным аб'ёме тлумачыцца і раскрываецца аўтарская ідэя, іншымі словамі, «дзея чаго мы з вамі гулялі?». Таму фінал гульні накіраваны на далейшую зацікаўленасць дзяцей гульнівай творчасцю, паглыбленае набыццё ведаў, прыняцце адпаведнай ідэйнай пазіцыі.

Пры арганізацыі і правядзенні гульнівай дзеі патрэбна спасылацца на дадзеную архітэктоніку, бо на кожным узроўні арганізатар ці вядоўца гульні будзе добра бачыць паказчыкі пазнавальнай цікавасці ўдзельнікаў, што дае магчымаць якаснага псіхалага-педагагічнага суправаджэння гульні: арганізатару гульні можна на любым узроўні прааналізаваць паводзіны ўдзельнікаў і скарэктаваць іх далейшыя дзеянні. Калі пры рэфлексіі на пэўным этапе паказчык пазнавальнай актыўнасці не супадае з эпідодам па архітэктоніцы, то гульня ідзе не па правілах, на якімсьці этапе арганізатар дапусціў памылку. Улічваючы лагічна пабудаваны

ланцужок паказчыкаў пазнавальнай цікавасці, можна прадбачыць, на якіх этапах гульні ўдзельнікі будуць праяўляць найбольшую актыўнасць, а на якіх не. У гэтым выпадку арганізатар можа ўносіць свае карэктывы, дзеля таго каб працэс гульні не парушаўся.

Такім чынам, прадстаўленая намі паслядоўнасць паказчыкаў дзіцячай цікавасці ўяўляецца асноўнай задачай арганізатара гульнівай дзеі і, у сваю чаргу, уплывае на наступныя складнікі псіхолога-педагагічнага суправаджэння.

1. Гарантаванасць якаснага гульнівага працэсу. Гульнівая дзея пройдзе без сцэнарных і арганізацыйных хібаў, у запланаваных аўтарам межах, на высокім узроўні.

2. Мінімізацыя ўплыву на працэс гульні знешніх фактараў свята. Улічваючы лінейнасць і паслядоўнасць псіхафізічнага праяўлення ўдзельнікаў у працэсе гульні, для арганізатараў прадбачна ступень верагоднага ўплыву знешніх фактараў на сам працэс гульні.

3. Станоўчыя ўражанні ўдзельнікаў гульнівага працэсу. Калі гульнівая дзея пройдзе па запланаваным аўтарам якасна-эмацыянальным маршруце, улічваючы бесперапыннасць праяўлення эмацыянальных паказчыкаў цікавасці, то гарантавана, што ўдзельнікі застануцца задаволенымі ад гульнівага працэсу.

4. Станоўчыя вынікі гульні, запланаваныя арганізатарам свята. Пры планаванні гульні арганізатар прадбачыць на розных этапах гульнівага працэсу эмацыянальна-псіхалагічны паказчык удзельнікаў гульні, іх ступені эмацыянальных праяў, што дазваляе скарэктаваць выніковую пазіцыю ў гульні.

5. Прадбачанне і падкантрольнасць. Ход гульнівай дзеі арганізатару вядомы, эмацыянальныя межы праяў удзельнікаў гульні – таксама, атрымліваецца, што гульнівы працэс для арганізатара відавочны, і гэта дазваляе яго кантраляваць.

6. Уплыў вядоўцаў гульні на ўдзельнікаў. Ведаючы эмацыянальны складнік удзельнікаў на кожным этапе гульні, вядоўцы могуць карэктыровачна-маніпуляцыйным уздзеяннем кантраляваць працэс гульні.

7. Кантроль за эмацыянальна-псіхалагічным станам усіх удзельнікаў. Арганізатарам гульні вядзецца кантроль за адпаведнасцю псіхаэмацыянальных праяўленняў удзельнікаў гульнівага працэсу дадзенаму драматургічнаму этапу гульні.

8. Своечасовыя арганізатарскія карэктывы ў працэсе гульні. У выпадку неадпаведнасці псіхаэмацыянальнага стану ўдзельнікаў

дадзенаму эпізоду гульні арганізатар робіць адпаведнае карэкціраванне ўмоў гульнівай дзеі.

1. *Вількін, Я. Р.* Беларускія народныя гульні / Я. Р. Вількін. – Мінск, 1996.

2. *Гуд, П. А.* Тэхналогія стварэння свята : вучэб. дапам. / П. А. Гуд. – Мінск : БДУКМ, 2004.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ