

АСАБЛІВАСЦІ ВЫХАВАЎЧЫХ ПРАЕКТАЎ, ЗАСНАВАНЫХ НА НАРОДНЫХ ГУЛЬНЯХ У РАБОЦЕ СА ШКОЛЬНІКАМІ

*А. В. Дрыгін
БДПУ (Мінск)*

Ключавыя словы: народныя гульні, выхаваўчая работа са школьнікамі, асаблівасці выхаваўчых праектаў, умовы выкарыстання народных гульняў.

Разглядаюцца асаблівасці выхаваўчых праектаў, як умовы эфектыўнага выкарыстання народных гульняў у разнастайных сферах выхаваўчай работы са школьнікамі.

ASABLIVASTI EXHIBITION PROJECTS, CONSCIOUS ON PEOPLE'S JUNCTIONS AT THE WORKER OF SCHOOLCHILDREN

*A. V. Drygin
BSPU (Minsk)*

Keywords: folk games, educational work with students, features of educational projects, conditions of use of folk games.

The features of educational projects as the effective conditions of use of folk games in different spheres of the educational work with students is considered.

Вывучаючы характарыстыкі гульнівага кампаненту традыцыйнай народнай культуры беларусаў, ствараючы мадэлі практычнага аднаўлення і распаўсюджвання народнай гульні ў даступных формах выхаваўчай работы са школьнікамі, неабходна звярнуць увагу на тыя моманты, якія непасрэдна звязаны з выбарам зместу, планаваннем, падрыхтоўчай і арганізацыйнай работай над адукацыйнымі праектамі, дакладна вызначыць асаблівасці і спецыфічныя выразныя сродкі для найбольш эфектыўнага выкарыстання народных гульняў у выхаваўчай рабоце са школьнікамі.

Спецыфічнасць такіх выхаваўчых праектаў звязана з пэўнымі асаблівасцямі, якія выцякаюць ад адмысловага змястоўнага складніка мерапрыемства – народнай гульні. Паколькі яе выкарыстанне ў адукацыйным працэсе звязана не толькі з трансфармацыяй арыгінальнай аўтэнтычнай версіі, але і з неабходнасцю ўлічваць псіхалагічныя, педагагічныя, культурныя, сацыяльныя асаблівасці сучасных школьнікаў, развіццё матэрыяльна-тэхнічнай базы ўстаноў адукацыі, а з боку выхаванцаў – жаданне і ўнутранае патрабаванне эфектнасці і моцнага эмацыянальнага, уражваючага іх уздзеяння.

Методыка арганізацыі выхаваўчых мерапрыемстваў, у аснове якіх ляжаць беларускія народныя гульні, мае адзіную комплексную аснову, якая ўбірае ў сабе ўсё тое, што характэрна для педагогікі ўвогуле і тэорыі выхавання ў прыватнасці. Разам з тым, дадзеныя праекты маюць свае спецыфічныя асаблівасці ў пастаноўцы, тэхналогіі, методыцы і арганізацыйных асновах падрыхтоўкі і правядзення ў цэлым.

Выхаваўчыя праекты, заснаваныя на народных гульнях, па сваім выразным магчымасцям блізкія да народнага свята. Тэма праекта, яго думка даводзяцца тут да ўдзельнікаў лаканічна, маштабна, з дапамогай вобразаў, поўных сімволікі і абагульненняў і, самае галоўнае, праз актыўнасць удзельнікаў. Пры гэтым, ужыванне народнай гульні абумоўлівае той факт, што ўся праграма праекта павінна падпарадкоўвацца адзінаму традыцыйнаму стылю блізкаму да адлюстравання народнага жыцця. Уся праграма павінна быць максімальна стылізавана, а гэта магчыма праз аднаўленне, узнаўленне істотных рыс, выяўленчых сродкаў, спецыфікі беларускага фальклору, ужывання беларускай мовы і спецыфічных менавіта да народных гульняў слоў і тэрмінаў. Па сваёй архітэктоніцы мерапрыемствы, у аснове якіх ляжаць народныя гульні, з'яўляюцца масавымі дзеяннямі. Пры гэтым важна лагічна злучыць і ўдзельнікаў і гледачоў ці балельшчыкаў адзінай думкай, сюжэтам, вобразамі праекта, захапіць не толькі барацьбой за перамогу і эмоцыямі ад спартыўна-відовішчнай часткі, але і глыбінёй, эфектнасцю, калырытам традыцыйнага складніку мерапрыемства. Так увязаць усіх прысутных у адзіную кампазіцыю праекта, каб кожны адчуваў сябе ўнутры таго дзеяння, якое адбываецца, міжвольна паглынаўся ў атмасферу народнага свята, нязмушана, а асабіста жадаючы ўдзельнічаць ва ўсіх складаючых частках выхаваўчага мерапрыемства. Гэта магчыма толькі пры добра распрацаванай адзінай канцэпцыі, пры натуральнасці створаных умоў, пры падпарадкаванні самых маленькіх дробязей праекта адзінай задуме.

Усё гэта і аказвае вызначальны ўплыў на **асаблівасці арганізацыі выхаваўчых праектаў**, заснаваных на народных гульнях. Сярод іх можна вылучыць наступныя:

1. *Калектыўны характар удзельнікаў.* Пры арганізацыі выхаваўчага праекта з выкарыстаннем народных гульняў, галоўным героем мерапрыемства становіцца група. Гэта і калектыў арганізатараў, валанцёраў ці аніматараў, і група ўдзельнікаў, выканаўцаў ці артыстаў, і каманда гледачоў ці балельшчыкаў. Народная гульня ў складзе выхаваўчага праекта ў любым выпадку прадугледжвае ўзаемадзеянне, супрацоўніцтва гэтых груп людзей. Эфектыўнасць педагогічнага ўздзеяння на кожнага канкрэтнага школьніка, які ў

любой ролі ўдзельнічае ў мерапрыемстве, залежыць ад асаблівай арганізацыі, правільнага размеркавання праторы і часу, добрага забеспячэння групавой работы, уключанасці кожнага з выхаванцаў у працэс, магчымасці іх самастойнай дзейнасці, свабоды выбару мадэлі паводзін і адчування раўнапраўнага ўдзелу на ўсіх этапах выхаваўчага праекта.

2. *Галоўная арганізацыйная прастора – спартыўныя пляцоўкі (залы, стадыёны, класы), актавыя залы, прышкольныя тэрыторыі, клубы, паркі, лясныя паляны і інш.* Калектыўны характар удзельнікаў выхаваўчых праектаў вызначыў і адэкватную для іх арганізацыйную прастору. Выхаваўчае масавае мерапрыемства з выкарыстаннем народных гульняў можа праводзяцца ў фізкультурна-спартыўных збудаваннях, а таксама ў спецыяльна не прызначаных для гэтай мэты месцах пад адкрытым небам або ў памяшканні. Галоўныя патрабаванні да месца правядзення і форм арганізацыі выхаваўчых мерапрыемстваў – гэта забеспячэнне асабістай бяспекі ўдзельнікаў і арганізатараў праектаў (бяспека жыцця і здароўя), захаванасць маёмасці (асабістай і грамадскай) і ахова навакольнага асяроддзя. Важна памятаць, што галоўная мэта праектаў – фарміраванне гарманічна развітай асобы школьніка, а гэта магчыма толькі пры комплексным выхаваўчым падыходзе: пляцоўка, характар і форма арганізацыі самой праграмы праекта, маўленне, паводзіны, атмасфера, эмацыянальны складнік спаборніцтваў, касцюмы – усё павінна выклікаць пачуццё прыгожага і дакладна прадуманага ў малейшых дробязях.

3. *Асаблівасці арганізацыйнай структуры.* На практыцы склалася пэўная іерархічная структура арганізацыі выхаваўчых масавых мерапрыемстваў. Вышэйшы ўзровень у гэтай структуры – Арганізацыйны камітэт, які ствараецца пры арганізацыі буйных праектаў. У яго склад уваходзяць прадстаўнікі адміністрацыі ўстаноў адукацыі, зацікаўленыя ў рэалізацыі дадзенага выхаваўчага мерапрыемства, розных ведамстваў, арганізацый, кампаній, чыя дапамога неабходная пры правядзенні дадзенага праекта, а таксама прадстаўлены кіраўнікі асобных творчых калектываў ці тэхнічных праграм і частак свята. Другі ўзровень арганізацыі, які падпарадкоўваецца Аргкамітэту, – гэта арганізацыйны штаб падрыхтоўкі масавага мерапрыемства, які ўзначальвае начальнік штаба. Штаб пачынае сваю работу з моманту зацвярджэння аргкамітэтам палажэння аб правядзенні выхаваўчага мерапрыемства, а яго кадравы склад залежыць ад маштабу праекта. Як паказвае практыка, поспех работы штаба залежыць не ад колькасці чалавек, а ад іх прафесійнай кампетэнтнасці ў адпаведных сферах дзейнасці. Часам варта стварыць яшчэ і трэці ўзровень у структурнай арганізацыі – дапаможныя гаспадарчыя групы, якія будуць апэратыўна вырашаць бягучыя арганізацыйныя пытанні,

напрыклад, забяспечваць уніформай, касцюмамі, інвентаром, весці перамовы аб магчымасці праводзіць рэпетыцыі і трэніроўкі на сцэнічных ці спартыўных пляцоўках, забяспечваць транспартам, набываць прызы, падарункі і інш. [5].

4. *Спецыфіка складаючых частак праекта.* Існуюць асаблівасці, якія абумоўліваюць спецыфіку мерапрыемстваў, заснаваных на народных гульнях і якія непасрэдна звязаныя са складаючымі часткамі такіх праектаў:

– **народная гульня.** У аснову мерапрыемстваў павінны быць пакладзены народныя гульні, выбраныя па прынцыпах беларускіх традыцый, распаўсюджанасці па рэгіёнах краіны, відовішчнасці. Пры гэтым, гульні павінны быць адаптаваныя да вызначанага накірунку выхаваўчага мерапрыемства: фізкультурна-спартыўнага, сцэнічна-мастацкага ці культурна-масавага.

– **судзейства.** Калі ў праект уключаюцца менавіта спаборніцтвы, важная роля адводзіцца падрыхтоўцы суддзяў;

– **правілы народных гульняў.** Іх стылізацыя і дакладнае апісанне, фіксацыя ў якасці нормы, як адзінае і абавязковае кіраўніцтва для правядзення спаборніцтваў, – адна са складаных, але і самых важных задач пры арганізацыі выхаваўчых праектаў;

– **гледачы і балельшчыкі.** Асаблівае іх уключэнне, дзе яны становяцца своеасаблівымі саўдзельнікамі тых падзей і дзеянняў, якія адбываюцца на пляцоўках, з улікам спосабаў іх актывізацыі і актыўнага ўключэння ў атмасферу, вобразы, гульнёвыя дзеянні, што адбываюцца на арганізацыйнай прасторы;

– **спецыяльны гульнёвы інвентар, канструкцыі і спартыўныя снарады.** Інвентар для беларускіх народных гульняў можа быць двух відаў: 1) прыстасаваны пад народныя гульні звычайны спартыўны інвентар ці рэчы ўжытку (валебольны мяч – у народнай гульні “Два агні” [4], дэкаратыўная падушка – у гульні “Падушачка” [2]); 2) спецыяльна створаны інвентар (драўляная біта – у гульні “Лапта” [4], калядная зорка – у гульнях “Звязда” і “Віфлеем” [3]). Эфектнае ўздзеянне на ўдзельнікаў мерапрыемстваў аказвае ўвядзенне ў праекты арыгінальных канструкцый, прадметаў, якія трансфармуюцца, незвычайных гімнастычных снарадаў або адмыслова прыдуманых для гэтай мэты прадметаў, якія дазваляюць падкрэсліць народны каларыт, а таксама стварыць атмасферу нечаканасці (мятла на падстаўцы для гульні “Дзяркач” [2], парасон, які, калі раскрываецца, пераўтвараецца ў букет кветак [5]).

5. *Зварот да традыцыйнай народнай культуры.* У выхаваўчых праектах важна ўжываць народныя гульні толькі з улікам іх накіраванасці і выкарыстання ў тых умовах і ў той час, якія не супярэчаць традыцыйнасці.

6. *Спецыфічны вербальны кампанент.* Асваенне і ўжыванне народнай гульні ў выхаваўчай дзейнасці адбываецца ў інтэрпрэтацыі яе як пэўнага тэксту, у выглядзе паслядоўнасці сімвалаў, якія выяўляюцца ў гульніёвых ролях і вобразах пры дапамозе абрадавага сінтаксісу.

7. *Унікальнасць кожнага мерапрыемства.* Не магчыма дакладна ўзнавіць тыя эмоцыі, якімі напоўненыя ўдзельнікі, якія змагаюцца за перамогу, ці гледачы і балельшчыкі, якія атрымліваюць уражанні, эмоцыі ад відовішчных момантаў, якія ім прапануюцца. Эмацыянальны складнік абумоўлівае аднаразовасць кожнага выхаваўчага мерапрыемства. Кожнае арыгінальнае мерапрыемства жыве толькі аднойчы і пры гэтым павінна пакінуць глыбокае, добрае і яркае ўражанне.

Літаратура

1. Вількін, Я. Р. Беларускія народныя гульні. Мінск : Беларусь, 1996. – 86 с.
2. Гульні, забавы, ігрышчы / склад. А. Ю. Лозка. 2-е выд. Мінск : Беларуская навука, 2000. – 534 с.
3. Лозка, А. Ю., Дрыгін, А. В. Беларуская фалькларыстыка : Народныя гульні. Мінск : Беларус. дзярж. пед. ун-т, 2012. – 176 с.
4. Дрыгін, А. В. Спартыўна-адукацыйны праект БДПУ «Беларусіяда» (беларускія народныя гульні). Мінск : Беларус. дзярж. пед. ун-т, 2018. – 16 с.
5. Петров, Б. Н. Массовые спортивно-художественные представления. Основы режиссуры, технологии, организации и методики. Москва : СпортАкадемПресс, 2001. – 352 с.
6. Воронежская, Л. Н. Ты и я - белорусы / Л. Н. Воронежская // Пралеска. – 2017. – № 4. – С. 27–38.