

АНАЛІЗ АРГАНІЗАЦЫІ НАРОДНАЙ ГУЛЬНІ Ў СВЯТАХ КАЛЯНДАРНАГА ЦЫКЛА

Сергейчук Дз. П.

магістр педагагічных навук,

выкладчык кафедры рэжысуры абрадаў і свят

УА «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»

(Рэспубліка Беларусь, г. Мінск)

Выхаваўчы патэнцыял гульні ў святочна-абрадавай культуры ў шырокім сэнсе абгрунтаваны тэарэтычнымі працамі. Сацыяльная значнасць, такога элемента, як гульнівы эпизод у свяце, відавочна нясе ў сабе дыскусійны характар і абмяркоўваецца рознымі спецыялістамі па дадзенай галіне ў навуковых артыкулах. Працы вядомых навукоўцаў па гульнівай творчасці раскрываюць змест і сутнасць паняцця гульні ў розных аспектах яе праяўлення. Аналізуючы даследаванні сучасных спецыялістаў у галіне сацыякультурнай дзейнасці, адзначым, што гульня разглядаецца як інструмент выхаваўчага ўздзеяння на асобу, як працэс. Калі разгледзець і праналізаваць гульню ў сістэме святочна-абрадавай культуры, можна прыйсці да высновы, што ў дадзеным выпадку, гульня не толькі з'яўляецца інструментам, сродкам рэалізацыі пастаўленай мэты выхавання ў кантэксце свята, а нечым найзвычай большым: гульня ў свяце разглядаецца як асабовы мастацкі твор, як паўнацэнны і незалежны прадукт мастацкай творчасці. Калі паняцце педагагічнай схільнасці гульні спалучыць з прыкладным азначэннем гульні, як мастацкага твору, то атрымаецца больш магутна-сэнсавое азначэнне тэрміну гульня, у якім сінтэзаваны і прадстаўлены амаль усе віды мастацтва.

Гульня – гэта святочная форма праявы культурна-мастацкай творчасці, асабовы, адасоблены, кампазіцыйна пабудаваны твор, у якім актывізацыя і актывнасць гледачоў разглядаецца як прадукт трансляцыі культурнай традыцыі народа. Відавочна, што па вырашэнню праблемы эстэтычнага, патрыятычнага, экалагічнага, гендэрнага, мастацкага выхавання ў працэсе гульнівай дзейнасці, створаны шматлікія метадычныя дапаможнікі для арганізатараў гульнівай творчасці і педагогаў устаноў культуры і адукацыі. Аўтарамі такіх прац з'явіліся вядомыя навукоўцы, педагогі, псіхологі. Н. Н. Шацкая прадстаўляе Брэсцкую педагагічную школу, І. Р. Журлова, кандыдат педагагічных навук, – вырашае праблемы выкарыстання гульні ў педагагічных працэсах ВНУ, прадстаўляе Гомельшчыну. У цяперашні час у Мінску праблемай выхавання гульні займаюцца спецыялісты Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў, Беларускага дзяржаўнага педагагічнага ўніверсітэта імя М. Танка, навуковыя супрацоўнікі Нацыянальнага інстытута адукацыі і інш. Значны ўклад у развіццё сацыякультурнага праекту выхавання дзяцей і моладзі праз гульню ўнесла К. Л. Лабчэўская, тэарэтык, практык, вядомы ў Беларусі спецыяліст па гульнівай дзейнасці (доўгі час працавала вядучым спецыялістам у галіне гульнівай творчасці ў Інстытуце праблем культуры).

Вялікі ўклад у развіццё тэорыі, метадыкі і арганізацыі сацыякультурнай дзейнасці ўнесла кандыдат педагагічных навук, прафесар Л. І. Казлоўская. У сваіх працах яна разглядае праблему выхавання моладзі ў працэсе гульнівай дзейнасці. Пад яе асабістым кіраўніцтвам на базе вядучай ВНУ у сферы культуры нашай краіны створана моцная навуковая школа па праблеме выкарыстання педагагічных магчымасцяў гульні, складзена магутная тэарэтыка-метадычная і метадалагічная база для падрыхтоўкі высокапрафесійных спецыялістаў – арганізатараў гульнівай дзейнасці. На жаль, прапанаваныя магчымасці ўніверсітэта не дазваляюць забяспечыць у поўным аб'ёме кваліфікаванымі кадрамі накірункі ў арганізацыі вольнага часу. Культура па-ранейшаму перажывае цяжкасці ад недахопу кадраў. А гэта праблема стварае яшчэ большыя складанасці. Як паказваюць назіранні і сацыякультурная сітуацыя, не заўсёды на практыцы спецыялісты рэалізуюць

практычныя рэкамендацыі і навуковыя распрацоўкі тэарэтыкаў. Запытаемся, як суадносяцца тэорыя з практыкай, якая сяброўская камунікацыя існуе між імі? Звернемся да вынікаў анкетавання двух сацыялагічных даследаванняў. Першая спроба была зроблена ў 2006–2008 гадах студэнтамі кафедры рэжысуры абрадаў і свят Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта культуры і мастацтваў. У сацыялагічным анкетаванні прынялі ўдзел работнікі 536-ці ўстаноў культуры і ўстаноў міжведамасных арганізацый Рэспублікі Беларусь (дамоў афіцэраў, ветэранаў, палацаў культуры заводаў, фабрык і прафесійных саюзаў). У апытанні прынялі ўдзел 536 устаноў з усіх рэгіёнаў Беларусі. Прапанаваная тэма анкетавання – «Сучаснае становішча традыцыйнай святочнай культуры Беларусі». Вынікі анкетавання былі прааналізаваны і прадстаўлены на навукова-практычных канферэнцыях. Традыцыйная святочная культуры Беларусі, як паказалі адказы рэспандэнтаў, знаходзіцца на стабільным курсе свайго развіцця і павышэння якаснага ўзроўня.

На прапанаванае рэспандэнтам пытанне «Ці праводзіце вы адпаведныя беларускаму народнаму святу традыцыйныя гульні?», работнікі клубных устаноў адказалі наступным чынам: 2,7% клубных устаноў «праводзяць», 41,5% работнікаў клубных устаноў адказалі, што «не заўсёды праводзяць» і 56,5% работнікаў клубных устаноў «увогуле не праводзяць» традыцыйныя гульні на святах. Як паказалі вынікі, большая палова рэспандэнтаў увогуле не праводзяць народныя гульні, што сведчыць аб іх прафесійнай падрыхтоўцы ці ставіць увогуле пытанне аб ступені іх кампетэнтнасці ў дадзеным накірунку. Такім чынам, гэта сведчыць пра тое, што неабходна праводзіць грунтоўную метадычную работу па стварэнні спецыяльнага гульнівага комплекса кожнага канкрэтнага свята каляндарнага цыкла і правядзенне ў кожным раёне творчых семінараў. Такія вынікі былі агучаны ў 2008 годзе на навукова-практычнай канферэнцыі. Прапанаваныя аўтарамі даследавання рэкамендацыі па актывізацыі гульніва-мастацкай творчасці на розных узроўнях інстытутаў сферы адукацыі, культуры і мастацтваў былі накіраваны ў Міністэрства культуры Рэспублікі Беларусь. Праблема ёсць і, на наш погляд, вельмі актуальная. Цікаваць людзей да святочнай культуры страчваецца з кожным днём, у тым ліку і да народнай гульні.

Другая спроба, больш дэталёвага аналізу сацыякультурнай сітуацыі вакол традыцыйна-гульнівай творчасці была зроблена ў канцы 2010 – пачатку 2011 года. Непасрэдна гутаркі, бяседы, сустрэчы, апытанні і анкетаванне работнікаў устаноў культуры і адукацыі Рэспублікі Беларусь былі ўжо праведзены па праблеме «Ступені выкарыстання комплексу народных гуляў у святах каляндарнага цыкла». Мэта дадзенага сацыялагічнага даследавання ў гэтым выпадку была вызначана ў параўнанні становішча ступені выкарыстання народнай гульні ў святочнай культуры Беларусі. У анкетаванні прынялі ўдзел 156 рэспандэнтаў – спецыялістаў па гульнівай творчасці, работнікаў устаноў культуры і адукацыі. Больш пашыранае апытанне насельніцтва дазволіла нам скласці рэальную карціну становішча і выкарыстання народнай гульні ў свяце. За базісную аснову для анкетавання былі ўзяты ўстановы культуры, а таксама цэнтры пазашкольнага выхавання дзяцей і моладзі, агульнаадукацыйныя школы і часткова СПУ і ВНУ. Дэталёвы падыход да складання анкетавання забяспечыў бачанне больш выразнай сітуацыі становішча гульні. Менавіта па гэтаму, у анкетаваннях і апытанні ўдзельнічалі толькі спецыялісты па гульнівай творчасці, кіраўнікі тэатраў народнай гульні. Анкетаванне складалася з 18-ці пытанняў. Некаторыя з іх краналі прафесійную кампетэнтнасць рэспандэнтаў. Пры адказах, апытуемыя спасылаліся на ўласны вопыт работы і традыцыі прафесійнай дзейнасці сваёй установы. Пры адказах на вызначаныя пытанні, прапанаваліся розныя варыянты; рэспандэнт павінен быў выбраць найбольш прыбліжаны да свайго асабістага варыянту.

Як паказалі вынікі сацыялагічнага даследавання, большасць апытуемых (84%) адзначылі, што маюць сярэднеспецыяльную адукацыю, 16% – спецыялісты з вышэйшай адукацыяй. У асноўным 87% устаноў прытрымліваюцца традыцыі

святкавання каляндарна-абрадавых свят з перыядычнасцю 1–2 гады. Аналіз адказаў апытуемых паказаў, што народныя гульні ў свяце выкарыстоўваюцца выбарачна, па жаданню арганізатараў (72% апытуемых), толькі 18% рэспандэнтаў адзначылі, што праводзяць гульні на кожнае народнае свята. На пытанне «Ці адпавядае змест і сэнс гульні тэматыцы ўвасабляемага вамі свята», адказы атрымаліся наступныя: 30% апытаных выкарыстоўваюць універсальныя гульні, якія падыходзяць да любога свята, 47% адказалі, што гульні тэматыцы свята адпавядаюць у большасці і 27% рэспандэнтаў прытрымліваюцца думкі «Лепш нічога, чым дрэнна» (не выкарыстоўваюць гульні ўвогуле).

На пытанне «У якіх святочных мерапрыемствах Вы выкарыстоўваеце гульні» больш паловы рэспандэнтаў (53%) адказалі, што праводзяць гульні на дыскатэках і народных гуляннях; на фестывалях і карнавалах – 18%, у тэатралізаваных прадстаўленнях і абрадах – 29%. На вялікі жаль, рэспандэнты ўвогуле забыліся пра гульні ў канцэрце (0% апытаных). У якасці вядучых гульнівых праграм на народным свяце выкарыстоўваюць традыцыйныя беларускія персанажы, з іх: Зюзя – 10%, Каляда – 60%, Шчодра – 5%, Масленіца – 33%, Вясна – 47%, Ляля – 0%, Вялес – 0%, Ураднік – 2%, Талака – 2%, Купаліш і Купалінка – 79%, Жыцень – 12%, Валачобнікі – 13%, Цаца – 0% апытуемых. На жаль, 80% рэспандэнтаў «не заўсёды» выкарыстоўваюць ў сваіх святах рэгіянальныя асаблівасці беларускай народнай гульні, а 20% з іх увогуле адказалі, што «іх у нас няма». На пытанне «Якім жа чынам вы ствараеце сцэнарыі гульнівых праграм?» 23% рэспандэнтаў адказалі, што выкарыстоўваюць распрацоўкі раённых і абласных метадычных цэнтраў, 56% адказалі, што пішуць сцэнарыі самі ці складаюць іх кампеліятыўным шляхам, 21% – выкарыстоўваюць друкаваныя аўтарскія сцэнарыі ці з інтэрнэта. У выніку даследавання вызначылася, што ў асноўным у гульнівых праграмах на святах удзельнічаюць моладзь і дзеці: дашкольнікі – 7%, школьнікі – 12%, моладзь – 80%; людзі сярэдняга ўзросту – 1%, сталыя людзі – 0%. Большая частка (90%) апытуемых адзначыла слабае матэрыяльна-тэхнічнага забеспячэння мерапрыемстваў, праблемы з фінансаваннем.

Адказы на пытанне «Ці ведаеце вы комплекс народных гульні для традыцыйных свят?» падкрэсліваюць прафесійную якасць спецыялістаў: 96% адказалі, што «слаба ведаюць» і толькі 4% апытуемых адзначылі, што «ведаюць добра» комплекс народных гульні свят земляробчага календара беларусаў. Вялікую значнасць народнай гульні ў свяце (па 10-ці бальнай шкале) падкрэслілі 70% апытуемых (з адзнакай «10»), 13% спецыялістаў паставілі гульні «8» балаў і на «7» ацанілі 17% работнікаў.

Па выніках адказаў на пытанне «Якія гульні вы праводзіце на ніжэй прыведзеных святах календарнага цыкла?» вызначылася, што на свята Каляды толькі 40% апытуемых выкарыстоўваюць гульні, з іх найбольш распаўсюджаныя – «Жаніцьба Цярэшкі», «Каза», «Варожбы»; на Новы год – 70% – выкарыстоўваюць музычныя гульні; на Шчодры вечар 20% рэспандэнтаў праводзяць абрад «Шчадраванне» з гульнямі; на Масленіцу 100% апрошаных арганізуюць «Катанне на санках», «Ледзяны слуп», «Сняжкі»; на Вялікдзень 26% наладжваюць гульнівыя дзеі з велікоднымі яйкамі – «Біткі» і «Катанне яек»; на Купалле 70% апрошаных праводзяць «Варожбы», «Скокі праз вогнішча», «Вяночкі»; на Кірмаш 60% праводзяць аўкцыёны, таргі, атракцыёны «Воранаўскі чугун», «Рыбалка», «Перацягванне каната». На такія свята як Гуканне вясны, Саракі, Дабравешчанне, Благавешчанне, Юр'я, Мікола, Сёмуха, Ілля, Спас, Зажынкi, Дажынкi, Багач, Пакровы – рэспандэнтны гульні не выкарыстоўваюць.

Зыходзячы з вынікаў анкетавання, адзначым, што 90% работнікаў устаноў культуры праводзяць на месцах конкурсы культурарганізатараў, метадычныя семінары. Але была выказана прапанова аб правядзенне курсаў павышэння кваліфікацыі ў галіне тэорыі, метадыкі арганізацыі і правядзення гульнівых праграм. На думку прыходзіць выснова, што эфектыўнасць правядзення семінараў на дадзеным этапе ў рабоце спецыялістаў малаякасная. Патрэбна ўнесці адпаведныя практыка-накіраваныя

метадычныя прапановы ў паляпшэнні якасці прафесійнага майстэрства спецыялістаў па гульнівай творчасці на ўсіх узроўнях дзяржаўных устаноў культуры і мастацтваў, а таксама гэта датычыцца і падрыхтоўкі адпаведных кадраў у сістэме адукацыі школьнага і пазашкольнага выхавання.

Абагульняючы матэрыялы праведзенных даследаванняў, навукова-тэарэтычную базу, мы прыйшлі да высновы, што педагагічныя аспекты ў народна-гульнівай дзейнасці на Беларусі маюць даўнія карані і грунтуюцца на фальклорна-этнаграфічнай аснове. Творчыя навыкі, прыёмы выканання, пераемнасць і ўстойлівасць мастацкіх традыцый перадавалася з пакалення ў пакаленне, замацоўвалася ў свядомасці як маральна-этычная традыцыя выхавання новага пакалення. Здаўна вядома, што першапачатковае прызначэнне народнай гульні ў свяце – выхаванне ў чалавека пачуцця нацыянальнай прыналежнасці, патрыятызму, смеласці, спрытнасці, эстэтычнага густу, волі. Таму на сучасным этапе арганізацыі і правядзення свята патрэбна адрадіць практычную значнасць гульні, максімальна выкарыстаць яе творчы і выхаваўчы патэнцыял у сістэме нацыянальнага выхавання грамадства.

Літаратура

1. Генкин, Д. М. Массовые праздники / Д. М. Генкин. – М.: Просвещение, 1975.
2. Гуд, П. А. Курс лекцый па спецыяльнасці «Гісторыя свят» / склад. П. А. Гуд, А. Я. Камінскі, А. Г. Фядотаў, Ю. М. Чарняк / Беларус. дзярж. Ун-т культуры і мастацтваў. – Мінск: БДУКМ, 2003.
3. Матыцына, І. Г. Природа, сущность, история игры / И. Г. Матыцына // Проблема выхавання. – 2006. – № 1.
4. Современный словарь по педагогике / склад. Е. С. Рапацэвіч. – Мінск: Сучаснае слова, 2001. – 250 с.
5. Лыч, Л. Гісторыя культуры Беларусі: 2-е выд., дап. / Л. Лыч, У. Навіцкі. – Мінск: ВП «Экаперспектыва», 1997.
6. Шчукіна, Г. І Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. І. Шчукіна. – М., 1979.
7. Шубіна, І. Б. Арганізацыя дасуга і шоу-праграм. Творчая лабараторыя сцэнарыста (2-е выд.) / І. Б. Шубіна. – Растоў н/Д : Фенікс, 2004.