

УДК 398:796.011(476)

**АБ'ЕКТЫ І АТРЫБУТЫ ТРАДЫЦЫЙНАЙ ЖЫЦЦЁВАЙ ПРАСТОРЫ
БЕЛАРУСАЎ У АРГАНІЗАЦЫІ СУЧАСНАЙ ФІЗКУЛЬТУРНА-
РЭКРЭАЦЫЙНАЙ ДЗЕЙНАСЦІ (НА ПРЫКЛАДЗЕ СПАРТЫЎНАЙ ГУЛЬНІ
Ў СЛУПКІ «ПАПАРАЦЬ КВЕТКА»)**

А. В. Каб'як

*Дзяржаўная навуковая ўстанова «Інстытут сацыялогіі
Нацыянальнай акадэміі навук Беларусі», г. Мінск*

А. Я. Шыфрын

Установа адукацыі «Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў», г. Мінск

Прадстаўлены вынікі сацыялагічнага даследавання Інстытута сацыялогіі НАН Беларусі, якія сведчаць аб неабходнасці далейшага ўдасканалення работы спартыўных аб'ектаў на месцы жыхарства і паляпшэння ўмоў для правядзення жыхарамі рэспублікі вольнага часу ў цэлым. Прапанавана створаная аўтарамі спартыўная гульня ў Слупкі «Папараць Кветка» як форма арганізацыі фізкультурна-рэкрэацыйнай дзейнасці з выкарыстаннем элементаў традыцыйнай жыццёвай прасторы беларусаў. Паказаны канкурэнтныя перавагі гульні і чаканыя эфекты ад яе пашыранага асваення.

Ключавыя словы: фізкультурна-рэкрэацыйная дзейнасць, вольны час, жыццёвая прастора беларусаў, спартыўная гульня ў Слупкі, «Папараць Кветка».

**OBJECTS AND ATTRIBUTES OF THE TRADITIONAL LIVING SPACE
OF BELARUSIANS IN THE ORGANIZATION OF MODERN PHYSICAL
CULTURE AND RECREATIONAL ACTIVITIES
(ON THE EXAMPLE OF A SPORTS GAME IN SLUPKI "PAPARATS KVETKA")**

A. V. Kabiak

*The State Scientific Institution "Institute of Sociology of the National Academy
of Sciences of Belarus", Minsk*

A. E. Shifrin

Educational Institution "Belarusian State Academy of Arts", Minsk

The results of a sociological study of the Institute of Sociology of the National Academy of Sciences of Belarus are presented, indicating the need for further improvement of the work of sports facilities at the place of residence and improvement of conditions for spending leisure time by the inhabitants of the republic as a whole. A sports game in Slupki "Paparats Kvetka" created by the authors is proposed as a form of organizing physical culture and recreational activities using elements of the traditional living space of Belarusians. The competitive advantages of the game and the expected effects from its extended development are shown.

Keywords: sports and recreational activities, leisure, living space of Belarusians, sports game in Slupki, "Paparats Kvetka".

Актуальнасць развіцця новых сучасных форм фізкультурна-рэкрэацыйнай дзейнасці абумоўлена шэрагам абставін. Ва ўмовах татальнай цыфравізацыі ўсіх сфер грамадскага жыцця сфера вольнага часу таксама ўсё ў большай меры прывязваецца да розных гаджэтаў. Адпаведна, стыль правядзення вольнага часу ў фізічным сэнсе становіцца ўсё больш маларухомым з усімі вынікаючымі з гэтага наступствамі для здароўя людзей. Акрамя гэтага, зносіны становяцца ўсё больш апасродкаванымі, усё

часцей праз розныя сеткі і месэнджары і ўсё больш фармальна-сімвалічнымі (пасродкам сэрцайкаў і смайлікаў). Так, лічбавыя тэхналогіі адчыняюць шмат новых магчымасцяў, але разам з тым яны самі па сабе не вырашаюць праблему вольнага часу.

Рэспубліканскае сацыялагічнае даследаванне, праведзенае Інстытутам сацыялогіі НАН Беларусі ў кастрычніку 2021 г., паказала, што пры адказе на пытанне. «Ці задаволены Вы ўмовамі пражывання ў Вашым населеным пункце (рознымі аспектамі)?» толькі 16,3 % жыхароў Беларусі поўнасьцю задаволены існуючымі ў іх магчымасцямі для адпачынку і правядзення вольнага часу па месцы пражывання; 37,4 % – хутчэй задаволены; 25 % – хутчэй не задаволены; 10,2 % – зусім не задаволеныя (11,1 % – не змаглі адказаць). У сувязі з гэтым былі выяўлены істотныя рэзервы ў галіне фізкультурна-масавай работы з насельніцтвам, паколькі ў ацэнцы работы спартыўных аб'ектаў (спартзалы, спортпляцоўкі) мы пакуль маем вялікую «зону маўчання» – 27,5 % не змаглі па розных прычынах даць якую-небудзь адзнаку працы гэтых аб'ектаў па месцы жыхарства. Задаволеных іх працай аказалася толькі 13,9 %; хутчэй задаволены працай спартыўных аб'ектаў – 36,5 %; хутчэй не задаволены – 15,5 %; не задаволены – 6,6 %.

Вынікі сацыялагічнага даследавання пераканаўча паказваюць, што «ёсць куды расці». Таму для павышэння ўзроўню задаволенасці як працай спартыўных аб'ектаў па месцы жыхарства, так і ўмовамі для правядзення вольнага часу ў цэлым, мы, згодна з асноўнымі напрамкамі дзейнасці Цэнтра культурна-крэатыўных індустрыяў [1, с. 17], прапануем для насельніцтва бюджэтны, шырокадаступны, цікавы, фізкультурна-гульнявы варыянт актыўнага вольнага часу – гульні ў Слупкі «Папараць Кветка». Аўтарская ідэя першапачаткова была ў тым, каб стварыць захапляльную, шырокадаступную, малабюджэтную рэальную спартыўную гульні. «Папараць Кветка» – назва фінальнай фігуры – выкарыстоўваецца і ў назве гульні каб падкрэсліць беларускі каларыт тэматычнага кантэнту [2] і ўжо ў тытуле сімвалічна паказаць мэту гульні – дайсі да Папараць Кветкі, асвоіць гэтую фігуру і такім чынам перамагчы ў гульні, тым самым здабыць дзіўныя здольнасці і дасягнуць свайго поспеху!

Канкурэнтныя перавагі гульні.

1. *Матэрыяльны аспект.* Матэрыяльныя і грашовыя выдаткі на гульнявую атрыбутыку невялікія і даступныя для ўсіх жадаючых. Асноўныя гульнявыя элементы (слупкі, кійкі, кругляшы) можна вырабіць самастойна. Для гульнявой пляцоўкі патрэбен кавалак каўраліну плошчай 4 квадратныя метры з нізкім ворсам. Для разметкі гульнявой пляцоўкі дастаткова кавалачка школьнай крэйды. Для гульні не патрабуецца спецыяльнай экіпіроўкі або асаблівай спартыўнай вопраткі.

2. *Арганізацыйны аспект.* Правілы гульні – простыя, зразумелыя і наглядныя, а таксама – мяккія. Яны дазваляюць максімальна праявіць свае індывідуальныя творчыя здольнасці. Для правядзення гульні дастаткова захавання нескладаных умоў па арганізацыі гульнявой прасторы і забеспячэнню відавочных правіл бяспекі. Гуляць можна ў памяшканні і на адкрытым паветры: на ўроках фізічнай культуры ў навучальных установах, на розных спартыўна-масавых мерапрыемствах, у дварах, у парках, прафілакторыях, дамах адпачынку, санаторыях і г. д.

3. *Сацыяльны аспект.* Могучь гуляць людзі незалежна ад роду і ўзросту, пачынаючы з малодшага школьнага ўзросту; гэта значыць гульня носіць масавы (народны) характар. Удзел у гульні стымулюе развіццё творчага мыслення ігракоў і садзейнічае іх арганічнай сацыялізацыі ў прасторы беларускага соцыума.

4. *Культурны аспект.* Гэты аспект мы жадаем асоба падкрэсліць. У гульні выкарыстоўваюцца аб'екты традыцыйнай жыццёвай прасторы беларусаў (сонейка, зорка, зубр) і атрыбуты гэтай прасторы (граблі, вазок, млын і г. д.). Такім чынам, тэмы, вобразы і канцэпты традыцыйнага светапогляду беларусаў [3] арганічна ўводзяцца ў сучасныя сацыяльна-культурныя практыкі праз фізкультурна-гульнявыя сцэнарыі. Чаму гэта насамрэч важна – закладваць у падмурак фізкультурна-рэкрэацыйнай дзейнасці беларускія ўяўленні пра спосабы прасторава-часовага ўпарадкавання падзей жыццёвага

свету традыцыйнай беларускай супольнасці? Бо «вытокі многіх з гэтых уяўленняў... перадаюцца з пакалення ў пакаленне і ўрэшце ўваходзяць у жывую тканку сучаснай беларускай культуры, увасабляюцца ў яе сімвалічным кодзе...» [3, с. 8]. Выкарыстанне ў гульні беларускіх назваў аб'ектаў і атрыбутаў (вежа, студня, цмок) стымулюе засваенне і ўжыванне беларускай мовы спачатку непасрэднымі ўдзельнікамі гульні ў Слупкі, а затым і ўсімі, хто мае да гэтага дачыненне (сваякамі, сябрамі, аматарамі, аглядальнікамі спартыўных і культурных падзей) у асабістых сацыяльных практыках.

Чаканыя эфекты ад пашыранага асваення гульні.

1. *Фізікультурна-аздараўленчы.* Павышэнне ўзроўню рухальнай актыўнасці. Паляпшэнне каардынацыі рухаў. Развіццё трапнасці. Прафілактыка сардэчна-сасудзістых захворванняў. Папулярызацыя здаровага ладу жыцця. Прафілактыка шкодных звычак.

2. *Сацыяльна-псіхалагічны.* Фарміраванне і падтрымка пазітыўнага агульнага тону, добрага настрою. Развіццё мэтанакіраванасці, крэатыўнасці, уседлівасці, адказнасці, канкурэнтаздольнасці.

3. *Сацыяльна-культурны.* Далучэнне да аб'ектаў беларускай культуры, побыту, прыроды. Адукацыя праз гульнівыя формы. Развіццё творчага ўяўлення і стваральнага патэнцыялу на аснове беларускай культуры і прыроды. Абагачэнне і ўмацаванне сямейных адносін у ходзе сумеснага асваення новых, даступных для ўсіх членаў сям'і фізікультурных практык.

Спартыўная гульня ў Слупкі «Папараць Кветка» з'яўляецца аб'ектам інтэлектуальнай уласнасці. Пасведчанне Беларускай гандлёва-прамысловай палаты (серыя V-АП № 2022–003) выдадзена аўтарам гэтай публікацыі 18 кастрычніка 2022 г. Правілы спартыўнай гульні ў Слупкі «Папараць Кветка», іншыя карысныя матэрыялы і актыўныя спасылкі размешчаны ў сетцы Інтэрнэт на сайце Slupki.by.

ЛІТАРАТУРА

1. Кобяк, О. В. Социология культурно-креативных индустрий: предпосылки становления теории и перспективные направления прикладных исследований / О. В. Кобяк, А. Е. Шифрин // Социальное знание в современном обществе: проблемы, закономерности, перспективы : материалы III Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 3–4 нояб. 2022 г. / НАН Беларуси, Ин-т социологии НАН Беларуси ; редкол.: Н. Л. Мысливец [и др.]. – Минск, 2022. – С. 15–19.
2. Kupala Day reboot with folk traditions // Belarus. Social and political magazine. – 2022. – № 7 (1066). – С. 40–45.
3. Традыцыйны светалад беларусаў : у 5 кн. / Нац. акад. навук Беларусі, Ін-т філасофіі ; уклад. і агул. рэд. І. М. Дубянецкая, С. І. Санько. – Мінск : Беларус. навука, 2023. – Кн. 1. Касмалогія. – 87 с.

УДК 631.151.6

АДАПТАЦИОННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ АГРОПРОДОВОЛЬСТВЕННОЙ ОТРАСЛИ БЕЛАРУСИ ВО ВНЕШНЕЭКОНОМИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Е. А. Кожевников

Учреждение образования «Гомельский государственный технический университет имени П. О. Сухого», Республика Беларусь

Представлен анализ внешнеэкономической деятельности агропродовольственной отрасли Беларуси за последний год и выработаны предложения по усилению ее адаптационных возможностей.

Ключевые слова: Беларусь, агропродовольственная отрасль, внешнеэкономическая деятельность, адаптация.