

К.Г. Гаркуша Карагандинский университет им. академика Е.А. Букетова, Казахстан, г. Караганда
e-mail: kira.garkusha@mail.ru

КЛАССИФИКАЦИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ОРГАНИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА

В статье рассматриваются вопросы систематизации технологий, используемых при организации досуга молодежи, разработки их классификации. Объект исследования – организация молодежного досуга. Предмет исследования – классификация технологий организации молодежного досуга. Цель – обосновать и разработать классификацию технологий организации молодежного досуга как метода систематизации по совокупности различных признаков. Задачи исследования – выявить степень изученности проблемы; выделить технологии, применяемые в практике организации молодежного досуга; теоретически обосновать и разработать классификацию технологий организации молодежного досуга; сгруппировать применяемые технологии в соответствии с их существенными характеристиками. Статья носит обзорный характер. Решение поставленных задач проводилось на основе использования общенаучных методов: теоретического анализа научной литературы; синтеза полученных данных; сбора информации, анализа и обобщения передового опыта по организации молодежного досуга, применяемых на практике технологий; классификации – распределения технологий в группы по определенным признакам. Автором сделан вывод о широком спектре применяемых в практике технологий, с одной стороны, и недостаточной обоснованности и разработанности их классификации – с другой. Разнообразие применяемых технологий требует их классификации, объединения в группы и классы по определенным признакам. Автором проанализированы различные подходы к группировке досуговых технологий. Так, в качестве признаков классификации технологий выделены: способы взаимодействия участников досуговой деятельности (авторитарные, личностно-ориентированные, гуманно-личностные, сотруднические); соотношение применяемых традиционных и инновационных методов работы (традиционные, альтернативные, инновационные технологии); возрастной состав участников (технологии организации досуга детей, тинейджеров, молодежи, людей зрелого возраста). Автором обоснована классификация технологий организованного досуга молодежи по следующим признакам: по функциональному признаку; по применяемым методам работы; по содержательной направленности. Теоретическая и практическая значимость проведенного исследования: полученные результаты позволяют расширить знания о досуговых технологиях, обосновать и классифицировать их с целью выбора альтернативы, обеспечения эффективности и результативности работы.

Ключевые слова: молодежный досуг, технологии организации молодежного досуга, классификация технологий организации молодежного досуга.

K.G. Garkusha

Academician E.A. Buketov Karaganda University, Kazakhstan, Karaganda
e-mail: kira.garkusha@mail.ru

Classification of technologies for organizing youth leisure activities

The article deals with the problems of systematization of youth leisure technologies, the development of their classification. The object of research is the organization of youth free time and leisure. The subject of the study is the classification of technologies for organizing youth leisure. The purpose is to substantiate and develop a classification of technologies as a method of systematization of cultural and leisure work with young people based on a set of different criteria. The objectives of the article are to determine the degree of research of the problem in the scientific literature; to identify technologies used in practical work in the organization of free time activities of young people; to theoretically substantiate and develop a classification of technologies for organizing youth leisure; to group the technologies used in accordance with their essential characteristics. The solution of the tasks was solved using general theoretical methods: analysis of scientific literature; synthesis of the obtained data; collection of information, analysis and generalization of best practices in the organization of cultural and leisure activities, technologies used in practice; classification – the distribution of technologies into groups according to

certain characteristics. As a result, the author concluded that there is a wide range of technologies used in practice, on the one side, and the lack of validity and development of their classification, on the other. The variety of technologies used requires their classification, grouping and classes according to certain criteria. The author analyzes various approaches to the grouping of technologies used in the cultural and leisure sphere. Thus, as features of the classification of technologies, the following are distinguished: the nature of the interaction of subjects of cultural and leisure activities (authoritarian, personality-oriented, humane-personal, cooperation); the ratio of applied traditional and innovative methods of work (traditional, alternative, innovative technologies); age composition of participants (technologies for organizing leisure activities for children, teenagers, youth, and people of mature age). The author substantiates the classification of technologies for organizing of cultural and leisure activities according to the following criteria: technologies for organizing youth leisure on a functional basis; technologies for organizing youth leisure according to the methods of work used; technologies for organizing youth leisure in terms of content. Theoretical and practical applicability of the article: the results obtained allow us to expand knowledge about the technologies used in the organization of youth free time and leisure, to substantiate and classify them in order to select an alternative, ensure the effectiveness and efficiency of work.

Key words: youth leisure activities, technology for organizing youth free time and leisure activities, classification of technologies of organization of youth leisure.

К.Г. Гаркуша

Академик Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, Қазақстан, Қарағанды қ.

* e-mail: kira.garkusha@mail.ru

Жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларының жіктелуі

Мақалада жастардың тынығу уақытын ұйымдастыруда қолданылатын технологияларды жүйелеу, олардың жіктелуін әзірлеу мәселелері қарастырылады. Зерттеу нысаны жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру болып табылады. Зерттеу тақырыбы – жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларының жіктелуі. Мақсаты – жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларының жіктелуін оларды әртүрлі белгілердің жиынтығы бойынша жүйелеу әдісі ретінде негіздеу және әзірлеу. Зерттеудің міндеттері – мәселенің зерттелу дәрежесін анықтау; жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру тәжірибесінде қолданылатын технологияларды бөліп көрсету; жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларының жіктелуін теориялық тұрғыдан негіздеу және әзірлеу; қолданылатын технологияларды олардың маңызды сипаттамаларына сәйкес топтастыру. Қойылған міндеттер жалпы ғылыми әдістерді қолдану негізінде шешілді: ғылыми әдебиеттерді теориялық талдау; алынған деректерді синтездеу; жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру бойынша ақпарат жинау, талдау және озық тәжірибені жалпылау, тәжірибеде қолданылатын технологиялар; жіктеу – технологияларды белгілі бір белгілер бойынша топтарға бөлу. Нәтижесінде, автор бір жағынан тәжірибеде қолданылатын технологиялардың кең спектрі, екінші жағынан олардың жіктелуінің негізділігі мен дамуының жеткіліксіздігі туралы қорытынды жасайды. Қолданылатын технологиялардың әртүрлілігі оларды жіктеуді, белгілі бір белгілер бойынша топтар мен кластарға біріктіруді талап етеді. Автор мәдени-демалыс саласында қолданылатын технологияларды топтастырудың әртүрлі тәсілдерін талдады. Сонымен, технологияларды жіктеудің белгілері ретінде: мәдени-тынығу қызметі қатысушылерінің өзара әрекеттесу сипаты (авторитарлық, тұлғалық-бағдарланған, адамгершілік-тұлғалық, ынтымақтастық); қолданылатын дәстүрлі және инновациялық жұмыс әдістерінің арақатынасы (дәстүрлі, балама, инновациялық технологиялар); қатысушылардың жас құрамы (балалардың, жасөспірімдердің, жастардың, ересек жастағы адамдардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологиялары) ажыратып көрсетілген. Автор жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларын келесі белгілер бойынша жіктеуді негіздеді: функционалдық белгісі бойынша; қолданылатын жұмыс әдістері бойынша; мазмұндық бағыты бойынша. Жүргізілген зерттеудің теориялық және тәжірибелік маңыздылығы: алынған нәтижелер жастардың тынығу уақытын ұйымдастыруда қолданылатын технологиялар туралы білімді кеңейтуге, балама таңдау, жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру бойынша жұмыстың тиімділігі мен нәтижелілігін қамтамасыз ету мақсатында оларды негіздеуге және жіктеуге мүмкіндік береді.

Түйін сөздер: жастардың тынығу уақыты, жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологиялары, жастардың тынығу уақытын ұйымдастыру технологияларының жіктелуі.

Введение

В настоящее время, в условиях глобальных перемен и вызовов, с которыми сталкивается

общество, большого внимания требует молодежь, обеспечение условий для её интеллектуального и физического развития, профессионального становления, эффективной интеграции

в социально-культурную и трудовую сферу. Комплексная поддержка молодёжи – это один из приоритетных стратегических ориентиров государственной политики Республики Казахстан. Социальный заказ на формирование личности, высоко профессиональной, граждански сознательной, общественно активной, способной адаптироваться к быстро меняющимся условиям социальной и экономической жизни, обладающей творческим потенциалом и инновационным типом мышления, готовой проявить активность в различного рода социальных преобразованиях, предъявляет высокие требования ко всем системам, задействованным в воспитании молодёжи, институтам, транслирующим и претворяющим в реальность целевые установки образовательной, молодёжной и культурной политики Республики Казахстан [1-3] (Закон РК..., 2007). Заинтересованность государства в формировании новой генерации, её проблемах и перспективах развития отражается в ежегодно формируемых аналитических докладах [4] (Казахстан жастары..., 2022), позволяющих изучить основные социальные параметры развития молодёжи, всесторонне проанализировать её положение и самочувствие в основных сферах её жизнедеятельности, системно проанализировать ключевые тренды казахстанской молодёжи, определить состояние молодёжной политики, выявить актуальные проблемы и спрогнозировать тенденции её развития и реализации с учётом изменений, происходящих в мировом пространстве.

Особого внимания заслуживает работа в сфере свободного времени и досуга молодёжи, сегодня коренным образом меняющегося не только формально, но и содержательно. Своего всестороннего анализа потребовали применяемые формы, методы, технологии организации молодёжного досуга. Актуальной стала задача классификации применяемых технологий – разработка такого метода их исследования, который позволит выделить существенные характеристики практикуемых технологий, обосновать их систематизацию с точки зрения выявления гомогенных (однородных) и гетерогенных (разнородных) признаков. Метод классификации, с нашей точки зрения, позволит упорядочить применяемые в сфере организации молодёжного досуга технологии, всесторонне их исследовать с позиций субъектности, функциональности, соотношения традиционных и инновационных методов работы, содержательного наполнения, взаимодействия с внешней средой, а также станет

условием для разработки и интеграции новых досуговых технологий, способных качественно улучшить процесс организации конструктивно наполненного свободного времени современного человека.

Объектом нашего исследования является организация досуга молодёжи как особой социальной группы. Предмет исследования – классификация применяемых в практике организации молодёжного досуга технологий.

Цель исследования

Цель исследования – обосновать и разработать классификацию технологий организации молодёжного досуга как метод их упорядочения, изучения и систематизации по совокупности различных признаков, классифицировать применяемые технологии по группам, соответствии с их существенными характеристиками.

Материалы и методы

Базовыми в процессе изысканий и написания статьи стали методы анализа научных источников и теоретических положений, выдвинутых казахстанскими и зарубежными исследователями в работах, в той или иной степени затрагивающих проблемы досуга молодёжи в его организованных формах, используемых в данной отрасли технологий; синтеза полученных данных; обобщения передового опыта по организации молодёжного досуга, применяемых на практике технологий; анализа собственной практической деятельности по организации молодёжного досуга с применением разнообразных традиционных и инновационных технологий; классификации – распределении технологий в группы по определенным признакам.

Обзор литературы

В результате проведённого научно-теоретического анализа, следует констатировать, что в отечественной и зарубежной научной литературе накоплен и обобщён определённый теоретический и практический опыт в сфере культурно-досуговой деятельности (КДД), в том числе в области организации молодёжного досуга. Проведены исследования, уточняющие и дающие новые трактовки понятия досуга с точки зрения деятельности в свободное время (R.A. Stebbins, 2018: 255) [5], изучаются особенности

организации культурного досуга казахстанской молодёжи (М.О. Стыкулов, 2022: 149) [6], специфика технологий организации досуга детей и подростков (У.К. Кыякбаева, 2022: 136) [7], роль студенческих общежитий, кампусов и культурно-досуговых объектов как элемента университетской инфраструктуры и условий жизни обучающихся, их внеучебной деятельности (Д.Н. Силка Д.Н., 2022: 60) [8]. Интерес представляют исследования досуга как сферы социализации молодёжи (L.V. Osipova, 2014: 732) [9], научные изыскания по проблемам социально-культурного менеджмента (Г.А. Кунафина, 2020: 156) [10] и особенностей управленческой деятельности в сфере молодежного досуга (А.А. Цацурян, 2022: 157) [11]. Выявляется взаимосвязь между управлением свободным временем студентов университета и их академическими успехами (Е. Serdar, 2017: 72) [12], исследованию подвергаются современные формы досуга студенческой молодёжи, особенности её досуговых практик (А.Б. Сарсенова, 2020: 164, О.Н. Попова, 2020: 387, У. Rybalka: 2022, 809) [13-15], обосновывается роль досуга в векторе современной парадигмы социализации студентов вуза (Р.А. Литвак, 2019: 42) [16]. Определяется роль стилей отдыха в туристическом досуге (McKercher: 2019: 340, Perrine C.S.J. Laroche, 2023: 12) [17-18], изучаются особенности досуговых занятий с применением компьютерных технологий (У.-N. Lin, 2022: 3023) [19]. Системному анализу подвергается зарубежный опыт организации молодежного досуга, его мировые практики (N.S. Abdikadirova, 2023: 58, A. Leontovich, 2019: 5) [20-21]. Весьма интересны исследования новых форм досуговой деятельности молодёжи, их роль в повышении творческой активности (Е.V. Kharkovskaya, 2019: 197) [22], а также изыскания в сфере новых форм и технологий организации онлайн-досуга (L.R. Kayumova, 2021: 3) [23].

В контексте нашего исследования значимыми являются работы, изучающие сущность и специфику современных социально-культурных и других технологий, имеющих место в организации досуга (А.Д. Жарков, 2007: 144, Т.А. Барышева, 2019: 164, Г.В. Куличкина, 2020: 180, А.Ю. Нагорнова, 2020: 140, Н.Н. Ярошенко, 2021: 76) [24-28].

В результате анализа научной литературы нами обоснована актуальность технологического подхода в культурно-досуговой сфере и молодежной досуговой практике, подтверждающая возможность применения традиционных и

злободневность внедрения инновационных технологий – информационных, дистанционных, коммуникативных и других, способствующих качественному улучшению проводимой работы на основе разнообразного арсенала средств и методов преобразования работы по организации молодежного досуга как профессиональной сферы деятельности.

Анализ научных источников и передовых практик в сфере КДД позволил констатировать, что диапазон досуговых технологий – педагогических, социально-креативных, проектных, рекреативно-оздоровительных, здоровьесберегающих, культуроохранных, культуротворческих, игровых, event-, арт-, анимационных, этнокультурных и других – чрезвычайно разнообразен. Однако классификация применяемых технологий, как метод, способствующий их систематизации по совокупности определённых признаков и сущностных характеристик, в научной литературе не разработана и в должной мере не представлена.

Таким образом, социальный заказ на повышение результативности работы по организации и проектированию досуга различных групп молодёжи на основе внедрения технологического подхода, применения разнообразных технологий, с одной стороны, и недостаточная разработанность в науке проблемы их классификации, с другой, подтвердили актуальность и обусловили выбор темы нашего исследования.

Результаты исследования и дискуссия

Анализ научной литературы и культурно-досуговой практики показал широкий диапазон применяемых в данной сфере деятельности технологий. В культурно-досуговой сфере имеют место и используются разнообразные технологии, разобраться в многообразии которых, ориентироваться в них, с нашей точки зрения, позволит классификация (лат. *classis* – разряд, класс и *facere* – делать) – метод так называемого контролируемого научного познания, использующийся с целью упорядочения знания, дающий возможность распределить изучаемые объекты и явления по группам, классам, разрядам; способ распределения и организации эмпирического массива информации, упорядочения множества существующих технологий на основе выделения общих и специфических признаков [29].

Важно отметить, что в научно-теоретических исследованиях (А.Д. Жарков, 2007: 144,

Т.А. Барышева, 2019: 164, Г.В. Куличкина, 2020: 180, А.Ю. Нагорнова, 2020: 140, Н.Н. Ярошенко, 2021: 76) [24-28] сложились разные подходы, позволяющие классифицировать используемые в культурно-досуговой сфере технологии.

Как справедливо указывает А.Д. Жарков (А.Д. Жарков, 2007: 74) [24], технологии, используемые в КДД, во многом родственны педагогическим технологиям. В этом ключе, одним из признаков их систематизации может стать способ взаимодействия участников КДД, понимание личностного поведения, субъектной позиции, отношение со стороны организатора КДД. По этому признаку справедливо выделить следующие технологии:

- авторитарные (лат. *auctoritas* – власть, влияние) – технологии, опирающиеся на безусловный авторитет и ведущую функцию педагога, руководителя, тренера, точное выполнение его заданий. Для таких технологий характерны строгая регламентация форм и методов досуговых занятий, сдерживание и даже подавление инициативы и самостоятельности, отсутствие творческой атмосферы, требовательный тон и методы принуждения;

- лично-центрированные – технологии, ориентированные на личность, на обеспечение условий для её творческого развития, реализацию личностного потенциала в КДД. В этих условиях личность участника КДД выступает не только субъектом, то есть носителем деятельной активности, но субъектом приоритетным, она является не средством достижения целевой установки, а самой целью всего процесса и всей технологии организации досугового взаимодействия;

- человеко-центричные – технологии, векторно поддерживающие личность, транслирующие уважение и любовь к человеку, непреложную убежденность в его врожденном творческом начале;

- сотрудничества – технологии, декларирующие и реализующие позиции равенства, партнерства и коллаборации в субъект-субъектном взаимодействии, создающие среду, способствующую раскрытию и развитию креативного потенциала личности;

- саморазвития и самовоспитания – такие технологии ориентируют на самостоятельное развитие, нерегламентированное творчество.

В организации досуга приоритет необходимо уделить лично-центрированным технологиям, нацеленным на развитие личностных

качеств субъекта, его персональных способностей и талантов, а также технологиям сотрудничества, создающим обстановку коллаборации, сотворчества, призванными стать доминирующими в творческом процессе.

По критерию использования в досуговой сфере традиционных и инновационных методов и форм необходимо выделить:

- традиционные технологии, реализующие апробированные в массовой практике формы досуга, опирающиеся на устоявшиеся методы, действующие на базе культурно-досуговых учреждений традиционного типа – клубов, домов и дворцов культуры и др., реализующиеся в форме мероприятий, пропагандирующих народные традиции и обряды (фольклорные фестивали, ярмарки ремесел и пр.);

- альтернативные или смешанные технологии, сочетающие апробированные виды КДД с элементами их модернизации, заменяющие общепринятые формы и методы работы новыми, вариативными элементами – проектными, информационно-коммуникационными, гейм-технологиями и др.;

- инновационные технологии, призванные расширить возможности человека в выборе форм и методов досуга, связанные с применением цифровых технологий, реализующиеся на базе досуговых пространств нового типа – креативно-развлекательных, хобби- и коворкинг-центров, воркшоп- и ивент-площадок, рекреационных, интерактивных и арт-зон, квест-пространств, эскейп-румов, лофт-помещений и др.; технологии, реализующиеся в новых видах и формах культурно-досуговых мероприятий – инсталляциях, коллективных перформансах, творческих коворкингах, лабораториях, воркшопах, интерактивных экскурсиях, вебинарах, онлайн-квизах, тимбилдингах и пр.

В современных условиях жизни общества, характеризующихся, с одной стороны, усилением всеобщего взаимодействия и интеграции (глобализация), а с другой – сосуществованием разнообразных локальных процессов и культур (глокализация), чрезвычайно актуальными становятся технологии, отражающие этнокультурную самобытность и национальные особенности в организации досуга. По этому критерию необходимо выделить:

- этнокультурные технологии, ориентированные на национально-культурную самобытность и идентичность личности через приобщение к родному языку, культуре, народным традициям и праздникам;

– технологии межнационального и межкультурного обмена и сотрудничества, обеспечивающие возможности для диалога и поликультурной коммуникации.

Значимым признаком классификации технологий организации досуга выступает возрастной состав участников, согласно которому выделяют: технологии организации досуга детей, молодёжи и взрослых, требующих применения разнообразных форм и методов КДД.

Справедливо отметить, что приведённые выше классификации дают представление о разнообразии практикуемых технологий и форм КДД, однако они не являются исчерпывающими, не позволяют сформировать полное представление о применяемых в практике организации молодёжного досуга технологиях, их распознавании и упорядочении на основе выделения сущностных характеристик. Таким образом, недостаточная разработанность представленных классификаций демонстрирует открытость процесса систематизации, формирования групп и классов досуговых технологий на основе выделения их общих признаков и черт, а также даёт возможность разработки и реализации авторских подходов к их типологии.

На основе проведённого анализа и выделения общих признаков, специфических черт и элементов в классификации технологий организации досуга молодёжи мы определили следующие группы:

- по функциональному признаку;
- по применяемым методам работы;
- по содержательной направленности.

В группу технологий по функциональному признаку нами включены технологии, отражающие основные функции молодёжного досуга.

В словарной литературе «функция» (лат. *functio* – совершение, исполнение) определяется как роль, назначение, обязанность, круг деятельности [29]. Назначение КДД в целом состоит в приобщении человека к достижениям культуры на основе различных видов художественного творчества, оказывающего воздействие и влияние на него самого и его жизнь.

В научном дискурсе по проблемам досуга и КДД следует констатировать неоднозначность подходов к определению их функционального назначения. Так, А.Д. Жарков (А.Д. Жарков, 2007: 109) [24] в контексте теории и технологии КДД выделяет следующие ведущие функции: рекреационную, способную снять утомление и восстановить утраченные силы; гедонистиче-

скую (греч. *hedone* – наслаждение), реализующуюся в доставлении удовольствия и наслаждения в процессе занятий; социально регулирующую, позволяющую человеку посредством участия в КДД включаться в различные формы общественной жизни, реализоваться и самоутвердиться в ней; релаксационную, дающую возможность разрядки и снятия эмоционального напряжения. Крайне важно отметить, что названные функции взаимосвязаны, и многие формы КДД могут выполнять несколько функций одновременно.

Гораздо шире, с позиций аксиологии и общественного потенциала досугово-культурных институций, креативных кластеров, даётся интерпретация функций КДД, технологических ресурсов развития социально-креативной деятельности в исследованиях Т.А. Барышевой (Т.А. Барышева, 2019: 164) [25], Г.В. Куличкиной (Г.В. Куличкина, 2020: 180) [26], А.Ю. Нагорновой (А.Ю. Нагорнова, 2020: 140) [27], Н.Н. Ярошенко (Н.Н. Ярошенко, 2021: 76) [28]. В качестве основных авторы выделяют социально-преобразующую, мотивационную, коммуникативную, адаптационную, прогностическую, экзистенциальную функции, которые, в свою очередь, в силу определённых условий и содержания деятельности, могут дополняться верньерными функциональными назначениями и иметь место в КДД.

Анализ ключевых позиций в исследовании функций досуга, позволил нам выделить и классифицировать технологии организации молодёжного досуга по функциональному признаку, к которым были отнесены следующие: рекреационные технологии – технологии разработки досуговых программ, дающие возможность рекреации (лат. *recreatio* – восстановление, отдых) восстановления и воспроизводства утраченных сил; творчески развивающие технологии – технологии, способствующие развитию интеллектуального, культурного, физического потенциала личности на основе соответствующей деятельности; образовательно-познавательные технологии – технологии, синтезирующие достижения педагогической науки и практического отечественного и зарубежного опыта в организации кружков, клубов по интересам, любительских объединений, курсов с целью развития образовательного кругозора, эрудиции, навыков познавательной деятельности; коммуникативные технологии – технологии, способствующие развитию навыков социокультурной коммуникации (лат. *communicatio* от *communico* – делаю

общим, связываю, общаюсь) в различных видах досуговой деятельности; социально-защитные технологии – технологии культурно-досуговой реабилитации и адаптации лиц с нарушениями жизнедеятельности и социальной недостаточностью.

Необходимо подчеркнуть, что в каждой из этих технологий та или иная функция является ведущей, но не единственной, а взаимодействующей с другими. Так, например, рекреативные технологии дают возможность творческой деятельности по освоению культурного опыта, получению знаний и представлений о видах искусства и формированию опыта индивидуальной или коллективной творческой, коммуникативной и другой деятельности; образовательно-познавательные технологии, реализуемые в деятельности любительских кружков, клубов и других досуговых объединений, способны дать возможность социальной адаптации представителям молодёжи различных групп и категорий и т.д. Таким образом, образом через различные группы технологий осуществляются функции досуга, и в целом реализуется важнейшее предназначение культурно-досуговой деятельности, заключающееся в воспитании молодёжи, развитии её личностно-творческого потенциала.

В качестве следующего существенного признака классификации технологий организации молодёжного досуга нами была определена группировка их по применяемым методам работы. Метод (греч. *methodos* – путь исследования, теория, учение) – это путь, способ, приём научного изучения или практического применения чего-либо; способ реализации чего-либо; способ достижения какой-либо цели, решения конкретной задачи; совокупность приёмов или операций практического или теоретического освоения (познания) действительности [29].

В качестве специфических методов досуговой деятельности понимаются применяемые культурными организаторами, педагогами, режиссёрами, сценаристами способы взаимодействия с аудиторией, средства воздействия на неё. В практике КДД приоритетными являются методы сотрудничества и сотворчества, способствующие активизации всех участников, в том числе методы – игровые, игрового тренинга, театрализации, воспитывающих ситуаций, импровизации, интерактивно-творческого взаимодействия и др.

В классификации технологий организации молодёжного досуга по применяемым методам выделим следующие технологии:

- игровые технологии – технологии, активно включающие в организацию молодёжного досуга игровые методы. Игровые технологии в организации молодёжного досуга представлены видами игр, позволяющими проявить индивидуальную и коллективную активность субъектов КДД: играми-драматизациями – особым видом игр, в которых участники вовлечены в драматургию и изображают героев художественных произведений – сказок, песен, стихов и т.п.; сюжетно-ролевыми играми, в которых участники в рамках сюжетной линии выступают в различных ролях, значимых в реальной жизни, воссоздающих условия и нормы человеческой жизни и деятельности; интеллектуальными играми, основывающимися на применении игроками своего интеллекта и эрудиции, чаще всего строящимися в форме ответов на вопросы из различных сфер;

- анимационные технологии (лат. *animation* – оживлять, воодушевлять, одухотворять) – технологии, построенные на вовлечении в активную деятельность и досуговое взаимодействие всех участников культурно-досуговой программы – актёров, аниматоров и зрителей;

- арт-технологии (лат. *art* – искусство) – технологии, в основу которых положен тот или иной вид искусства; технологии воздействия на человека средствами искусства, художественного творчества. Базовым методом арт-технологий является художественно-творческий метод, реализующийся при помощи пространственных (живопись, графика, лепка, скульптура, фотография), временных (музыка, литература), пространственно-временных (танец, театр, цирк, кино) видов искусства. Практически арт-технологии в молодёжном досуге представлены технологиями: изобразительного искусства и декоративно-прикладного творчества – рисование, лепка, вышивка, песочные картины, фотография, фотоколлаж и др.; музыкально-творческой деятельности – исполнение музыки и музыкальная (ритмическая, инструментальная, вокальная) импровизация, пластическое интонирование музыки, рисование музыки, музыкальная драматизация, слушание музыки и обсуждение художественных образов, ассоциаций и т.п.; литературно-творческой деятельности – сочинение и драматизация сказок, стихов, басен, рассказов и пр.; театрально-творческой деятельности – инсценировки, драматизации, актёрские и пластические этюды, связанные с расширением эмоциональных реакций, возможностью воспроизвести (сыграть) жизненные сценарии и ситу-

ации средствами актёрского и драматического искусства; видео- и кино- творчества – создание видеосюжетов, роликов, мультипликационных фильмов.

Таким образом, арт-технологии, применяемые в КДД, позволяют, с одной стороны, создать интересные арт-проекты, основанные на взаимодействии с различными видами искусства, и, с другой – реализовать разнообразные функции досуга.

Одним из наиболее важных средств развития личности в досуговой деятельности выступает содержательное наполнение досуга. Поэтому в качестве существенного признака классификации технологий молодежного досуга нами был определена систематизация их по содержательной направленности.

Как показывает анализ, в научной литературе предлагаются разные подходы к содержанию досуга, основу которого составляют: занятия, связанные с восстановительной функцией досуга, реализуемой в виде прогулок, развлечений, игр; занятия, связанные с развитием кругозора, эрудиции в процессе чтения, просмотра кинофильмов, посещения выставок, музеев и пр.; досуговые занятия, способствующие развитию творческой активности; досуговые мероприятия, реализующие потребности в общении (танцевальные и клубные вечера), а также занятия в клубах, творческих коллективах; досуговые формы, реализующие организационно-творческие задачи в виде выездных лагерей, смотров, конкурсов, туристических походов, творческих лабораторий и пр. Другая точка зрения заключается в понимании содержания КДД как совокупности элементов, усвоение которых слу-

жит формированию базовой культуры личности: художественной, исторической, нравственной, экологической, физической и психической, политической, профессиональной.

Комплексный подход к воспитанию молодежи, предполагающий многосторонность и многоаспектность КДД, ориентирует на формирование у современной казахстанской молодежи «патриотизма, гражданственности, интернационализма, высокой морали и нравственности, а также на развитие разносторонних интересов и способностей обучающихся, воспитанников» [1, ст. 28]. В этом аспекте работа по организации досуга молодежи призвана предусматривать создание условий для духовного, культурного и физического развития молодежи, личностного роста и самоопределения, социализации и адаптации к жизни в обществе, формирования гражданского самосознания, общей культуры, реализации творческих способностей, навыков здорового образа жизни, новой экологической этики [1-3].

В связи с этим в классификации технологий организации молодежного досуга по содержательному наполнению мы выделили технологии: гражданско-патриотической, историко-культурной, интеллектуально-творческой, спортивно-оздоровительной, эколого-трудовой направленности, что демонстрирует целостный подход к формированию личности молодого человека, его интеллектуального и культурного развития.

В обобщенном виде разработанная нами классификация технологий молодежного досуга на основе совокупности предложенных признаков схематично представлена на рисунке 1.



Рисунок 1 – Классификация технологий организации молодежного досуга

В целом, стоит подчеркнуть, что выделенные и рассмотренные выше технологии организации молодёжного досуга, классифицируемые по функциональному признаку, применяемым методам работы, содержательной направленности, могут использоваться, как самостоятельные, а также сочетаться и взаимодействовать друг с другом, решая задачи личностного развития молодёжи, её внутреннего потенциала, трансформировать культурно-досуговую деятельность в инновационное ценностно ориентированное пространство, создающее условия для полноценной реализации многогранного творческого потенциала молодёжи.

Заключение и выводы

Таким образом, представленное в теории и практике организации молодёжного досуга довольно большое разнообразие применяемых технологий, отличающихся друг от друга различными свойствами и признаками, потребовало своего упорядочения и систематизации. В результате проведённой научно-теоретической работы нами обоснована и разработана классификация технологий, как специфический метод исследования, позволяющий выявить существенные признаки и свойства исследуемых объектов, систематизиро-

вать, упорядочить, определить их в группы. На основе разработанной классификации представлена развёрнутая система технологий организации молодёжного досуга, объединяющая их по функциональному признаку, применяемым методам работы, содержательной направленности. Систематизация знаний и разработка классификации технологий, используемых в организации молодёжного досуга, составляет теоретическую значимость проведённого исследования.

Практическая значимость работы заключается в применимости разработанной классификации технологий в работе по организации молодёжного досуга, возможности идентификации и выбора эффективных технологий и форм КДД, анализе и обобщении опыта культурно-досуговой работы с молодёжью, разработке авторских культурно-досуговых программ, инновационных молодёжных проектов в сфере культурно-досуговой деятельности.

Полученные в ходе исследования результаты применимы в теоретической, практической и аналитической работе культурно-досуговых учреждений, организаций дополнительного образования, управлений по вопросам молодёжной политики и ресурсных центров, средних и высших учебных заведений, готовящих работников культурно-досуговой сферы.

Литература

1. Об образовании. Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года № 319-III (с изменениями и дополнениями по состоянию на 01.07.2023 г.). – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319_ (дата обращения: 05.05.2023)
2. О государственной молодёжной политике. Закон Республики Казахстан от 9 февраля 2015 года № 285-V ЗРК (с изменениями и дополнениями по состоянию на 01.05.2023 г.). – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1500000285> (дата обращения: 05.05.2023)
3. О культуре. Закон Республики Казахстан от 15 декабря 2006 года № 207 (с изменениями и дополнениями по состоянию на 01.07.2023 г.). – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z060000207_ (дата обращения: 05.05.2023).
4. «Қазақстан жастары – 2022» ұлттық баяндамасы. = Национальный доклад «Молодежь Казахстана – 2022». = National report “Youth of Kazakhstan – 2022”. – Астана, 2022. – 384 б. – URL: <https://eljastary.kz/ru/reports/18912/> (дата обращения: 12.12.2023).
5. Stebbins, R. A. (2018). Leisure as not Work: A (far too) Common Definition in Theory and Research on Free-Time Activities. *World Leisure Journal*, 60(4), 255-264. – URL: <https://doi.org/10.1080/16078055.2018.1517107> (дата обращения: 12.12.2023).
6. Стыкулов М.О., Нурман Ж.П., Назанова Г.Ж. Қазақстан жастарының мәдени тынығуын ұйымдастырудың ерекшеліктері // *Qazaqtaný*. – 2022. № 13. – 149-154 б.
7. Кыякбаева У.К., Толешова У.Б., Абилбакиева Г.Т. Особенности технологии организации досуга подростков // *Вестник КазНПУ имени Абая, серия «Педагогические науки»*. – 2022. – № 4 (76). – С136-147.
8. Силка Д.Н. Студенческие общежития и культурно-досуговые объекты как часть университетской инфраструктуры // *Вестник ЕНУ им. Л.Н. Гумилева. Экономическая серия*. – 2022. – № 3. – С. 60-71.
9. Osipova L.B., Panfilova E.A. Leisure as a sphere of youth socialization // *Modern problems of science and education*. – 2014. – № 5 – P. 732-732.
10. Кунафина Г.А. Технологии социально-культурного менеджмента в организации молодежного досуга / Актуальные

проблемы социально-экологической культуры. Межвузовский сборник научных трудов. – Уфа, 2020. – С. 156-164.

11. Цацурян А.А. Современные особенности управления молодежным досугом // Молодой ученый. – 2022. – № 52 (447). – С. 157-159.

12. Сарсенова А.Б., Кенесова Э.Т. Современные формы досуга студенческой молодежи // Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университетінің Хабаршысы. – 2020. – № 1(81). – С. 164-168.

13. Serdar E., Demirel D.H., Demire, M., & Cakir V.O. (2017). The relationship between university students' free time management and academic success / The Online Journal of Recreation and Sport, 6(4). 72-82. – URL: <https://doi:10.22282/ojrs.2017.22> (дата обращения: 12.12.2023).

14. Popova O.N., Vicentiy I.V., Eliseev S.M. (2020) University youth' leisure practices / 11 th International Scientific and Theoretical Conference “Communicative Strategies of Information Society”. – Published by European Publisher. – P. 386-393. (дата обращения: 12.12.2023).

15. Rybalka Y., Guz A. New Functions of Leisure and Students' Satisfaction with Its Organization / XV International Scientific Conference “INTERAGROMASH 2022”. – Global Precision Ag Innovation 2022. – Volume 1. – P.p. 809–819. – URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-21432-5_85 (дата обращения: 12.12.2023).

16. Литвак Р.А. Современная парадигма социализации студентов вуза // Вестник ЮУрГУ. Серия «Образование. Педагогические науки». – 2019. – Т. 11, № 1. – С. 42–47.

17. McKercher, B., & Mak, B. (2019). The impact of distance on international tourism demand. *Tourism Management Perspectives*, 31(March), 340–347. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.07.004> (дата обращения: 12.12.2023).

18. Perrine, C.S.J. Laroche, Catharina, J.E. Schulpa, Thomas Kastner, Peter H. Verburg (2023). The role of holiday styles in shaping the carbon footprint of leisure travel within the European Union. *Tourism Management* 94(3) 104630. – URL: <https://doi:10.1016/j.tourman.2022.104630> (дата обращения: 12.12.2023).

19. Lin Y.-N., Yang Ch.-Y., Wang Sh.-K., Chiou G.-J., Shen V. R.L., Tung Y.-Ch., Shen F. H.C., Cheng H.-Chi. Development and Evaluation of an Intelligent System for Calibrating Karaoke Lyrics Based on Fuzzy Petri Nets // *APPLIED ARTIFICIAL INTELLIGENCE 2022, VOL. 36, NO. 1, e2110699 (3048 pp)*. – URL: <https://doi.org/10.1080/08839514.2022.2110699> (дата обращения: 12.12.2023).

20. Abdikadirova N.S. Existing Systems for Organizing Youth Leisure in the World // 2023 International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding. – Vol. 10, No. 3, March 2023. – P. 58-63. – <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/4550> (дата обращения: 12.12.2023).

21. Journal on Science Engagement. Issue 5, September 2019. – URL: https://milset.org/milset/web/sites/default/files/2019-11/MILSET-JOSE_005.pdf (дата обращения: 12.12.2023).

22. Kharkovskaya E.V., Shtanko E.S., Efremova P.I. Quest-technology as a method of activating young leisure leisure in a rural socio-cultural environment // Modern high technologies. – 2019. – № 10 (part 1) – P. 197-202.

23. Kayumova L.R., Gainullina L.N., Akhmadieva R.Sh., Matvienko V.V., Kabakhidze E.L. Using Interactive Platform “Round” to Organize Online Leisure Activities for Children During the Pandemic. – EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education. – 2021. – 17(10). – <https://doi.org/10.29333/ejmste/11182> – URL: <https://www.ejmste.com/article/using-interactive-platform-round-to-organize-online-leisure-activities-for-children-during-the-11182> (дата обращения: 12.12.2023).

24. Жарков А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности. – М., 2007. – 479 с.

25. Социальная креативность: теория, диагностика, технологии: Коллективная монография / Под ред. Т.А. Барышевой. – СПб.: Изд-во ВВМ, 2019. – 308 с.

26. Куличкина Г.В. Технологические основы социально-культурной деятельности. Масс-медиа. – Москва: Юрайт, 2020. – 197 с.

27. Современные технологии культурно-досуговой деятельности: коллективная монография / отв. ред. А.Ю. Нагорнова. – Ульяновск: Зебра, 2020. – 160 с.

28. Социально-культурная деятельность в современном гуманитарном дискурсе: Коллективная монография / Н.Н. Ярошенко, К.И. Вайсеро, Л.Е.Востряков и др. Сост. и науч. ред. Н.Н. Ярошенко. – М.: МГИК, 2021. – 280 с.

29. Новейший философский словарь. – Словари и энциклопедии. – URL: <https://gufo.me/dict/philosophy> (дата обращения: 08.12.2023)

References

Abdikadirova N.S. (2023). Existing Systems for Organizing Youth Leisure in the World. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Vol. 10, No. 3, March 2023, 58-63. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/4550>

Czaczyran A.A. (2022). Sovremennye osobennosti upravleniya molodyozhny'm dosugom [Modern features of youth leisure management]. *Molodoj uchenyj*, № 52 (447), 157-159 (In Russian).

Journal on Science Engagement. Issue 5, September 2019. https://milset.org/milset/web/sites/default/files/2019-11/MILSET-JOSE_005.pdf.

Kayumova L.R., Gainullina L.N., Akhmadieva R.Sh., Matvienko V.V., Kabakhidze E.L. (2021). Using Interactive Platform “Round” to Organize Online Leisure Activities for Children During the Pandemic. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(10). <https://doi.org/10.29333/ejmste/11182>

Kharkovskaya E.V., Shtanko E.S., Efremova P.I. (2019). Quest-technology as a method of activating young leisure leisure in a

rural socio-cultural environment. *Modern high technologies*, № 10 (part 1), 197-202.

Kulichkina G.V. (2020). *Texnologicheskie osnovy socialno-kulturnoj deyatel'nosti* [Technological foundations of socio-cultural activities]. *Mass-media*, Moskva: Yurajt, 197 p. (In Russian).

Kunafina G.A. (2020). *Texnologii socialno-kulturnogo menedzhmenta v organizacii molodezhnogo dosuga* [Technologies of socio-cultural management in the organization of youth leisure]. *Aktualnye problemy socialno-ekologicheskoy kultury. Mezhdunarodnyy sbornik nauchnykh trudov*, Ufa, 156-164 (In Russian).

Ky'yakbaeva U.K., Toleshova U.B., Abilbakieva G.T. (2022). *Osobennosti texnologii organizacii dosuga podrostkov* [Features of technology for organizing leisure activities for teenagers]. *Vestnik KazNPU imeni Abaya, seriya "Pedagogicheskie nauki"*. № 4 (76). Pp. 136-147 (In Russian).

Lin, Y.-N., Yang, Ch.-Y., Wang, Sh.-K., Chiou, G.-J., Shen, V. R.L., Tung, Y.-Ch., Shen, F. H.C., Cheng, H.-Chi. Development and Evaluation of an Intelligent System for Calibrating Karaoke Lyrics Based on Fuzzy Petri Nets. *APPLIED ARTIFICIAL INTELLIGENCE 2022, VOL. 36, NO. 1, e2110699 (3048 pp)*. <https://doi.org/10.1080/08839514.2022.2110699>

Litvak R.A. (2019). *Sovremennaya paradigma socializacii studentov vuza* [The modern paradigm of socialization of university students]. *Vestnik YuUrGU. Seriya "Obrazovanie. Pedagogicheskie nauki"*, T. 11, № 1, 42-47 (In Russian).

McKercher, B., & Mak, B. (2019). The impact of distance on international tourism demand. *Tourism Management Perspectives*, 31(March), 340-347. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2019.07.004>

National report "Youth of Kazakhstan – 2022" (2022). *Astana*. <https://eljastary.kz/ru/reports/18912/>.

Novejsnij filosofskij slovar [The latest philosophical dictionary]. *Slovari i enciklopedii*, <https://gufo.me/dict/philosophy> (In Russian).

O gosudarstvennoj molodezhnoj politike. Zakon Respubliki Kazahstan ot 9 fevralya 2015 goda № 285-V. [On State Youth Policy. The Law of the Republic of Kazakhstan dated 9 February, 2015 No.285-V]. *Adilet. Informacionno-pravovaya sistema normativnykh pravovykh aktov RK*. <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1500000285> (In Russian).

O kulture. Zakon Respubliki Kazahstan ot 15 dekabrya 2006 goda № 207. [On Culture. The Law of the Republic of Kazakhstan dated 15 December 2006 No. 207]. *Adilet. Informacionno-pravovaya sistema normativnykh pravovykh aktov RK*. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z060000207> (In Russian).

Ob obrazovanii. Zakon Respubliki Kazahstan ot 27 iyulya 2007 goda № 319-III. [About Education. The Law of the Republic of Kazakhstan dated 27 July, 2007 No. 319-III]. *Adilet. Informacionno-pravovaya sistema normativnykh pravovykh aktov RK*. <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319> (In Russian).

Osipova L.B., Panfilova E.A. (2014). Leisure as a sphere of youth socialization. *Modern problems of science and education*, № 5. 732-732.

Perrine C.S.J. Laroche, Catharina J.E. Schulpa, Thomas Kastner, Peter H. Verburg (2023). The role of holiday styles in shaping the carbon footprint of leisure travel within the European Union. *Tourism Management* 94 (2023) 104630. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104630>

Popova, O.N., Vicentiy, I.V., Eliseev S.M. (2020) University youth' leisure practices. *11 th International Scientific and Theoretical Conference "Communicative Strategies of Information Society"*. Published by European Publisher, 386-393.

Rybalka Y., Guz A. (2022). New Functions of Leisure and Students' Satisfaction with Its Organization. *XV International Scientific Conference "INTERAGROMASH 2022"*. *Global Precision Ag Innovation 2022, Volume 1*, 809-819. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-21432-5_85.

Sarsenova A.B., Kenesova A.T. (2020). *Sovremennye formy dosuga studencheskoj molodezhi* [Modern forms of leisure for students]. *Қазақ ұлттық қыздар педагогикалық университетінің Хабаршысы*, № 1(81), 164-168. (In Russian).

Serdar, E., Demirel, D. H., Demire, M., & Cakir, V. O. (2017). The relationship between university students' free time management and academic success. *The Online Journal of Recreation and Sport*, 6(4). <https://doi.org/10.22282/ojrs.2017.22>

Silka D.N. (2022). *Studencheskie obshchzhitiya i kulturno-dosugovye obekty kak chast universitetskoy infrastruktury* [Student dormitories and cultural and leisure facilities as part of the university infrastructure]. *Vestnik ENU im. L.N. Gumileva. Ekonomicheskaya seriya*. № 3, 60-71. (In Russian).

Socialnaya kreativnost: teoriya, diagnostika, texnologii: *Kollektivnaya monografiya (2019)* [Social creativity: theory, diagnostics, technologies: A collective monograph], SPB, 308 p. (In Russian).

Socialno-kulturnaya deyatel'nost v sovremennom gumanitarnom diskurse: *Kollektivnaya monografiya (2021)* [Socio-cultural activity in modern Humanitarian Discourse: A collective monograph], N.N. Yaroshenko, K.I. Vajsero, L.E.Vostraykov i dr. Sost. i nauch. red. N.N. Yaroshenko, Moskva. (In Russian).

Sovremennyye texnologii kul'turno-dosugovoj deyatel'nosti: *kollektivnaya monografiya (2020)* [Modern technologies of cultural and leisure activities: a collective monograph]. Red. A.Yu. Nagornova, Ulyanovsk. (In Russian).

Stebbins, R. A. (2018). Leisure as not Work: A (far too) Common Definition in Theory and Research on Free-Time Activities. *World Leisure Journal*, 60(4), 255-264. <https://doi.org/10.1080/16078055.2018.1517107>

Stykulov M.O., Nurman Zh.P., Nazanova G.Zh. (2022) Qazaqstan zhastarynyn medeni tynyguyn ujymdastyrudyn erekshelikteri [Features of the organization of cultural recreation of young people of Kazakhstan]. *Qazaqtany*, 13. – 149-154 b.

Zharkov A.D. (2007) *Texnologiya kul'turno-dosugovoj deyatel'nosti*. [Technology of cultural and leisure activities]. Moskva. (In Russian)