

К.Г. Гаркуша 

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

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД В ОРГАНИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА

В статье рассматриваются проблемы реализации технологического подхода в организации молодежного досуга. Актуальность темы статьи обоснована социальным заказом на поиск новых подходов и технологий к организации молодежного досуга, недостаточной разработанностью данной проблемы в научной литературе, необходимостью систематизировать имеющиеся теоретические знания по данной проблематике. Цель статьи – дать теоретическое обоснование технологического подхода в организации молодежного досуга. Представлены результаты теоретического анализа разработанности данной проблемы в научной литературе. Выделены аспекты изучения применяемых технологий в сфере молодежного досуга. Автор проводит параллель между педагогическими, социально-культурными и культурно-досуговыми технологиями. Целостность технологического процесса в культурно-досуговой деятельности рассматривается во взаимодействии социального заказа, цели, задач, содержания, форм, методов работы, взаимодействия субъекта и объекта, ресурсного обеспечения, ориентации на конечный результат. Особое внимание уделено организационной стороне технологического процесса в культурно-досуговой сфере. Дано определение технологии организации молодежного досуга. Определен компонентный состав технологии организации молодежного досуга, выделены системы, составляющие ее внешнюю среду, – государственная образовательная, государственная молодежная и государственная культурная политика. Представлена классификация технологий, применяемых в организации молодежного досуга.

Ключевые слова: технологический подход, технология культурно-досуговой деятельности, молодежный досуг, технология организации молодежного досуга, воспитание.

K.G. Garkusha

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

Technological approach in the organization of youth leisure activities

The article discusses some issues related to implementing of the technological approach in the organization of the youth leisure. The relevance of the topic of the article is justified by the social order for the search for new approaches and technologies to the organization of youth leisure, the insufficient development of this problem in the scientific literature, the need to systematize the existing theoretical knowledge on this issue. The aim of the article is to give a theoretical justification of the technological approach in the organization of youth leisure. The theoretical analysis of the development of research studies considering this problem is presented. Some aspects of studying of the technologies practiced in the field of the youth leisure are highlighted. The author draws a parallel between pedagogical, socio-cultural, and leisure technologies. The integrity of the technological process in cultural and leisure activities is considered in the interaction of such factors as the social order, goals, tasks, content, forms, methods of work, interaction of the subject and object, resource allocation, and commitment to final results. Special consideration is given to organizational aspects of the technological process in the cultural and leisure sphere. The definition of the technology of the youth leisure organizing is given. The component composition of the technology of the youth leisure organizing is determined; the systems that constitute its external environment are identified – this is the state educational, state youth and state cultural policy. The classification of technologies used in the organization of the youth leisure is presented.

Key words: technological approach, technology of cultural and leisure activities, youth leisure activities, technology for organizing youth leisure activities.

К.Г. Гаркуша

Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды университеті, Қазақстан, Қарағанды қ.
e-mail: kira.garkusha@mail.ru**Жастардың бос уақытын ұйымдастырудағы
технологиялық тәсіл**

Мақалада жастардың бос уақытын ұйымдастырудағы технологиялық тәсілді іске асыру мәселелері қарастырылады. Мақала тақырыбының өзектілігі жастардың бос уақытын ұйымдастырудың жаңа тәсілдері мен технологияларын іздеудің әлеуметтік тапсырысымен, ғылыми әдебиеттерде осы проблеманың жеткіліксіз дамығандығымен, осы мәселе бойынша қолда бар теориялық білімді жүйелеу қажеттілігімен негізделген. Мақаланың мақсаты – жастардың бос уақытын ұйымдастырудың технологиялық тәсілін теориялық негіздеу. Ауқымды мәселенің ғылыми әдебиеттерде дамуына теориялық талдау нәтижелері ұсынылған. Жастардың бос уақыты саласында қолданылатын технологияларды зерттеу аспектілері анықталады. Автор педагогикалық, әлеуметтік-мәдени және мәдени-бос уақыт технологиялары арасында параллель жүргізеді. Мәдени-бос уақыт қызметіндегі технологиялық үрдістің тұтастығы әлеуметтік тапсырыстың, мақсаттың, міндеттердің, жұмыстың мазмұнының, нысандарының, әдістерінің, субъект пен объектінің өзара іс-қимылының, ресурстық қамтамасыз етудің, түпкілікті нәтижеге бағдарлануының өзара іс-қимылында қарастырылады. Мәдени-тынығу саласындағы технологиялық процестің ұйымдастырушылық жағына ерекше назар аударылған. Сонымен қатар жастардың бос уақытын ұйымдастыру технологиясының анықтамасы берілді. Жастардың бос уақытын ұйымдастыру технологиясының компоненттік құрамы анықталып, оның сыртқы ортасын құрайтын жүйелер ұсынылған – мемлекеттік білім беру, мемлекеттік жастар және мемлекеттік мәдени саясаты анықталды. Жастардың бос уақытын ұйымдастыруда қолданылатын технологиялардың жіктелуі ұсынылып отыр.

Түйін сөздер: технологиялық тәсіл, мәдени-тынығу қызметінің технологиясы, жастар бос уақыты, жастардың бос уақытын ұйымдастыру технологиясы.

Введение

В современных условиях жизни общества, характеризующихся глобализационными и информационными процессами, государство заинтересовано в формировании личности, обладающей инновационным типом мышления, способной быстро адаптироваться к постоянно изменяющимся социально-экономическим и историко-культурным условиям, имеющей не только высокий уровень образования, но также комплекс таких личностных качеств, которые позволят ей проявить конкурентоспособность, высокую культуру, прочную гражданскую позицию, готовность активно участвовать в социальной жизни, ее многогранном преобразовании (Законы РК «Об образовании», «О государственной молодежной политике») [1-2]. Особую роль в формировании личности молодых граждан страны, отвечающих социальному заказу, играют системы, реализующие принципы государственной образовательной, молодежной и культурной политики (Законы РК «Об образовании», «О государственной молодежной политике», «О культуре») [1-3].

Одной из специфических сфер деятельности общества, призванных способствовать личностному развитию молодых людей, расширению

их мировоззренческих ориентиров, позитивных ценностей и идеалов, коммуникативных навыков и социокультурных компетенций, является культурно-досуговая сфера в целом, и работа по организации молодежного культурного досуга в частности. В этой сфере приоритетными становятся задачи создания условий для формирования личности на основе национальных и общечеловеческих ценностей, развития ее творческих, духовных и физических возможностей, патриотического и эстетического воспитания посредством приобщения к ценностям национальной и мировой культуры, всесторонней поддержки талантливой молодежи (Законы РК «Об образовании», «О государственной молодежной политике», «О культуре») [1-3].

Об актуальности проблем молодежи, внимании государства в ее комплексной поддержке свидетельствует тот факт, что 2019 год был объявлен Первым Президентом Республики Казахстан Н.А. Назарбаевым Годом молодежи (Указ от 13 ноября 2018 года № 784) [4], 2020 год новым Президентом К.-Ж.К. Токаевым был объявлен годом волонтера (Указ от 26 августа 2019 года № 135.) [5]. С целью аналитического осмысления состояния молодежи, выявления и прогнозирования развития актуальных процессов, происходящих в молодежной среде,

перспектив активизации вовлечения молодежи в социально-экономические процессы в нашей стране ежегодно публикуется Национальный доклад «Молодежь Казахстана», представляющий собой объемный аналитический документ, составленный на основе результатов массива социологических опросов и фиксирующий положение казахстанской молодежи с точки зрения основных сфер ее жизнедеятельности (МИА «Казинформ») [6].

Для того чтобы вышеназванные задачи воспитания и развития молодого поколения граждан Казахстана были реализованы, необходимы новые подходы к системной работе с молодежью, реализации комплексного и технологического подходов в организации ее досуга – сферы, способной предоставить условия для полноценной самореализации молодежи, раскрытия и развития ее личностного потенциала.

Цель исследования

Цель исследования – обосновать роль технологического подхода в организации молодежного досуга, показать степень изученности данной проблемы в научной литературе, раскрыть понятие технологии организации молодежного досуга, выявить ее компонентный состав и связь с внешней средой.

Материалы и методы

При подготовке статьи использованы методы, основанные на теоретическом анализе научной литературы по проблеме организации молодежного досуга, обобщение данных педагогических и методических работ, передового педагогического опыта в данной области знания, анализ собственной практической деятельности в организации досуга студентов.

Обзор литературы

Как показал проведенный анализ, в зарубежной и отечественной науке накоплен значительный опыт в теории и практике культурно-досуговой работы. Так, в большей степени исследованы: теоретические и методические основы организации культурно-досуговой деятельности (Г.А. Аванесова, О.Д. Дашковская, А.Д. Жарков, З.С. Тинькова, В.М. Чижиков); проблемы педагогики досуга (А.Ф. Воловик, В.А. Воловик, И.Ю. Исаева, В.П. Крестьянов); специфика и содержание организации досуга и

культурно-воспитательной деятельности среди детей и подростков (И.Н. Ерошенков, С.Н. Литвинова). Специальные исследования посвящены изучению организации досуга за рубежом (Р.С. Абуова, В.З. Дуликов). Изучается специфика организации и режиссуры культурно-досуговых программ (Т.И. Гальперина, Л.И. Козловская, М.Е. Кульпетдинова, С.Б. Мойсейчук, Г.С. Тихоновская).

Исследованию подвергаются основы подготовки социальных педагогов к работе со студенческой молодежью в сфере культурного досуга (Р.И. Бурганова), вопросы методики и технологии работы социального педагога в сфере досуга (Г.А. Воронина, П.А. Шептенко).

Научные изыскания ведутся в сфере выявления и анализа молодежных субкультур (А.Б. Алтынбеков, Н.Ж. Биекенова, О. Муканова), вовлеченности молодежи в досуговую деятельность (Е.С. Бабосова, А.Р. Зайнутдинова, Т.Ю. Коренюгина, М.Ф. Коренюгина, Д.В. Шамсутдинова), исследования личностных факторов досуговой активности молодежи (А.Е. Воробьева, А.А. Акбарова), особенностей досуговых практик студенческой молодежи (А.А. Мырзабекова).

Результаты научного анализа показывают, что одной из наиболее характерных черт XXI века является внедрение новейших технологий (информационных, дистанционных, коммуникативных и других) во все сферы человеческой жизни – производственно-техническую, финансово-экономическую, социально-культурную. Не стала исключением и культурно-досуговая сфера, что повлекло за собой возникновение новых граней научного творчества.

Ряд работ посвящен исследованию возможности применения разнообразных социально ориентированных технологий в сфере досуга. Так, исследованы особенности социального взаимодействия в сфере досуга, социально-психологические перспективы досуга и рекреации (Crandall R., Nolan M., Morgan L., 1980) [7]; изучается сущность и специфика современных социально-культурных технологий (Григорьева Е.И., 2002) [8], их классификация (Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д., 2004) [9].

Научному анализу подвергается специфика молодежного досуга, его организации. Изучаются особенности формирования молодежной субкультуры (Биекенова Н.Ж., Алтынбеков А.Б., Муканова О., 2014) [10]; роль личностных факторов в досуговой активности молодежи (Воробьева А.Е., Акбарова А.А., 2020) [11]; иссле-

дуются возможности досуговой деятельности в предотвращении антисоциального поведения подростков (Mahoney J. L., & Stattin H., 2000) [12]; выделяются новые возможности развития молодежи в досуговой и игровой деятельности (Caldwell L. L., & Witt P. A., 2011) [13].

Исследуются специальные аспекты молодежного досуга, такие как: влияние мотивации досуга на удовлетворенность отдыхом (Beggs, B. A., & Elkins, D.J., 2010) [14]; потребности в свободном времени и досуге молодежи, проживающей в неблагополучных районах (Byrne, T., Nixon, E., Mayoock, P., & Whyte, J. (2006)) [15]; роль досуга как контекста развития молодежи и профилактики правонарушений (Caldwell, L.L., & Smith, E.A., 2006) [16]; анализ реакции подростков на стресс, основанной на досуге (Hutchinson, S.L., Baldwin, C.K., & Oh, S.S. (2006) [17].

Интерес представляют исследования, посвященные изучению роли управления и администрирования в организации досуга молодежи (Mawarni M., 2015) [18], влияния деятельности культурного центра на организацию досуга (Perkumienė D., Kleiniene D., 2013) [19].

Предметом специальных исследований в XXI веке стало изучение специфики цифрового досуга, основанного на информационной грамотности (Grimley M., 2012) [20], роль электронных и цифровых медиа в досуговой деятельности молодежи (McGillivray D., McPherson G., 2015) [21], изменение жизненного пространства молодежи в информационном обществе (Morimoto S.A., Friedland L. A., 2011) [22].

Сделаны попытки определения типологии современных технологий в организации досуга молодежи (Грушецкая И.Н., 2016) [23]; анализируются возможности применения инновационных образовательных технологий в организации досуга современной молодежи (Мелешкина Е.А., Сабурова А.А., 2017) [24]; изучаются особенности молодежных досуговых практик (Мырзабекова А.А., 2016) [25], особенности практики организации досуга студенческой молодежи (Popova O.N. Vicentiy I.V., Eliseev S.M., 2020) [26].

Анализ литературы показал, что в науке выделено понятие технологии культурно-досуговой деятельности, которое пришло из технической и производственной сферы, закрепилось в культурно-досуговой практике и имеет свою специфику (Жарков А.Д., 2002) [27] и требует дальнейшего изучения в сфере организации молодежного досуга.

Таким образом, результаты проведенного анализа показывают, что в науке разработаны различные аспекты теории и методики культурно-досуговой деятельности, исследованию подвергаются отдельные стороны возможности внедрения современных педагогических и других социальных технологий в культурно-досуговую сферу, специфики содержания молодежного досуга.

При этом следует констатировать, что в условиях разнообразия видов, форм, методов организации досуга, с одной стороны, и возросших потребностей молодежи в качестве организации досуга, с другой, необходимо специальное изучение и теоретическое обоснование роли технологического подхода к организации досуга, ориентированного на конечный результат, систематизация и разработка классификации применяемых на практике организации молодежного досуга технологий, видов культурно-досуговых программ различной содержательной направленности, выявление тенденций развития и эффективности внедрения инновационных технологий в сферу организации досуга молодежи.

Результаты исследования и дискуссия

Сегодня следует говорить о переходе к новому пониманию молодежного досуга, который характеризуется изменением: социальных потребностей, отношения к роли и месту досуга в жизни молодежи, который рассматривается как важный фактор развития личности молодого человека, его духовно-творческой составляющей, его личностных качеств и социальных компетенций; условий функционирования молодежного досуга в обстановке рыночных отношений; традиционного подхода к содержанию досуга, отражающего трансформацию интересов и ценностей современной молодежи; иерархии целей досуговой деятельности, в которой доминируют интегративные цели формирования творческой личности; формируемых у молодежи ценностей и жизненных смыслов; характера взаимоотношения субъектов досуговой деятельности, осуществляемой на основе межличностного сотрудничества и коллаборации.

Перед культурно-досуговыми учреждениями встает проблема поиска новых форм, методов, технологий работы по организации молодежного досуга, способствующих на основе «национальных и общечеловеческих ценностей, достижений науки и практики» (Закон Республики Казахстан «Об образовании») [1] сформировать

личность патриотичную, творчески, интеллектуально, духовно и физически развитую, социально активную, готовую реализовать свой личностный потенциал в будущей профессиональной и другой социально значимой деятельности.

Одним из средств решения этой проблемы в культурно-досуговой сфере, на наш взгляд, является технологический подход, зародившийся в технической сфере, а сегодня ставший междисциплинарным и активно применяемым в разных научно-предметных областях, представляющий собой концентрированное выражение уровня развития конкретной сферы деятельности на основе накопленных знаний, имеющихся технических, человеческих и других ресурсов, их взаимодействия, управляемый и ориентированный на результат.

Как показывает анализ, понятие «технология», заимствованное из производственной сферы, прочно утвердилось в сфере социальной, и сегодня мы говорим о педагогических, образовательных, культурных, политических, рекламных, маркетинговых, управленческих и других технологиях. То есть в каждой конкретной отрасли материального производства доминируют соответствующие ей технологические процессы. При этом выделяют две группы технологий – научно-промышленные технологии и социальные технологии.

Социальная технология – это одно из новейших понятий в науке, применимое как к управлению обществом в целом, так и к управлению конкретными организациями, любыми социальными объектами. Под социальной технологией понимается совокупность приемов, методов и воздействий, применяемых для достижения поставленных целей в процессе социального планирования и развития, решения разного рода социальных проблем.

Трактовка социальной технологии как применения любого научного знания в решении социально ориентированных практических задач позволяет выявить специфику проявления технологического подхода в культурно-досуговой сфере. Анализ научно-педагогической литературы показывает, что спектр изучения и применения технологий в культурно-досуговой сфере достаточно разнообразен. Так, изучению теоретических основ технологии культурно-досуговой деятельности посвящены труды А.Д. Жаркова; сущность и специфику современных социально-культурных технологий изучает Е.И. Григорьева; проблемой типологии современных технологий по организации досуга молодежи

занимается Грушецкая И.Н.; исторические аспекты, теоретические основы, сферы реализации и технологии социально-культурной деятельности исследуют Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников; специфика разработки и применения технологий менеджмента в сфере культуры разрабатывается в трудах Г.Л. Тульчинского, Е.Л. Шековой, М.П. Переверзева, Т.В. Косцова; сервисно-технологические аспекты организации досуговой деятельности находим у Т.Н. Смолиной, Ю.Г. Бердниковой, Ю.С. Ждановой; event-технологии и event-менеджмент исследуют У. Хальцбаур, Э. Йеттингер, Б. Кнаузе, Р. Мозер, М. Целлер; содержание и технологии профессиональной подготовки личности будущих специалистов социально-культурной сферы изучаются Ю.В. Алеевой, В.В. Казанцевой; социальные технологии педагогики досуга – В.П. Крестьяновым; развитие социального творчества молодежи в сфере досуга на основе проектных технологий – О.Н. Белинской.

Различные аспекты исследования и применения технологий в организации детского и молодежного досуга находим в работах О.Н. Цукановой, Г.Ю. Литвинцевой, И.Н. Грушецкой, Е.А. Мелешкиной, А.А. Сабуровой, Н.В. Шарковской, которые изучают традиционные и инновационные социально-культурные технологии в системе организации молодежного досуга, типологию современных технологий организации досуга молодежи; в трудах В.М. Букатова, В.Э. Гордина, Е.В. Корчагиной, А.К. Нургалиевой, Б.М. Жапаровой, исследующих роль и возможности применения театральных и других art-технологий в школьном и вузовском образовании; Н.С. Ахметовой, А.Б. Мейрманова, А.Е. Бейсовой, Е.К. Сейсенбекова, Е.С. Тастанкулова, А.Р. Данияровой, Ю.А. Сапаровой, изучающих особенности национальных форм молодежного досуга, специфику и содержание этнокультурных технологий организации досуга молодежи; Д.В. Шамсутдиновой, Р.И. Турхановой, А.В. Сквородкина, исследующих возможности применения рекреативно-оздоровительных, здоровьесберегающих, анимационных, игровых, культуротворческих, event-технологий в организации досуга детей и молодежи; А.А. Мырзабековой, Т.В. Климовой, В.С. Савченко, А.К. Озанонова, О.П. Пальцевой, М.Е. Тищенко, которые изучают специфику технологий организации досуга студентов в вузе; В.З. Дуликова, Р.С. Абуовой, Р. Roberts, анализирующих зарубежный опыт организации молодежного досуга в рамках социальной работы, социального воспитания.

Таким образом, анализ научных источников доказывает широкий спектр изучения применения технологий в сфере организации досуга. Однако они все же не носят системного характера и требуют целостного анализа и аргументации целесообразности технологического подхода к организации молодежного досуга.

Как подчеркивает А.Д. Жарков [27], введение понятия «технология» в терминологический аппарат культурно-досуговой деятельности целесообразно, так как оно отражает совокупность профессиональных, информационных, социально-педагогических знаний, умений, способов достижения целей. Под технологией культурно-досуговой деятельности (по А.Д. Жаркову) следует понимать научно обоснованную систему знаний условий, форм, методов и приемов, применяемых при создании материальных и духовных ценностей, целенаправленно воздействующих на духовный мир личности.

Понятие «технология культурно-досуговой деятельности», по мнению А.Д. Жаркова, сходно с понятием «педагогическая технология», которая, в свою очередь, рассматривается как систематическое и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного учебно-воспитательного процесса (В.П. Беспалько, 1989) [28]. Между педагогической технологией и технологией культурно-досуговой деятельности А.Д. Жарков проводит историческую параллель и рассматривает последнюю как целостный процесс, связанный единством целей, разнообразием методов, приемов, средств, форм, обеспечивающих наибольшую плановость и целеустремленность. Опираясь на технологический подход и проводя аналогию с педагогической технологией, А.Д. Жарков выделил важнейшие черты технологии культурно-досуговой деятельности, в числе которых целостность, целесообразность, функциональное единство составляющих ее компонентов.

Целостность технологического процесса в культурно-досуговой деятельности обеспечивается взаимодействием структурных элементов, в числе которых: социальный заказ, который определяет общественные потребности в организации культурно-досуговой деятельности с учетом ее идеологической направленности и соответствия государственной культурной политике [3] и является эффективным инструментом технологии организации молодежного досуга, позволяющего определить его цель, задачи, содержание, формы, методы работы, способы взаимодействия субъекта и объекта, ре-

сурсное обеспечение, ориентацию на конечный результат.

Особое внимание в технологическом процессе в культурно-досуговой сфере необходимо уделить его организационной стороне. Организация культурно-досуговой деятельности заключается в оптимальном упорядочении всех элементов технологического процесса, достижении их четкой взаимосвязи, а также обеспечении рациональной структуры управления и взаимодействия с потребителями культурно-досуговых услуг.

Таким образом, под технологией организации молодежного досуга следует понимать теоретически обоснованную и ориентированную на результат систему последовательно осуществляемых действий по упорядочению, обеспечению согласованности, взаимодействия всех частей процесса организации досуга на основе использования имеющихся ресурсов – информационных, интеллектуальных, кадровых, методических, материальных.

Технологии организации досуга, по аналогии с педагогическими технологиями (Селевко Г.К., 2005) [29], могут быть классифицированы по следующим признакам: масштабу применения и внедрения; уровню применения; методам применения.

По масштабу применения и внедрения технологии организации досуга выстраиваются в вертикальную иерархию и подразделяются на: крупномасштабные технологии (которые реализуются на уровне государственных программ в сфере культуры, в масштабах страны, региона); среднемасштабные технологии (реализующиеся на уровне крупных социальных институтов); локальные технологии (ориентированные на небольшие социальные группы, организации, реализующиеся на уровне отдельных проектов, локальных мероприятий).

По уровням применения в технологиях организации досуга следует выделить: научный уровень (технология представляет собой теоретически разработанное или разрабатываемое решение определенной проблемы, основывающееся на достижениях теории и передовой практики организации досуга); формализованно-описательный уровень (технология представляет собой совокупность алгоритмов, способов и механизмов, применяемых для достижения планируемых результатов в организации досуга); процессуально-деятельностный уровень (технология рассматривается как процесс, последовательно реализующий организацию досуга от це-

леполагания к планированию, реализации целей и анализу результатов).

Названные уровни применения технологии организации досуга – научный, формализовано-описательный и процессуально-деятельностный – могут быть представлены либо по отдельности (например, теоретической разработкой, проектом, концепцией), описанием алгоритма (программы и последовательности) действий, либо реально осуществляющимся в практике процессом), либо комплексно, поднимая их на новый уровень применения и обобщения.

По применяемым методам технологии организации досуга подразделяются на: общие (ориентирующие на наиболее общие процессы, происходящие в культурно-досуговой деятельности и общие методы ее организации); отраслевые (реализующиеся на отраслевом уровне – музейные, туристические, клубные и др., опирающиеся на специфические методы в организации досуга); дифференцированные (основанные на специальных методах организации досуга различных (дифференцированных) категорий и групп населения); частные (ориентирующие на решение частно-методических задач – технологии организации репетиционного процесса, технологии организации праздника и пр.).

Таким образом, технология организации досуга – это построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве, приводящая к намеченным результатам система функционирования всех компонентов данного вида деятельности.

В практическом плане технология организации досуга представляет собой определенный порядок (алгоритм) выполнения соответствующих операций с указанием их продолжительности, последовательности (и параллельности) используемого инструмента и оборудования, затрат материалов и труда. В технологии культурно-досуговой деятельности важна ее целевая, процессуальная составляющие, высокий уровень регламентации и алгоритмизации, направленность на результат.

Одной из основных характеристик технологии выступает системность, позволяющая рассматривать исследуемый нами объект как нечто целое во множестве элементов; выделить подсистемы (компоненты) технологии организации досуга, определить их взаимосвязь; проанализировать взаимосвязь технологии организации досуга с внешней средой.

С точки зрения системного подхода (Са-рыбеков М.Н., Сыдыкназаров М.К., 2008) [30, с. 349-350], в технологии организации молодежного досуга обнаруживается единство последовательно реализуемых компонентов (рисунки 1): целевого – фиксирующего желаемое и прогнозируемое состояние объекта, стратегическое, тактическое и локальное видение его развития в определенных условиях; содержательного, отражающего направленность и идейно-смысловое наполнение деятельности субъектов организации досуга; организационно-деятельностного, реализующегося во взаимодействии субъектов организации досуга, их творческом сотрудничестве; оценочно-результативного, выражающегося в оценке эффективности протекания процесса и сопоставления достигнутых результатов с поставленными целями.

С точки зрения системного подхода, все, что не входит в систему и воздействует на нее извне, или то, на что воздействует сама система, называется ее внешней средой, которая представляет собой объективные факторы, которые окружают данную систему и оказывают на нее определенное влияние.

В качестве систем, в которых реализуется технология организации досуга и которые выступают важными факторами ее внешней среды, выступают: государственная культурная, государственная образовательная и государственная молодежная политика. Эти три системы являются главными регуляторами организации молодежного досуга, формулируют социальный заказ и в значительной степени влияют на определение целей и содержания работы по организации досуга молодежи в Республике Казахстан, стратегического развития культурно-досуговой сферы в целом и каждого его направления в отдельности.

Таким образом, технология организации досуга представляет собой систему, запрограммированную во времени и в пространстве, целенаправленно функционирующую на основе единства целевого, содержательного, организационно-деятельностного и оценочно-результативного компонентов, во взаимодействии, прямой и обратной связи субъекта и объекта, коммуницирующую с внешней средой, которая, в свою очередь, становится важным фактором дифференциации, интеграции и развития изучаемой нами системы.



Рисунок 1 – Компонентный состав технологии организации молодежного досуга

На основе проведенного анализа следует выделить базовые подходы к организации молодежного досуга, выступающие как руководящие принципы, приемы и методы реализации теоретической и практической деятельности в данной сфере. Гуманистический подход реализует гуманистические идеи как приоритетные и определяет эффективные формы организации досуга на основе принципа гуманизма, в котором человек выступает как «главное мерило мира». Системный подход ориентирует на понимание технологии организации досуга как системы, упорядоченной и интегрированной на основе единой цели множества взаимосвязанных компонентов. Культурологический подход предусматривает организацию молодежного досуга на основе лучших достижений отечественной и мировой культуры, создания условий для возрождения, сохранения, развития и распространения в молодежной среде культуры народа Республики Казахстан. Личностно ориентированный подход ориентирует на признание личности как центра и главной фигуры в деятельности по организации досуга, обеспечивает условия развития индивидуальности.

Личностно-деятельностный подход требует создания условий для развития и самореализации личности и индивидуальности молодого человека в культурно-досуговой деятельности. Комплексный подход требует учета, анализа и применения в работе по организации молодежного досуга комплекса взаимосвязанных элементов, а также комплексное развитие личности, ее качеств и свойств. Социокультурный подход ориентирует на понимание роли общества и культуры в развитии личности, социализации личности в процессе освоения и приобщения к культуре в досуговой деятельности. Средовой подход предполагает форми-

рование особой досуговой среды, окружения и условий, способных оказать педагогическое влияние на личность субъекта культурно-досуговой деятельности. Аксиологический подход, по-другому именуемый ценностным, ориентирует на понимание ценностей культуры, процесса и результата собственной деятельности, осознание значимости собственных достижений. Синергетический подход ориентирует на применение в организации молодежного досуга междисциплинарных связей, обмена с внешней средой, ведущих в результате к саморазвитию и повышению эффективности функционирования данной системы. Этнокультурный подход предполагает организацию досуга в опоре на этнокультурные традиции казахского народа, а также многонациональную культуру других народов, проживающих в Казахстане. Интерактивный подход требует непрерывного двустороннего обмена с аудиторией, способной вступать в творческий диалог. Технологический подход предполагает организацию молодежного досуга как технологического процесса, основанного на его последовательной реализации от постановки цели до гарантированного результата.

Данные подходы позволяют определить актуальные направления в организации молодежного досуга, обосновать и разработать технологию организации молодежного досуга в опоре на достижения науки и практики, прогнозировать результаты работы и тенденции развития.

Как показывает анализ, спектр технологий, применяемых в культурно-досуговой сфере, довольно разнообразен. В практике культурно-досуговой деятельности применяются культуротворческие, культуроохранные, рекреативные, образовательные, социозащитные, реабилитационные, этноориентированные, анимационные,

игровые, информационные, коммуникационные, рекламные, маркетинговые, проектные и другие технологии.

В соответствии с некоторыми классификациями современных педагогических технологий, с которыми, как было сказано выше, родственны технологии организации досуга, на первое место выходит личность и позиция обучающегося и отношение к нему со стороны взрослых. По характеру взаимодействия субъектов культурно-досуговой деятельности следует выделить технологии: авторитарные (основанные на единоличном авторитете и главной роли педагога, руководителя; характеризующиеся строгой регламентацией процесса, подавлением творческой инициативы и самостоятельности, применением методов требования и принуждения); личностно ориентированные (способствующие реализации и творческому развитию личностного потенциала в культурно-досуговой деятельности); гуманно-личностные (опирающиеся на идеи человеколюбия, уважения и веры в творческие силы, характеризующиеся гуманистическим подходом, ориентацией на всестороннюю поддержку личности); сотрудничества (основанные на принципах демократизма, равенства, партнерства в субъект-субъектных отношениях в организации досуга, ориентированные на создание коллаборативной среды, способствующей раскрытию личности, ее индивидуальных граней и способностей к творчеству); свободного воспитания (акцентирующих внимание на предоставлении субъекту свободы выбора и самостоятельности в досуговой деятельности, его внутреннего побуждения к творческой деятельности).

В организации молодежного досуга особое внимание следует уделить личностно-ориентированным технологиям и технологиям сотрудничества, направленным на раскрытие и развитие личностных качеств, индивидуальных способностей и талантов детей и молодежи в досуговой деятельности, создающим ситуации сотрудничества, диалога и коллаборации, демонстрирующим уважение к личности как активному участнику культурно-досуговой деятельности. Личностно-ориентированные технологии становятся основой организации досуга в форме мастер-классов, выставок, фестивалей, творческих мастерских, ярмарок талантов и др.,

позволяющих проявить творческий потенциал каждого участника.

Одним из признаков классификации технологий становится применение в культурно-досуговой работе традиционных и инновационных методов и форм (Е.И. Григорьева, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников, Г.Ю. Литвинцева, Е.В. Новаторов, О.Н. Цуканова, Н.В. Шарковская, Л.И. Шулунова, Ю.А. Сапарова и др.). По этому признаку следует выделить: традиционные культурно-досуговые технологии, демонстрирующие преемственность в овладении формами досуга и реализующиеся на основе устоявшихся, апробированных в практике, методов; альтернативные (или промежуточные) технологии, основанные на сочетании художественно-выразительных средств и модернизации тех или иных видов социально-культурной деятельности, с применением альтернативных методов работы – адаптационных, анимационных, коррекционных; инновационные технологии, связанные с разработкой и реализацией оригинальных творческих идей и проектов в культурно-досуговой сфере на основе применения новых подходов, информационных технологий в организации досуговой деятельности.

Заключение и выводы

Обобщая сказанное, следует сделать выводы о том, что технологический подход, выявленный первоначально в производственной сфере, актуален в организации культурно-досуговой деятельности. С одной стороны, он открывает новые возможности для организации молодежного досуга, его концептуальной и проектировочной проработки, с другой – требует определения и реализации последовательности (алгоритма) организационных мероприятий, приводящих к гарантированному достижению поставленных целей, и, в целом, призван способствовать повышению эффективности работы по организации молодежного досуга в контексте реализации целей и задач государственной образовательной, молодежной и культурной политики. Технологический подход позволяет классифицировать применяемые в организации молодежного досуга технологии и открывает новые перспективы разработки и внедрения инновационных технологий в данную сферу деятельности.

Литература

- 1 Об образовании. Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года № 319-III. – Эділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319_ (дата обращения: 04.04.2021).
- 2 О государственной молодежной политике. Закон Республики Казахстан от 9 февраля 2015 года № 285-V ЗРК. – Эділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1500000285> (дата обращения: 04.04.2021).
- 3 О культуре. Закон Республики Казахстан от 15 декабря 2006 года № 207. – Эділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z060000207_ (дата обращения: 04.04.2021).
- 4 Об объявлении Года молодежи. Указ Президента Республики Казахстан от 13 ноября 2018 года № 784. – Эділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1600000042> (дата обращения: 02.04.2021).
- 5 Об объявлении Года волонтера. Указ Президента РК от 26 августа 2019 года № 135. – Эділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: http://www.akorda.kz/ru/legal_acts/decrees/ob-obyavlenii-goda-volontera?q=2020 (дата обращения: 04.04.2021).
- 6 Прошло экспертное обсуждение Национального доклада «Молодежь Казахстана – 2020». – Білімді ел – Образованная страна. Республиканская образовательная общественно-политическая газета. – URL: <https://bilimdinews.kz/?p=129549> (дата обращения: 04.04.2021).
- 7 Crandall R., Nolan M., Morgan L. Leisure and social interaction // *Social psychological perspectives on leisure and recreation* / ed. S. Iso-Ahola. Springfield: C. C. Thomas, 1980. P. 261–284.
- 8 Григорьева Е.И. Сущность и специфика современных социально-культурных технологий. – Тамбов, 2002. – 284 с.
- 9 Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность. – М: МГУКИ, 2004. – 539 с.
- 10 Биекенова Н.Ж., Алтынбеков А.Б., Муканова О. Особенности формирования молодежной субкультуры // ҚазҰУ Хабаршысы. Психология және социология сериясы = Вестник КазНУ. Серия психологии и социологии. – 2014. – №3. – С. 165-172.
- 11 Воробьева А.Е., Акбарова А.А. Личностные факторы досуговой активности молодежи // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Психологические науки. – 2020. № 1. – С. 55–64. – DOI: 10.18384/2310-7235-2020-1-55-641.
- 12 Mahoney, J. L., & Stattin, H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. *Journal of Adolescence*, 23(2), 113-27.
- 13 Caldwell, L. L., & Witt, P. A. (2011). Leisure, recreation, and play from a developmental context. *New directions for youth development*, 130, 13-27. <https://doi.org/10.1002/yd.394>.
- 14 Beggs, B. A., & Elkins, D.J. (2010). The Influence of Leisure Motivation on Leisure Satisfaction. LARNet; The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation Research.
- 15 Byrne, T., Nixon, E., Mayock, P., & Whyte, J. (2006). Free-time and leisure needs of young people living in disadvantaged communities. Research Working Paper Series 06/02, funded under the Combat Poverty Agency's Poverty Research Initiative.
- 16 Caldwell, L. L., & Smith, E. A. (2006). Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. *Australian & New Zealand Journal of Criminology*, 39, 398–418.
- 17 Hutchinson, S. L., Baldwin, C. K., & Oh, S.S. (2006). Adolescent coping: Exploring adolescent's leisure -based response to stress. *Leisure Sciences*, 28(2), 115-131.
- 18 Mawarni M. Managing organized leisure activities among youth: policy implementation from state to school / 2-4 February 2015 – Istanbul, Turkey Proceedings of INTCESS15 – 2-nd International Conference on Education and Social Sciences. – Istanbul, Turkey, 2015. – P. 989-998.
- 19 Perkumienė D., Kleiniene D. The impact of culture center activities on the community leisure organization / XIV International Scientific Conference “CREATING THE FUTURE: COMMUNICATION, EDUCATION, BUSINESS”. – Riga, 30 May 2013. – P. 33-39.
- 20 Grimley, M. (2012). Digital leisure-time activities, cognition, learning behaviour and information literacy: What are our children learning? *E-Learning and Digital Media*, 9(1), 13-28. <https://doi.org/10.2304/elea.2012.9.1.13>.
- 21 McGillivray, D., McPherson, G., Jones, J., & McCandlish, A. (2015). Young people, digital media making and critical digital citizenship. *Leisure Studies*, 35(6), 724-738. <https://doi.org/10.1080/02614367.2015.1062041>.
- 22 Morimoto, S. A., & Friedland, L. A. (2011). The lifeworld of youth in the information society. *Youth and Society*, 43(2), 549-567. <https://doi.org/10.1177/0044118X10383655>.
- 23 Грушецкая И.Н. Типология современных технологий организации досуга молодежи // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2016. – Т. 22. – № 4. – С. 282-283.
- 24 Мелешкина Е.А., Сабурова А.А. Инновационные образовательные технологии в организации досуга современной молодежи / *Художественное пространство культуры третьего тысячелетия: проблемы науки и образования: Сборник научных трудов.* – М., 2017. – С. 84-89.
- 25 Мырзабекова А.А. Особенности досуговых практик современной студенческой молодежи // ҚазҰУ Хабаршысы. Психология және социология сериясы = Вестник КазНУ. Серия психологии и социологии. – 2016. – №3. – С. 168-174.
- 26 Popova O.N. Vicentiy I.V., Eliseev S.M. University youth' leisure practices / 11 th International Scientific and Theoretical Conference “Communicative Strategies of Information Society”. – 2020 Published by European Publisher. – P. 386-393.

- 27 Жарков А.Д. Технология культурно-досуговой деятельности: Учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М.: Изд-во МГУК, ИПО «Профиздат», 2002. – 288 с.
- 28 Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
- 29 Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 557 с.
- 30 Сарыбеков М.Н., Сыдыкназаров М.К. Словарь науки. Общенаучные термины и определения, науковедческие понятия и категории. – Изд. 2-е, доп. и перераб. – Алматы: Триумф «Т», 2008. – 504 с.

References

- Beggs B.A., & Elkins D.J. (2010). The Influence of Leisure Motivation on Leisure Satisfaction. LARNet; The Cyber Journal of Applied Leisure and Recreation Research.
- Bespalko V.P. (1989) Slagayemye pedagogicheskoy tekhnologii [Components of pedagogical technology], M.: Pedagogika, 192 p. (In Russian)
- Biekenova N.ZH., Alтынбекov A.B. Mukanova O. (2020) Osobnosti formirovaniya molodezhnoj subkultury [Features of the formation of youth subculture]. KazUU Habarshysy. Psihologiya zhane sociologiya seriyasy = Vestnik KazNU. Seriya psihologii i sociologii. – Bulletin of the KazNU. Psychology and Sociology Series, 3, 165-172. (In Russian)
- Byrne T., Nixon E., Mayock P., & Whyte, J. (2006). Free-time and leisure needs of young people living in disadvantaged communities. Research Working Paper Series 06/02, funded under the Combat Poverty Agency's Poverty Research Initiative.
- Caldwell L.L., & Smith E.A. (2006). Leisure as a context for youth development and delinquency prevention. Australian & New Zealand Journal of Criminology, 39, 398–418.
- Caldwell L.L., & Witt P.A. (2011). Leisure, recreation, and play from a developmental context. New directions for youth development, 130, 13-27. Retrieved from <https://doi.org/10.1002/yd.394>.
- Crandall R., Nolan M., Morgan L. Leisure and social interaction. Social psychological perspectives on leisure and recreation. – ed. S. Iso-Ahola. Springfield: C. C. Thomas, 1980. P. 261–284.
- Grigoreva E.I. (2002) Sushchnost i specifika sovremennykh socialno-kulturnykh tekhnologii [The essence and specificity of modern socio-cultural technologies], Tambov, 284 p. (In Russian)
- Grimley M. (2012). Digital leisure-time activities, cognition, learning behaviour and information literacy: What are our children learning? E-Learning and Digital Media, 9(1), 13-28. Retrieved from <https://doi.org/10.2304/elea.2012.9.1.13>.
- Grushechkaya I.N. (2016) Tipologiya sovremennykh tekhnologii organizatsii dosuga molodezhi [Typology of modern technologies of youth leisure organization]. – Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psihologiya. Sociokinetika. – Bulletin of the Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics. T. 22, 4, 282-283. (In Russian)
- Hutchinson, S. L., Baldwin, C. K., & Oh, S.S. (2006). Adolescent coping: Exploring adolescent's leisure -based response to stress. Leisure Sciences, 28(2), 115-131.
- Kiseleva T.G., Krasilnikov YU.D. (2004) Socialno-kulturnaya deyatelnost [Social and cultural activities], M.: MGUKI, 539 p. (In Russian)
- Mahoney J.L., & Stattin H. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. Journal of Adolescence, 23(2), 113-27.
- Mawarni M. Managing organized leisure activities among youth: policy implementation from state to school / 2-4 February 2015 – Istanbul, Turkey Proceedings of INTCESS15 – 2-nd International Conference on Education and Social Sciences, Istanbul, Turkey, 2015, p. 989-998.
- McGillivray D., McPherson G., Jones J., & McCandlish A. (2015). Young people, digital media making and critical digital citizenship. Leisure Studies, 35(6), 724-738. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/02614367.2015.1062041>.
- Meleshkina E.A., Saburova A.A. (2017) Innovatsionnye obrazovatelnye tekhnologii v organizatsii dosuga sovremennoy molodezhi [Innovative educational technologies in the organization of leisure activities of modern youth]. Hudozhestvennoe prostranstvo kulturey tretogo tysyacheletiya: problemy nauki i obrazovaniya: Sbornik nauchnykh trudov, Moskva, pp. 84-89. (In Russian)
- Morimoto S. A., & Friedland L. A. (2011). The lifeworld of youth in the information society. Youth and Society, 43(2), 549-567. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0044118X10383655>.
- Myrzabekova A.A. (2016) Osobnosti dosugovykh praktik sovremennoy studencheskoj molodezhi (Features of leisure practices of modern students) // KazUU Habarshysy. Psihologiya zhane sociologiya seriyasy = Vestnik KazNU. Seriya psihologii i sociologii. – Bulletin of the KazNU. Psychology and Sociology Series, 3, 168-174. (In Russian)
- O gosudarstvennoy molodezhnoy 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. – URL:<http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1500000285> (data obrashcheniya: 04.04.2021) (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> (data obrashcheniya: 04.04.2021) (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. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319> (data obrashcheniya 04.04.2021) (In Russian).
- Ob obyavlenii goda molodezhi. Ukaz Prezidenta Respubliki Kazahstan ot 13 noyabrya 2018 goda № 784. – Adilet. Informacionno-pravovaya sistema normativnykh pravovykh aktov RK. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1600000042> (data obrashcheniya: 04.04.2021) (In Russian).

Ob obyavlenii goda volontera. Ukaz Prezidenta RK ot 26 avgusta 2019 goda № 135. – Adilet. Informacionno-pravovaya sistema normativnyh pravovyh aktov RK. – URL: http://www.akorda.kz/ru/legal_acts/decrees/ob-obyavlenii-goda-volontera?q=2020 (data obrashcheniya: 04.04.2021) (In Russian).

Perkumienė D., Kleinienė D. The impact of culture center activities on the community leisure organization. XIV International Scientific Conference “CREATING THE FUTURE: COMMUNICATION, EDUCATION, BUSINESS”, Riga, 30 May 2013, p. 33-39.

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, pp. 386-393.

Proshlo ehkspertnoe obsuzhdenie Nacionalnogo doklada «Molodezh Kazahstana – 2020». – Bilimdi el – Obrazovannaya strana. – Respublikanskaya obrazovatel'naya obshchestvenno-politicheskaya gazeta. –URL: <https://bilimdinews.kz/?p=129549> (data obrashcheniya: 04.04.2021) (In Russian).

Sarybekov M.N., Sydyknazarov M.K. (2008) Slovar nauki. Obshchenauchnyye terminy i opredeleniya. naukovedcheskiye ponyatiya i kategorii [Dictionary of Science. General scientific terms and definitions, scientific concepts and categories]. – Izd. 2-e. dop. i pererab., Almaty: Triumph «Т», 504 p. (In Russian)

Selevko G.K. (2005) Entsiklopediya obrazovatel'nykh tekhnologiy [Encyclopedia of Educational Technologies]. V 2-kh t. T. 1, M.: Narodnoye obrazovaniye, 557 p. (In Russian)

Vorobeva A.E., Akbarova A.A. (2020) Lichnostnye factory dosugovoy aktivnosti molodezhi [Personal factors of youth leisure activity]. – Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Psihologicheskie nauki. – Bulletin of the Moscow State Regional University. Series: Psychological Sciences, 1, 55-64. – DOI-10-18384-2310-7235-2020-1-55-641. (In Russian)

Zharkov A.D. (2002) Tekhnologiya kulturno-dosugovoy deyatelnosti: Uchebnoe posobie dlya studentov vuzov kultury i iskusstv [Technology of cultural and leisure activities: A textbook for students of universities of culture and Arts]. – Izd. 2-e, M.: Izd-vo MGUK, IPO «Profizdat», 288 p. (In Russian)

Buketov University