

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
КАРАГАНДИНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА Е.А. БУКЕТОВА

К.Г. Гаркуша

**ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ
МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА**

Учебное пособие

Караганда
2021

УДК 379.8
ББК 74.200.58
Г20

*Рекомендовано к печати Ученым советом
Карагандинского университета им. акад. Е.А. Букетова*

Рецензенты

Л.А. Шкутина, профессор кафедры дошкольной и психолого-педагогической подготовки Карагандинского университета им. акад. Е.А. Букетова д.п.н.;
С.А. Муликова, профессор кафедры социальной работы и Ассамблеи народа Казахстана Карагандинского университета Казпотребсоюза д.п.н.;
А.А. Сметова, декан факультета «Вокально-хоровое, эстрадное искусство и музыкальное образование» Казахского национального университета искусств, к.п.н.

Г 20 **Гаркуша К.Г.**

Технологии организации молодежного досуга: учеб. пос.
— Караганда: Изд-во НАО «Карагандинский ун-т им. акад. Е.А. Букетова», 2021. — 221 с.

ISBN 978-9965-39-924-4

В учебном пособии рассмотрены вопросы, касающиеся технологий организации молодежного досуга. Пособие включает два основных раздела, в первом обосновывается роль технологического подхода к организации молодежного досуга, дается характеристика молодежи как субъекта культурно-досуговой деятельности, раскрывается состав ресурсного обеспечения организации молодежного досуга, его целей, задач и принципов организации. Во втором разделе рассматриваются технологические аспекты организации молодежных культурно-досуговых программ, классификации применяемых технологий и форм организации досуга молодежи, содержания этапов проектирования, видов культурно-досуговых программ, специфики инновационных технологий организации молодежного досуга, особенностей разработки организационной документации, предлагается структура анализа молодежных культурно-досуговых программ как завершающего этапа их организации.

Адресовано студентам специальности «Культурно-досуговая работа», преподавателям высших и средних учебных заведений, организаторам молодежного досуга.

УДК 379.8
ББК 74.200.58

ISBN 978-9965-39-924-4

© Карагандинский университет
им. акад. Е.А. Букетова, 2021
© Гаркуша К.Г., 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Раздел I Молодежный досуг в теории и современной культурно-досуговой практике	9
1.1 Технологический подход в организации молодежного досуга	9
1.2 Молодежь как субъект культурно-досуговой деятельности	26
1.3 Ресурсное обеспечение организации молодежного досуга	38
1.4 Цели, задачи, принципы организации молодежного досуга	48
Раздел II Технологии организации молодежных культурно-досуговых программ	55
2.1 Классификация технологий организации молодежного досуга	55
2.2 Формы организации молодежного досуга как составляющие технологического процесса	68
2.3 Технологические этапы проектирования культурно-досуговых программ	80
2.4 Классификация видов и особенности организации культурно-досуговых программ	84
2.5 Инновационные технологии в организации молодежного досуга	162
2.6 Разработка организационной документации как элемент технологического процесса	171
2.7 Анализ молодежных культурно-досуговых программ	177
Заключение	183
Рекомендуемая литература	185
Тестовые задания	195
Экзаменационные вопросы по курсу	200
Предметный указатель	202
Приложения	210

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, обладающей не только высоким уровнем образования, но также комплексом таких личностных качеств, которые позволят ей проявить конкурентоспособность, высокую культуру, прочную гражданскую позицию, готовность активно участвовать в социальной жизни, ее многогранном преобразовании.

Особую роль в формировании молодых граждан страны, отвечающих социальному заказу, играют системы, реализующие принципы государственной образовательной, культурной и молодежной политики [1-4].

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 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 [2-4].

Об актуальности проблем молодежи, внимании государства в ее комплексной поддержке свидетельствует тот факт, что 2019 год был объявлен Президентом Республики Казахстан К.-Ж.К. Токаевым Годом молодежи [5], 2020 год соответствующим Указом объявлен годом волонтера [6-7]. 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 [12].

В целом можно констатировать, что 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.

Как показал проведенный анализ литературы, в зарубежной и отечественной науке накоплен значительный опыт в теории и практике культурно-досуговой работы. Так, в большой 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 (Н.И. Бочарова, 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). Изучаются вопросы организации и режиссуры культурно-досуговых программ (Т.И. Гальперина, Л.И. Козловская, М.Е. Кульпетдинова, С.Б. Мойсейчук, Г.С. Тихоновская).

Научные изыскания ведутся в сфере изучения молодежных субкультур (А.Б. Алтынбеков, Н.Ж. Биекенова, О. Муканова) и вовлеченности молодежи в досуговую деятельность (Е.С. Бабосова, А.Р. Зайнутдинова, О.В. Ионова, Т.Ю. Коренюгина, М.Ф. Коренюгина, Р.И. Турханова, Д.В. Шамсутдинова). Изучаются научные 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. Шентенко).

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.

Исследованию возможности применения разнообразных социально ориентированных технологий в сфере досуга посвящены работы Г.А. Аванесовой, Ю.В. Алеевой, А.Д. Жаркова, Ю.С. Ждановой, Е.И. Григорьевой, В.В. Казанцевой, Т.Г. Киселевой, Ю.Д. Красиль-

никова, В.П. Крестьянова Е.В. Новаторова, Г.Н. Новиковой И.Е. Плоцкого, Т.Н. Смолиной, М.В. Черняк.

Изучению применения технологий в сфере молодежного досуга посвящены работы И.Н. Грушецкой, Б.М. Жапаровой, Г.Ю. Литвинцевой, Е.А. Мелешкиной, Ж.В. Муравьевой, А.Н. Николаевой, А.К. Нургалиевой, А.А. Сабуровой, В.Я. Суртаева, Е.С. Тастанкулова, О.Л. Устиновой, О.Н. Цукановой, Д.В. Шамсутдиновой, Н.В. Шарковской и др.

Следует отметить с положительной стороны, что в последние десятилетия разработаны учебные пособия для студентов средних и высших учебных заведений, касающиеся не только общих вопросов культурно-досуговой сферы, но и проблем изучения технологий социально-культурной и культурно-досуговой деятельности (Е.И. Григорьева, А.Д. Жарков, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников, Г.Н. Новикова и др.), учебные и методические издания по вопросам организации досуга молодежи (М.Ф. Коренюгина, Т.Ю. Коренюгина, О.Н. Цуканова и др.).

Таким образом, результаты проведенного анализа показывают, что в науке разработаны проблемы организации культурно-досуговой деятельности, внедрения современных педагогических и других социальных технологий в культурно-досуговую сферу, специфики содержания молодежного досуга.

При этом следует констатировать, что сегодня, в условиях разнообразия видов, форм, методов организации досуга, с одной стороны, и возросших потребностей в качестве организации кружковой работы и молодежных культурно-досуговых мероприятий с позиций молодежи как целевой аудитории, с другой стороны, необходимы: теоретическое обоснование роли технологического подхода к организации досуга, ориентированного на конечный результат, разработка классификации применяемых в практике организации молодежного досуга технологий, видов культурно-досуговых программ различной содержательной направленности, выявление тенденций развития инновационных технологий в сфере организации досуга молодежи.

Это подтверждает актуальность разработки данного учебного пособия «Технологии организации молодежного досуга» для студентов специальности «Культурно-досуговая работа», которое представляет собой систематизированный материал по данной проблеме и решает задачи обеспечения учебного процесса учебно-методической литературой.

Учебный курс «Технологии организации молодежного досуга» включен в перечень элективных дисциплин специальности «Культурно-досуговая работа». Целью его изучения является формирование у студентов профессионально значимых теоретических знаний, практических

умений и технологических навыков в организации досуга молодежи, разработке и проведении молодежных культурно-досуговых программ различных форм, видов, содержательной направленности, навыков анализа результативности проводимой работы по организации молодежного досуга на основе применения различных технологий.

Структура разработанного учебного пособия «Технологии организации молодежного досуга» обусловлена содержанием соответствующей дисциплины и включает 2 основных раздела – «Молодежный досуг в теории и современной культурно-досуговой практике» и «Технологии организации молодежных культурно-досуговых программ». Содержание разделов последовательно раскрывается в 11 параграфах.

Новизна представленного пособия определяется следующим:

- автором обоснована роль технологического подхода к организации молодежного досуга;
- дана характеристика молодежи как субъекта культурно-досуговой деятельности;
- раскрыта роль и компонентный состав ресурсного обеспечения организации досуга молодежи;
- дано обоснование цели, задач и принципов организации молодежного досуга с точки зрения реализации целей, задач и принципов государственной образовательной, культурной, молодежной политики Республики Казахстан;
- аргументирована классификация технологий организации молодежного досуга;
- дана характеристика форм организации молодежного досуга как составляющих технологического процесса;
- раскрыто содержание последовательно реализуемых технологических этапов проектирования молодежных культурно-досуговых программ;
- представлена характеристика большого разнообразия видов культурно-досуговых программ, разработана их классификация;
- раскрыта специфика инновационных технологий, применяемых в организации молодежного досуга;
- составлен перечень организационной документации как элемента технологического процесса и предложен порядок ее разработки;
- разработана структура анализа культурно-досуговых программ, как завершающего этапа их организации; составлена библиография по данной проблематике.

Учебный материал пособия изложен с соблюдением дидактических принципов научности, систематичности, последовательности, доступности, наглядности. Учебный контент наряду с текстовым мате-

риалом содержит схемы, таблицы, рисунки, иллюстрирующие изложенные теоретические положения. В конце каждой учебной темы предложены вопросы и задания для самоконтроля обучающихся. С целью закрепления полученных знаний автором разработаны и включены в соответствующий раздел пособия тестовые задания, которые представляют собой контрольно-измерительные материалы, позволяющие студенту самостоятельно определить уровень усвоения учебного контента. Составлен перечень экзаменационных вопросов по изучаемому курсу.

В список рекомендуемой литературы включены нормативные [1-11] и аналитические документы [12-13], научные, учебные, учебно-методические [14-55], справочные [56-66], периодические [67-101] издания, электронные публикации и Интернет-источники [102-111]. Рекомендуемая литература призвана сориентировать студентов на самостоятельное и более детальное изучение различных аспектов технологий организации молодежного досуга.

Для систематизации усвоенных понятий в пособие включен предметный указатель, который содержит расположенные в алфавитном порядке термины, встречающиеся в тексте и подлежащие изучению.

Автор надеется, что учебное пособие, разработанное для студентов, обучающихся по образовательной программе «Культурно-досуговая работа», будет полезно им в освоении учебного курса «Технологии организации молодежного досуга», в осознании роли технологического подхода к организации досуга молодежи, классификации разнообразия видов культурно-досуговых программ, соблюдении технологических этапов в разработке и реализации молодежных культурно-досуговых программ, применении инновационных технологий в культурно-досуговой деятельности, работе с документацией как части технологического процесса, анализе результативности работы по организации молодежных культурно-досуговых программ.

Пособие рекомендуется преподавателям и студентам высших и средних учебных заведений соответствующих специальностей, оно может оказать содействие в практической деятельности по организации молодежных культурно-досуговых программ, разработке новых подходов и технологий организации досуга молодежи.

Автор заранее благодарен за критические замечания и предложения, которые могут оказать содействие в повышении эффективности работы по внедрению инновационных технологий организации молодежного досуга.

Раздел I Молодежный досуг в теории и современной культурно-досуговой практике

1.1 Технологический подход в организации молодежного досуга

- Понятие технологии организации досуга.
- Технология организации молодежного досуга как система.
- Методологические подходы к организации молодежного досуга.

• Понятие технологии организации досуга

В современной науке и практике накоплен значительный опыт в сфере организации досуга детей и молодежи. Прямо или косвенно проблем организации детского и молодежного досуга в своих исследованиях касаются Г.А. Аванесова, А.Ф. Воловик, В.А. Воловик, А.Д. Жарков, И.Н. Ерошенков, В.П. Крестьянов, С.Н. Литвинова, О.П. Пальцева, Р.И. Турханова, Д.В. Шамсутдинова и др.; в казахстанской науке – Б.Ж. Абдрашева, Р.Т. Бейсекова, Р.И. Бурганова, А.Р. Даниярова, Б.М. Жапарова, А.С. Жолдасбек, А.А. Мырзабекова, А.К. Нургалиева, Ю.А. Сапарова, Е.К. Сейсенбеков, Е.С. Тастанкулов, Ә.Ж. Тастанов, М.Т. Дауленбаев и др.

Стремительно развивающиеся социальные процессы, модернизация всех сторон жизни современного общества предъявляют все новые требования к личности и социальным институтам, занимающимся ее формированием – образовательной, воспитательной, культурно-досуговой.

Анализ научно-педагогической литературы и практики организации досуга позволяет 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» [3] формированию личности патриотичной, творчески, интеллектуально, духовно и физически развитой, социально активной, готовой реализовать свой личностный потенциал в будущей профессиональной и другой социально значимой деятельности.

Одним из средств решения этой проблемы в культурно-досуговой сфере 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. Различные трактовки понятия «технология» приведены ниже в таблице 1.

Таблица 1. Определения понятия «технология»

Определение	Источник
<i>1</i>	<i>2</i>
<i>Технология</i> (греч. <i>technē</i> – искусство, мастерство, <i>logos</i> – наука, учение) – «совокупность методов, процессов, используемых в том или ином деле, в производстве чего-либо, а также научное описание подобных методов».	Словарь иностранных слов современного русского языка [63, с. 666-667]
<i>Технология</i> (греч. <i>technē</i> – искусство, мастерство и <i>logos</i> – учение) – 1. Совокупность методов, процессов и средств, используемых при производстве, изготовлении чего-либо (например: <i>новая, старая техноло-</i>	Большой толковый словарь русского языка /Гл. ред. С.А. Кузнецов [56, с. 1322]

1	2
<p>гия; компьютерные технологии; технология обработки металла). Совокупность приемов и способов, позволяющих управлять общественными процессами и отношениями между людьми (например: политические технологии; выборные технологии). 2. Совокупность знаний о способах обработки материалов, изделий и методах осуществления каких-либо производственных процессов (например: технология судостроения; технология окраски изделий из кожи; секреты технологии). Учебный предмет, излагающий такие знания (например: курс технологии).</p>	
<p>Технология (греч. <i>technē</i> – искусство, мастерство, умение и ...логия) – «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния, свойств, формы сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции; научная дисциплина, изучающая физические, химические, механические и др. закономерности, действующие в технологических процессах. Технологией называют также сами операции добычи, обработки, транспортировки, хранения, контроля, являющиеся частью общего производственного процесса».</p>	<p>Визуальный словарь [103]</p>
<p><i>Технология</i> (греч. <i>technē</i> – искусство, мастерство, умение, <i>logos</i> – слово, учение) – «способ преобразования вещества, энергии, информации в процессе изготовления продукции, обработки и переработки материалов, сборки готовых изделий, контроля качества, управления. Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами».</p>	<p>Сарыбеков М.Н., Сыдыкназаров М.К. Словарь науки. Общенаучные термины и определения, науковедческие понятия и категории [62, с. 385]</p>

1	2
<p><i>Технология</i> (греч. <i>techne</i> – искусство, мастерство, умение, <i>logos</i> – изучение) – «совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; метод преобразования данного в необходимое; способ производства». «В широком смысле технология – это объем знаний, которые можно использовать для производства товаров и услуг из экономических ресурсов, а в узком смысле – это способ преобразования вещества, энергии, информации в процессе изготовления продукции, обработки и переработки материалов, сборки готовых изделий, контроля качества, управления». «Технология это также научная дисциплина, разрабатывающая и совершенствующая способы и инструменты производства».</p>	<p>Некрасов С.И., Некрасова Н.А. <i>Философия науки и техники: тематический словарь справочник</i> [58, с. 207-208]</p>

Сегодня можно говорить о том, что в каждой конкретной отрасли материального производства доминируют соответствующие ей технологические процессы. При этом следует выделить две группы технологий: научно-промышленные технологии и социальные технологии [58, с. 207-208].

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 [103].

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. Направления исследований технологий и их применения в культурно-досуговой сфере представлены в таблице 2.

Таблица 2. Направления исследований технологий и их применения в культурно-досуговой сфере

Направления исследования	Авторы
Теоретические основы технологии культурно-досуговой деятельности	А.Д. Жарков Е.В. Новаторов
Современные технологии социально-культурной деятельности	Е.И. Григорьева Т.Г. Киселева Ю.Д. Красильников Г.Н. Новикова И.Е. Плоцкий М.В. Черняк
Технологии менеджмента в сфере культуры	Г.Л. Тульчинский Е.Л. Шекова М.П. Переверзев Т.В. Косцов
Сервисно-технологические аспекты организации досуговой деятельности	Г.А. Аванесова Т.Н. Смолина Ю.Г. Бердникова Ю.С. Жданова
Event-технологии и event-менеджмент	У. Хальцбаур Э. Йеттингер Б. Кнаузе Р. Мозер М. Целлер
Содержание и технологии профессиональной подготовки личности будущих специалистов социально-культурной сферы	Ю.В. Алеева В.В. Казанцева
Социальные технологии педагогики досуга	В.П. Крестьянов
Развитие социального творчества молодежи в сфере досуга на основе проектных технологий	О.Н. Белинская

В таблице 3 представлены направления научных исследований проблем разработки и применения технологического подхода в организации детского и молодежного досуга.

Таблица 3. Аспекты исследования и применения технологий в организации детского и молодежного досуга

Аспект исследования и применения технологий	Авторы
1	2
Традиционные и инновационные социально-культурные технологии в системе организации молодежного досуга, типология современных технологий организации досуга молодежи	О.Н. Цуканова Г.Ю. Литвинцева И.Н. Грушецкая Е.А.Мелешкина А.А. Сабурова Н.В. Шарковская
Роль и возможности применения театральных и других art-технологий в школьном и вузовском образовании	В.М. Букатов В.Э. Гордин Е.В. Корчагина А.К. Нурғалиева Б.М. Жапарова
Особенности национальных форм молодежного досуга, специфика и содержание этнокультурных технологий организации досуга молодежи	Н.С. Ахметова А.Б. Мейрманов А.Е. Бейсова Е.К. Сейсенбеков Е.С. Тастанкулов А.Р. Даниярова Ю.А. Сапарова Л.И. Шулунова
Возможности применения рекреативно-оздоровительных, здоровьесберегающих, анимационных, игровых, культуросохраняющих, культуротворческих, event- технологий в организации досуга детей и молодежи	Ж.В. Муравьева А.Н. Николаева И.И. Шульга О.Л. Устинова Е.С. Тастанкулов А.Р. Даниярова Д.В. Шамсутдинова Р.И. Турханова А.В. Сквородкин
Специфика применения современных педагогических технологий в организации досуга и игровой деятельности детей	Н.И. Астахова А.А. Маслов Е.А. Мелешкина А.А. Сабурова
Проблемы развития социального творчества студенческой молодежи в сфере досуга на основе проектных технологий	О.Н. Белинская

1	2
Технологии организации досуга студентов в вузе	А.А. Мырзабекова Т.В. Климова В.С. Савченко А.К. Озанов О.П. Пальцева М.Е. Тищенко
Зарубежный опыт технологий организации молодежного досуга в рамках социальной работы, социального воспитания	В.З. Дуликов Р.С. Абуова P. Roberts

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) [27] 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) [17].

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 планомерность 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.

В исследованиях А.Д. Жаркова технология культурно-досуговой деятельности представлена целостной системой, имеющей свою внутреннюю структуру.

Целостность технологического процесса в культурно-досуговой деятельности обеспечивается взаимодействием структурных элементов, представленных на схеме (рисунок 1).



Рисунок 1. Структурные элементы, обеспечивающие целостность технологического процесса в культурно-досуговой деятельности

Социальный заказ определяет общественные потребности в организации культурно-досуговой деятельности с учетом ее идеологической направленности и соответствия государственной культурной политике [2] и является эффективным инструментом технологии организации молодежного досуга, позволяющего определить его цель, задачи, содержание, формы, методы взаимодействия субъекта и объекта, ресурсное обеспечение, ориентацию на конечный результат.

Особое внимание в технологическом процессе в культурно-досуговой сфере необходимо уделить его организационной стороне. В справочной и научной литературе понятие «организация» (франц. *organisation* от ср.-век. лат. *organizo* сообщаю стройный вид, устраиваю) трактуется как: «1) целевое объединение людей по заранее определенной структуре, совместно реализующих программу или цель и действующих на основе определенных правил и процедур; 2) внутренняя упорядоченность, согласованность, взаимодействие более или менее дифференцированных и автономных частей целого, обусловленные его строением; 3) совокупность процессов или действий, ведущих к образованию и совершенствованию взаимосвязей между частями целого» [62, с. 270-271].

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 посетителями (А.Д. Жарков) [27].

Таким образом, под технологией организации 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 [17; 29; 48], могут быть классифицированы:

- по масштабу применения и внедрения;
- по уровню применения;
- по методам применения.

По масштабу применения и внедрения технологии организации досуга выстраиваются в вертикальную иерархию и подразделяются на (рисунок 2):

- крупномасштабные технологии;
- среднемасштабные технологии;
- локальные (лат. *localis*, от *locus* – место) технологии.

Крупномасштабные технологии	<ul style="list-style-type: none"> •реализуются: •на уровне государственных программ в сфере культуры; •в масштабах страны, региона
Среднемасштабные технологии	<ul style="list-style-type: none"> •реализуются: •в масштабах города; •на уровне крупных социальных институтов
Локальные технологии	<ul style="list-style-type: none"> •ориентированы: •на небольшие социальные группы, организации; •реализуются на уровне отдельных проектов, локальных мероприятий

Рисунок 2. Классификация технологий организации досуга по масштабу применения и внедрения

По уровням применения в технологиях организации досуга следует выделить (рисунок 3):

- научный уровень;
- формализованно-описательный уровень;
- процессуально-деятельностный уровень.

Научный уровень

Технология представляет собой теоретически разработанное или разрабатываемое решение определенной проблемы, основывающееся на достижениях теории и передовой практики организации досуга

Формализованно-описательный уровень применения

Технология представляет собой совокупность алгоритмов, способов и механизмов, применяемых для достижения планируемых результатов в организации досуга

Процессуально-деятельностный уровень применения

Технология рассматривается как процесс, последовательно реализующий организацию досуга от целеполагания к планированию, реализации целей и анализу результатов

Рисунок 3. Классификация технологий организации досуга по уровню применения

Названные уровни применения технологии организации досуга – научный, формализованно-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 (рисунок 4):

- общие;
- отраслевые;
- дифференцированные;
- частные.



Рисунок 4. Классификация технологий организации досуга по применяемым методам

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 (рисунок 5).



Рисунок 5. Характеристики технологии организации досуга

В практическом плане технология представляет собой определенный порядок (цепочку) выполнения соответствующих операций с указанием их продолжительности, последовательности (и параллельно-

сти) 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 (рисунок 6).

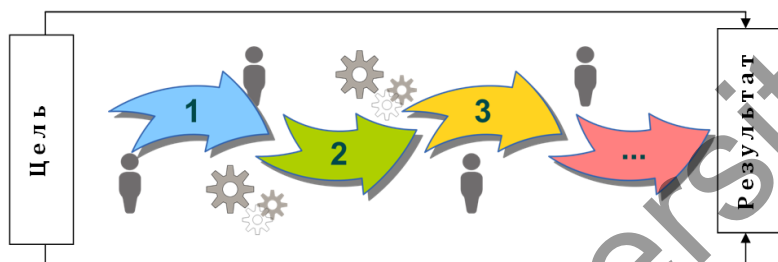


Рисунок 6. Технология организации досуга как процесс

Обобщая сказанное, следует подчеркнуть, что технологический подход, с одной стороны, открывает новые возможности для организации досуга, его концептуальной и проективной проработки, с другой – требует разработки последовательности (алгоритма) организационных мероприятий, приводящих к гарантированному достижению поставленных целей.

- **Технология организации молодежного досуга как система**

Одной из основных характеристик технологии выступает *системность*. Система – это «1) нечто целое, сложное, единство, объединяющее множество элементов, связанных друг с другом; совокупность способная делиться на подсистемы; 2) выделенное на основе определенных признаков упорядоченное множество взаимосвязанных элементов, объединенных общей целью функционирования и единства управления и выступающих во взаимодействии со средой как целостное явление» [62, с 348]. Системные свойства социальных организаций изучаются в рамках системного подхода [58; 62], который выполняет теоретическую и методологическую роль в познании и преобразовании сложных социальных систем. Системный подход (рисунок 7) позволяет:

- выявить целостность технологии организации досуга как исследуемого объекта;
- выделить подсистемы (компоненты) технологии организации досуга, определить их взаимосвязь;
- проанализировать взаимосвязь технологии организации досуга с внешней средой.



Рисунок 7. Системные характеристики технологии организации досуга

Система (исследуемый объект) разделяется на подсистемы, каждая из которых может быть рассмотрена как в отдельности, так и в их неразрывной целостности. С этой позиции понятие технологии организации досуга фиксирует общие и специфические признаки данного явления, характеризует ее как единый процесс и систему, состоящую из взаимодействующих друг с другом подсистем [27] (рисунок 8).

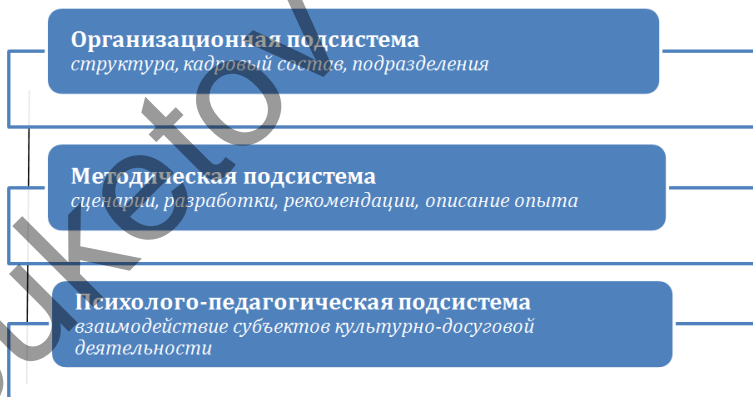


Рисунок 8. Подсистемы технологии организации досуга

В то же время в технологии организации досуга обнаруживается единство последовательно реализуемых компонентов (рисунок 9):

- 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 [62, с. 349-350], 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.

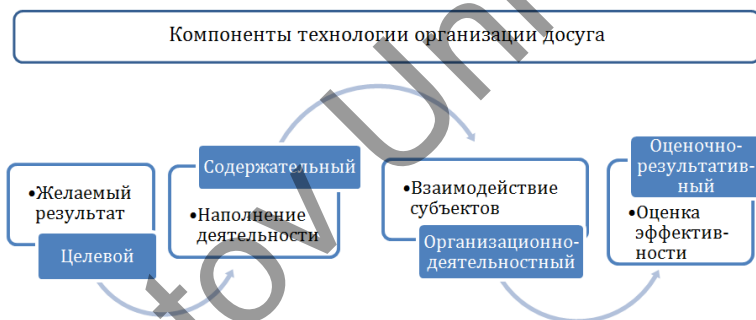


Рисунок 9. Компоненты технологии организации досуга

В качестве систем, в которых реализуется технология организации досуга, и которые выступают важными факторами ее внешней среды, являются: 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 (рисунок 10).



Рисунок 10. Внешняя среда технологии организации молодежного досуга

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.

• **Методологические подходы к организации молодежного досуга**

В современном научном знании под методологией (греч. *methodos* – исследование и *logos* – учение) понимается учение о способах организации и построения теоретической и практической деятельности человека [103].

С педагогической точки зрения, подход проявляется в методологической ориентированности, побуждающей педагога использовать совокупность идей, стратегий, программ, структур, механизмов и способов организации профессиональной деятельности [48].

Базовые методологические подходы к организации молодежного досуга, выделенные на основе анализа литературы (К.Б. Ойшыбаев, А.С.Қайдарова, Ж.К. Каримова [12], Г.А. Аванесова [14], А.Д. Жарков [27], Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников [31], Г.К. Селевко [48] и др.) представлены в таблице 4.

Таблица 4. Методологические подходы к организации молодежного досуга.

Подход	Содержание
1	2
Гуманистический (лат. <i>humanus</i> – чело-вечный) 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, упорядоченного и интегрированного 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	Признает личность как центр и главную фигуру 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 (лат. <i>complexus</i> – связь, сочетание) 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	Означает формирование особой досуговой среды, окружения и условий, способ-

1	2
	ных оказать педагогическое влияние на личность субъекта культурно-досуговой деятельности
Аксиологический (греч. <i>axia</i> – ценность, <i>logos</i> – слово, учение) подход	По-другому именуется ценностным, ориентирует на понимание ценностей культуры, процесса и результата собственной деятельности, осознание значимости собственных достижений
Синергетический (греч. <i>synergia</i> – сотрудничество, совместно действующий) 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 (лат. <i>inter</i> – между, <i>act</i> – действовать; англ. <i>interactive</i> взаимодействующий) 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 методологические 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.

Вопросы и задания

1. Обоснуйте роль технологического подхода в культурно-досуговой сфере.

2. Назовите направления изучения и применения технологий в культурно-досуговой сфере.

3. Назовите структурные элементы, взаимодействие которых обеспечивает целостность технологического процесса в культурно-досуговой сфере.

4. Дайте определение понятия «технология организации досуга».

5. Назовите признаки классификации технологий организации досуга.

6. Охарактеризуйте технологию организации досуга как систему.

7. Назовите системы, выступающие важными факторами внешней среды технологии организации молодежного досуга, являющиеся ее главными регуляторами.

8. Назовите и охарактеризуйте методологические подходы к организации молодежного досуга.

1.2 Молодежь как субъект культурно-досуговой деятельности

- Специфика субъекта культурно-досуговой деятельности.
- Характеристика молодежи как субъекта культурно-досуговой деятельности.

• Специфика субъекта культурно-досуговой деятельности

Технология организации досуга – это специфическая деятельность, целесообразно реализуемая в единстве ее *субъекта* (лат. *subjectus* – лежащий внизу, находящийся в основе) – носителя предметно-практической деятельности [103], в качестве которого выступает индивид или социальная группа, и *объекта* (лат. *objectum* – предмет) – предмета, явления, процесса, существующих в реальной действительности, на которые направлена деятельность [103].

Субъект культурно-досуговой деятельности – это индивидуальный или коллективный участник данного вида деятельности, обладающий характерными чертами, проявляющимися в демонстрации собственного личностного отношения (проявлении интереса, формировании оценки) к досугу как объекту деятельности.

Субъектами технологии организации досуга выступают (таблица 5):

– совокупные (коллективные) субъекты – группы, организации, учреждения, занимающиеся организацией досуга;

– индивидуальные субъекты – конкретные люди (руководители и работники культурно-досуговых учреждений, организаторы досуга, а также потребители культурно-досуговых услуг).

В таблице 5 представлены совокупные и индивидуальные субъекты технологии организации молодежного досуга.

Источник активности субъекта направлен на объект, который в культурно-досуговой сфере имеет свои специфические особенности (в отличие от производственной, экономической и др.).

Объектом деятельности по организации досуга выступают: отношения между субъектами, складывающиеся в процессе культурно-досуговой деятельности; сфера психофизиологического и культурного развития индивида в процессе культурно-досуговой деятельности.

Специфика культурно-досуговой деятельности заключается в том, что в качестве объекта выступает и сам субъект, демонстрируя собственное личностное отношение к происходящему в рамках культурно-досуговой практики, вступая в субъект-объектные, субъект-субъектные и субъект-объект-субъектные отношения (рисунок 11).

Таблица 5. Субъекты технологии организации молодежного досуга.

Субъекты	
1	2
Совокупные (коллективные)	– органы, осуществляющие функции по выработке государственной политики, нормативно-правовому регулированию в сфере культуры, искусства, историко-культурного наследия;
	– органы, осуществляющие функции по реализации государственной политики в сфере культуры, историко-культурного наследия, разработке перспективных планов, проектов, стратегии культурного развития региона: областные департаменты культуры, областные научно-методические центры досуга и народного творчества, городские отделы культуры;
	– организации, осуществляющие культурно-досуговую деятельность в соответствии с законодательством [2-4], могут быть государственными, негосударственными и международными: концертные организации, театры, библиотеки, музеи, культурно-досуговые организации (клубы, парки культуры и отдыха, дома и дворцы культуры, центры (дома) народного творчества и др.);

1	2
	<ul style="list-style-type: none"> – организации образования различных форм собственности, предоставляющие возможности для организации досуга подрастающего поколения: общеобразовательные учреждения, средние и высшие учебные заведения, организации дополнительного образования;
	<ul style="list-style-type: none"> – организации, осуществляющие подготовку специалистов в сфере культурного досуга: средние и высшие учебные заведения, готовящие учащихся и студентов по специальностям соответствующего профиля;
	<ul style="list-style-type: none"> – организации, осуществляющие деятельность, связанную с производством, куплей-продажей культурно-досуговых товаров и оказанием культурно-досуговых услуг покупателям: художественные мастерские, полиграфические комбинаты, фабрики народных промыслов, организации торговли, реализующие продукты культурно-досугового назначения, рекламные компании и пр.;
	<ul style="list-style-type: none"> – структуры, осуществляющие функции, связанные с финансированием культурно-досуговой деятельности: общественные фонды, продюсерские центры и пр.;
Индивидуальные	<ul style="list-style-type: none"> – представители государственных и региональных структур, осуществляющих функции по выработке и реализации государственной политики в сфере культуры;
	<ul style="list-style-type: none"> – руководящий состав профессиональных организаторов досуга – руководители культурно-досуговых учреждений: директора, менеджеры и пр.;
	<ul style="list-style-type: none"> – специалисты культурно-досуговых учреждений, осуществляющие разработку и реализацию всех этапов организации культурного досуга с участием различных групп населения;
	<ul style="list-style-type: none"> – профессионально-творческий состав работников культурно-досуговой сферы – руководители творческих коллективов, сценаристы, ведущие, концертмейстеры и пр.,
	<ul style="list-style-type: none"> – рядовые исполнители и производители услуг в области досуга, напрямую взаимодействующие с потребителями;

1	2
	<ul style="list-style-type: none"> – вспомогательный персонал – технические работники культурно-досуговых учреждений, технический персонал учреждений, не вступающие в непосредственный контакт с потребителями культурно-досуговых услуг, обеспечивающие условия труда специалистов культурно-досуговой сферы и условия для организации и реализации культурного досуга;
	<ul style="list-style-type: none"> – представители информационных структур и правовых организаций, обеспечивающих информационную и правовую защиту и выполнение законодательно-правовых норм в сфере организации досуга;
	<ul style="list-style-type: none"> – лица, осуществляющие предпринимательские функции, связанные с финансированием культурного досуга, предоставляющие спонсорскую и донорскую помощь организаторам досуга – продюсеры, меценаты, спонсоры и пр.;
	<ul style="list-style-type: none"> – работники образовательных учреждений (преподаватели, сотрудники), осуществляющие подготовку специалистов в сфере организации культурного досуга.

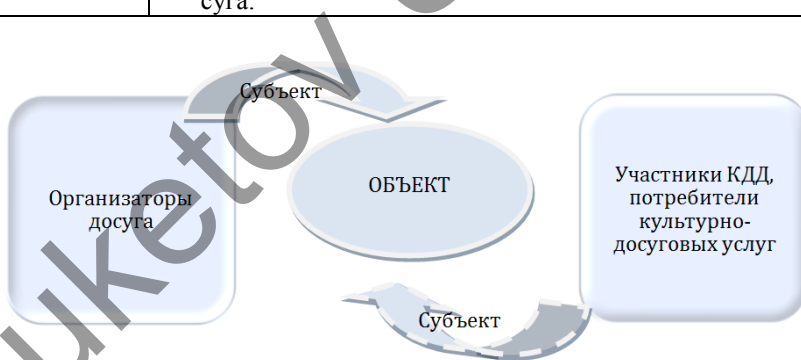


Рисунок 11. Взаимодействие субъекта и объекта в технологии организации досуга

Потребители культурно-досуговых услуг – обслуживаемое население, посетители культурно-досуговых учреждений, участники культурно-досуговых программ, участники творческих коллективов, учащиеся образовательных учреждений (средних и высших), осуществ-

ляющих подготовку специалистов в сфере организации культурного досуга, – выступают в качестве объекта, на который направлена деятельность по организации досуга, проявляя при этом субъектные характеристики, демонстрируют пассивность или вовлеченность в деятельность, позитивное или негативное отношение, свои эмоции, степень удовлетворенности.

В теории организации досуга принято выделять особенности организации досуга разных социальных групп – возрастных, гендерных, социально-имущественных, образовательных и др. (Г.А. Аванесова [14], Р.И. Бурганова [20], И.Н. Ерошенков [26], А.Д. Жарков [27-28], А.К. Кадырбек [76], С.Н. Литвинова [106], Л.А. Любимова [78], А.А. Мырзабекова [83], А.В. Сквородкин [49], Ш.Ж. Турдалиева [94], О.Н. Цуканова [51] и др.). Приоритетное внимание уделяется досугу детей и молодежи, учитывая важность данной сферы деятельности с точки зрения реализации педагогических функций досуга, формировании у молодого поколения системы мировоззренческих взглядов, ценностных ориентаций, его творческого и интеллектуального развития.

• **Характеристика молодежи как субъекта культурно-досуговой деятельности**

В технологии организации молодежного досуга молодежь выступает не только (и не столько) в качестве объекта, на который направлена активность его организаторов, но и в качестве субъекта, проявляющего свою активность на разных этапах производства и потребления культурно-досуговых услуг.

Молодежь – это социально-демографическая группа, выделяемая на основе совокупности возрастных характеристик, особенностей социального положения и обусловленных тем и другим социально-психологических свойств, которые определяются общественным строем, культурой, закономерностями социализации, воспитания данного общества [103].

Согласно Закону Республики Казахстан «О государственной молодежной политике» [4], молодежь – это граждане Республики Казахстан от четырнадцати до двадцати девяти лет. По официальной статистике [13], численность молодежи в Казахстане сегодня составляет около 4 миллионов человек или более 25 % населения страны.

Молодежь как социально-демографическая группа неоднородна и внутри нее следует выделить подгруппы [12], имеющие возрастные и социальные характеристики (таблица 6).

Таблица 6. Возрастные и социальные подгруппы молодежи.

Возрастные границы	Социальная характеристика
От 14 до 18 лет	Группа молодежи, материально зависящая от родителей, получающая общее образование и стоящая перед выбором профессии (школьная молодежь)
От 19 до 23 лет	Группа молодежи, получающая профессиональное образование, интегрирующаяся в социально-профессиональную структуру общества, все еще материально зависящая от родителей, но уже приобретающая материальную и социальную самостоятельность (студенческая молодежь)
От 24 до 29 лет	Группа молодежи, заканчивающая обретение полного набора социальных статусов и ролей: <ul style="list-style-type: none"> – завершение профессионального образования (поствузовское образование – получение степени магистра, доктора); – вступление в производственную деятельность; – создание собственные семьи.

По своему характеру молодость – это переходное состояние между детством и взрослостью. В каких-то вопросах молодежь является вполне зрелой, серьезной и ответственной, а в других – наивной, ограниченной и инфантильной. Эта двойственность определяет ряд противоречий и проблем, свойственных молодому возрасту. При всей разнородности этих подгрупп можно говорить о том, что у молодости есть ряд особенностей, отличающих ее от других возрастных и социальных групп. Основные характеристики молодежи как социально-демографической группы даны в таблице 7.

Таблица 7. Характеристики молодежи как социально-демографической группы.

Аспект	Характеристика
Деятельностный	Ведущий вид деятельности – получение и завершение образования (учебная деятельность) и вступление в трудовую жизнь (трудовая деятельность)
Психологический	Молодость – это период обретения своего Я, утверждения человека как индивидуальной, неповторимой личности; процессе поиска своего особого пути достижения успеха и счастья; недостаточность жизненного опыта для принятия правильных решений в многочисленных жизненных ситуациях; формирование собственного жизненного опыта на основе осознания своих действий.
Правовой	Молодость – это время наступления гражданского совершеннолетия, получения полной правоспособности пользоваться всеми правами гражданина (избирательными правами, правом вступления в законный брак и т.д.) Одновременно с правами молодой человек принимает на себя определенные обязанности, среди которых – соблюдение законов, уплата налогов, забота о нетрудоспособных членах семьи, защита Отечества.
Общефилософский	Молодость может рассматриваться как время возможностей, время устремленности в будущее. С этой позиции молодость – период неустойчивости, изменений, критичности, постоянного поиска новизны. Интересы молодых лежат в иной плоскости, чем интересы старших поколений: молодежь, как правило, не желает подчиняться традициям и обычаям – она хочет преобразовать мир, утвердить свои инновационные ценности.

Исходя из всех этих характеристик, следует сказать, что молодежь – это специфическая социально-демографическая группа, характер которой определен совокупностью возрастных характеристик, особенностей социального положения и особым психологическим складом. Проблемы, с которыми сталкивается молодежь, связаны с положением молодежи в социальной структуре, характеризуемым прежде всего переходностью и нестабильностью. Социальные процессы, которые происходят в современности, только усугубляют эти проблемы.

Таким образом, молодежь представляет собой открытую социальную группу, систему социального порядка, включенную в многообразные существующие в обществе связи, отношения и взаимодействия.

Государственная молодежная политика Республики Казахстан [4] фокусирует свои усилия на решении актуальных проблем современной молодежи (рисунок 12), которые на сегодняшний день заключаются в следующем:

- глобализационном давлении и размывании системы традиционных ценностей, связанном с открытостью границ и контактов, с одной стороны, предоставляющей возможность открытого взаимообогащения и диалога культур представителей молодого поколения разных стран, с другой – создающих возможную опасность утраты сложившихся ценностей под давлением массовой культуры потребления. Государство сегодня заинтересовано предложить молодому поколению такую систему ценностей, которая позволит сохранить преемственность в развитии общества и культуры в условиях открытости мира;

- недоминантном статусе ценности труда, выражающемся в стремлении молодежи к жизненному успеху, высокому социальному статусу, материальному достатку, при отсутствии понимания важности личного непосредственного участия в трудовой деятельности, последовательности в достижении установленных целей и выстраивании личной профессиональной карьеры;

- патернализме (лат. *paternus* – отцовский) и социальном инфантилизме (лат. *infantis* – детский), которые выражаются, с одной стороны, в излишнем покровительстве, опеке старших (родители, государство) по отношению к младшим, с другой – в сохранении у молодежи черт, свойственных детскому и подростковому возрасту, таких как незрелость суждений, подчиняемость, ожидание прямого содействия и протекции в решении жизненных задач;

- потребительском культе, ставшем характерной чертой жизни современного общества, особенностью жизни молодежи, для которой материальные блага часто видятся как самоцель;

– риске радикализации молодежной среды, возможном внутреннем и внешнем влиянии неких сил, способных оказать деструктивное воздействие, реализующих свои политические амбиции, направленные на разрушение межэтнического, межкультурного и межконфессионального согласия в обществе;

– маргинализации (лат. *margo* – край, граница) молодежной среды, появлении социальных аутсайдеров – отдельных личностей, групп, систем, культур, выходящих за рамки характерных для данного общества социокультурных норм и традиций, испытывающих воздействие противоречащих друг другу ценностей.



Рисунок 12. Актуальные проблемы современной молодежи

В противовес названным «угрозам и рискам» государство определяет совокупность ценностей, которые должны определить стратегии работы с молодежью, содержание процесса социализации молодых людей, активного их приобщения к социально значимой деятельности [4]. Такая система ценностей (рисунок 13) должна базироваться на:

– патриотизме (греч. *patris* – родина, *patriotes* – соотечественник), любви к родине, особом личностном отношении к родному краю, историческому прошлому своей страны, ее культурному наследию, традициям, людям, государственным символам;

– единстве народа, как основе стабильности и успешности развития Казахстана, демонстрации полиэтничности и многоконфессиональности народа, стремлении к ее сбережению и преумножению;

- культурном многообразии, уникальном национальном достоянии, способном не разделять этносы, а объединять их;
- толерантности к этническим и конфессиональным различиям, стремлении к уважению и согласию, культурному, религиозному и цивилизационному диалогу;
- законопослушности молодежи, уважении к правовым нормам, призванными стать основой для совершенствования демократии и построения правового государства;
- образовании – прочной основы и платформе для успешной личной и профессиональной карьеры;
- трудолюбию, особой трудовой этике, сформированной потребности в трудовой деятельности как основе личностного и профессионального роста;
- стремлении к развитию инновационности (лат. *inovatio*, англ. *innovation* – нововведение) мышления, способности выдвижения новых идей, нестандартных решений направленных на удовлетворение человеческих потребностей в инновационных социально-культурных условиях;
- семейных ценностях, чувстве ответственности за близких, связь и преемственность поколений;
- формировании потребности и навыков здорового образа жизни как основы для достижения поставленных целей и результатов;
- позитивных идеалах в выстраивании личных стратегий поведения, стремлении к саморазвитию, самосовершенствованию, личной социальной ответственности;
- новой экологической этике, бережном отношении к природе, окружающему миру.

На формирование у молодежи этих ценностей направлена работа всех социальных институтов – образовательных, воспитательных, культурных, здоровьесохраняющих, социально-защитных. Важная роль в этом процессе отводится культурно-досуговой сфере, учреждениям, занимающимся организацией молодежного досуга.

В жизни казахстанской молодежи сфера свободного времени занимает важное место. В структуре свободного времени особое положение отводится досугу, как сфере, привлекающей внимание молодежи, прежде всего, своей нерегламентированностью, добровольностью выбора его различных форм и досуговых занятий, демократичностью, эмоциональной окрашенностью, возможностью сочетания в нем физической, творческой, интеллектуальной и игровой деятельности.



Рисунок 13. Формируемая система ценностей современной молодежи

Для значительной части современной молодежи сфера досуга является ведущей в личностной самореализации, социально-культурной интеграции. Однако вместе с тем следует констатировать, что специфика и преимущества культурно-досуговой сферы деятельности все же не являются привычной формой образа жизни всей молодежи. Приходится констатировать, что у большей части молодежи досуг ассоциируется с пассивным времяпрепровождением, отдыхом и ничегонеделанием. Актуальным становится поиск новых технологий, форм и методов организации досуга современной молодежи, обеспечение условий для культурного досуга и отдыха [4].

Как субъект культурно-досуговой деятельности молодежь (при всей неоднородности данной социально-демографической группы) характеризуется общими качествами:

- сопоставимостью субъекта как носителя деятельности с объектом, на который направлена субъектная активность;
- реализацией в деятельности – проявлением типичных качеств, свойств и характеристик субъекта (индивидуума или группы лиц) в процессе деятельности;
- сознательностью участия в деятельности – способностью управлять своими действиями, реально практически преобразовывать действительность, планировать способы действий, реализовывать на-

меченные программы, контролировать ход и оценивать результаты своих действий;

– сочетанием в субъекте культурно-досуговой деятельности единичного, общего и всеобщего, характеризующее его как социального субъекта;

– формированием и развитием в культурно-досуговой деятельности личности субъекта, что является ключевым в реализации педагогических функций досуга.

Таким образом, молодежь выступает специфическим субъектом технологии организации молодежного досуга, демонстрируя в этом качестве ряд признаков и характеристик, проявляющихся в культурно-досуговой деятельности и имеющих значение в ее эффективности. Отдельная личность, молодежная группа, коллектив в этой технологии должны выступать не просто субъектом, но субъектом приоритетным, должны стать целью всей системы работы по организации молодежного досуга. В этом заключается суть личностно-ориентированного подхода к технологии организации молодежного досуга, его гуманистической направленности на разностороннее, свободное и творческое развитие личности.

Вопросы и задания

1. Дайте определение субъекта культурно-досуговой деятельности.
2. Перечислите коллективных и индивидуальных субъектов технологии организации молодежного досуга.
3. Обоснуйте специфику субъект-объектных и субъект-субъектных отношений в сфере организации молодежного досуга.
4. Охарактеризуйте молодежь как субъекта культурно-досуговой деятельности.
5. Назовите актуальные проблемы современной казахстанской молодежи.
6. Составьте систему ценностей современной казахстанской молодежи.

1.3 Ресурсное обеспечение организации молодежного досуга

- Понятие ресурсного обеспечения организации молодежного досуга.
- Нормативно-правовой ресурс организации молодежного досуга.
- Кадровый ресурс организации молодежного досуга.
- Информационно-методический ресурс организации молодежного досуга.
- Финансово-экономический ресурс организации молодежного досуга.
- Материально-технический ресурс организации молодежного досуга.

• Понятие ресурсного обеспечения организации молодежного досуга

В технологическом аспекте организация молодежного досуга представляет собой совокупность методов и способов переработки различных ресурсов, осуществляемых в производственном процессе для достижения поставленных целей и задач, получения определенных результатов.

В словарной литературе понятие «ресурс» (франц. *source* – источник, *ressource* – вспомогательное средство) определяется как запас, возможность, источник чего-либо [63, с. 578]; все то, что затрачивается на производство товаров и услуг; все, что используется целевым образом, при целевой деятельности человека или людей [103]; количественно измеряемая возможность выполнения какой-либо деятельности человека или людей, а также предприятий; условия, позволяющие с помощью определенных преобразований получить желаемый результат [109]. Ресурсы – это все, что способствует экономической деятельности: природные ресурсы; людские ресурсы, включая способности и квалификацию; товары производственного назначения, или произведенные человеком средства производства.

Ресурсное обеспечение организации молодежного досуга как сферы профессиональной деятельности представляет собой накопление, распределение и активизацию, всевозможных источников и средств – материальных и нематериальных, способствующих результативной деятельности. К ним относятся: нормативно-правовой кадровый, информационно-методический, финансово-экономический, материально-технический ресурсы (рисунок 14).



Рисунок 14. Ресурсное обеспечение организации молодежного досуга

- **Нормативно-правовой ресурс организации молодежного досуга**

Нормативно-правовой ресурс технологии организации молодежного досуга представляет собой совокупность действующих нормативных и правовых документов, регулирующих права молодых граждан на участие в культурно-досуговой деятельности на государственном, региональном и местном уровнях, определяющих организационный порядок осуществления данного вида деятельности.

Работа по организации молодежного досуга осуществляется вариативно, с учетом специфики регионов и местных условий, особенностей работы культурно-досуговых, образовательных и иных учреждений, выполняя при этом социальный заказ на формирование физически здоровых, интеллектуально, духовно и культурно развитых, граждански активных, творческих, инновационно мыслящих, конкурентоспособных граждан Республики Казахстан. Таким образом, организация молодежного досуга регламентирована рядом нормативных государственных документов, формулирующих сущность государственного социального заказа в данной сфере.

Основополагающими документами, составляющими нормативно-правовой ресурс технологии организации молодежного досуга, являются:

- Конституция Республики Казахстан [1];
- Закон Республики Казахстан «О культуре» от 15 декабря 2006 года № 207 [2];

– Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319-III [3];

– Закон «О государственной молодежной политике в Республике Казахстан» от 9 февраля 2015 года № 285-V ЗРК [4].

Конституция Республики Казахстан [1] как законодательный акт, возглавляющий законодательную систему и имеющий высшую юридическую силу по отношению к другим правовым актам, утверждает Республику Казахстан «демократическим, светским, правовым и социальным государством, высшими ценностями которого являются человек, его жизнь, права и свободы» (ст. 1), провозглашает право каждого «на пользование родным языком и культурой, на свободный выбор языка общения, воспитания, обучения и творчества» (ст. 19), гарантирует свободу слова и творчества (ст. 20), закрепляет обязанность граждан «заботиться о сохранении исторического и культурного наследия» (ст. 37).

Именно с учетом приоритетности конституционных прав и свобод человека и гражданина строится в Республике Казахстан государственная культурная, образовательная и молодежная политика, закрепленная в соответствующих законодательных актах.

Так, Закон Республики Казахстан «О культуре» «регулирует общественные отношения в сфере создания, возрождения, сохранения, развития, распространения и использования культуры в Республике Казахстан и определяет правовые, экономические, социальные и организационные основы государственной политики в области культуры» [2]. Государственная политика в области культуры определяется как «комплекс мер, принимаемых государственными органами, направленных на создание, возрождение, сохранение, развитие, распространение и использование культурных и духовных ценностей». В качестве основных принципов государственной политики Республики Казахстан в области культуры, являющихся базовыми для технологии организации досуга молодежи, выступают следующие: свобода творческой деятельности на непрофессиональной (любительской) основе в соответствии со своими интересами и способностями; равенство прав и возможностей в создании, возрождении, сохранении, развитии, распространении и использовании культурных ценностей; развитие системы воспитания, способствующей приобщению к ценностям национальной и мировой культуры, эстетическому и патриотическому воспитанию детей, учащейся молодежи.

Общественные отношения и основные принципы государственной политики в области образования регулируются соответствующим Законом [3], определяющим в качестве приоритетных задачи создания

условий для формирования и развития личности на основе национальных и общечеловеческих ценностей, достижений науки и практики; развития творческих, духовных и физических возможностей личности, формирования прочных основ нравственности и здорового образа жизни, обогащения интеллекта путем создания условий для развития индивидуальности; воспитания гражданственности и патриотизма, любви к своей Родине – Республике Казахстан, уважения к государственным символам, почитания народных традиций; воспитания личности с активной гражданской позицией, формирование потребностей участвовать в общественно-политической, экономической и культурной жизни; приобщения к достижениям отечественной и мировой культуры; изучения истории, обычаев и традиций казахского и других народов республики. Эти задачи становятся определяющими в работе по организации молодежного досуга.

Общественные отношения, возникающие в сфере государственной молодежной политики в Республике Казахстан, регулируются Законом, принятым в 2015 году [4]. В качестве цели молодежной политики государством определено «создание условий для полноценного духовного, культурного, образовательного, профессионального и физического развития молодежи, участия в процессе принятия решений, успешной социализации и направления ее потенциала на дальнейшее развитие страны». В числе основных принципов, которые должны стать базовыми в работе по организации молодежного досуга, являются следующие: приоритета культурных, нравственных и духовных ценностей; гражданственности, ответственности, трудолюбия; межконфессионального согласия и межэтнической толерантности; преемственности поколений, приоритета семейного воспитания; участия молодежи в формировании и реализации государственной молодежной политики.

Кроме вышеназванных законов обязательными нормативными актами в организации молодежного досуга являются:

– Закон Республики Казахстан «О языках в Республике Казахстан» от 11 июля 1997 года № 151-1, регулирующий «правовые основы функционирования языков в Республике Казахстан» [8];

– Закон Республики Казахстан «О государственных символах Республики Казахстан» от 4 июня 2007 года № 258, утверждающий государственные символы Республики Казахстан, регулирующий правила их изготовления, размещения и использования, закрепляющий обязанность уважения к ним, знания и понимания их сущности и значения [9];

– Закон Республики Казахстан «О праздниках в Республике Казахстан» от 13.12.2001 № 267-2, определяющий правовые основы праздников, отмечаемых в Республике Казахстан [10];

– государственные программы и концепции, стратегические программы и планы [11], выявляющие приоритетные направления развития страны и инициирующие в соответствии с ними разработку социально-культурных программ.

Перечисленные нормативно-правовые документы законодательно закрепляют основные принципы государственной культурной, образовательной и молодежной политики, демонстрируют приоритетность задач создания условий для «полноценного духовного, культурного, образовательного, профессионального и физического развития молодежи, участия в процессе принятия решений, успешной социализации и направления ее потенциала на дальнейшее развитие страны» [4]. Они составляют основу законодательства в культурной, образовательной и молодежной сфере, являются основополагающими при разработке программ, положений, правил, инструкций, приказов и других нормативных документов. Таким образом, нормативно-правовой ресурс организации молодежного досуга представляет собой массив правовых, организационно-технологических, инструктивных документов, выстраивающихся в определенную организационно-уровневую структуру (рисунок 15).



Рисунок 15. Уровневая структура нормативно-правового ресурса организации молодежного досуга

Знание законодательных и других видов нормативно-правовых документов, регулирующих деятельность в сфере молодежного досуга, владение навыками использования их в практической деятельности – необходимое условие эффективной работы по организации молодежного досуга, технологии проектирования молодежных культурно-досуговых программ.

• **Кадровый ресурс организации молодежного досуга**

Кадры – это основной (штатный) состав квалифицированных работников предприятий, государственных учреждений, общественных организаций [103]. Кадровый ресурс организации молодежного досуга – это состав работников, непосредственно занятых в производственном процессе, выполняющих различные функции – административно-управленческие, организационно-творческие, организационно-методические, организационно-хозяйственные и др.

Типы должностей, составляющих кадровый ресурс организации молодежного досуга, представлены в таблице 8.

Таблица 8. Кадровый ресурс организации молодежного досуга.

Кадровый состав	Должности
Административно-управленческий состав профессиональных организаторов досуга	Руководители культурно-досуговых учреждений, отделов и подразделений, осуществляющих руководство и несущих ответственность за деятельность организации в целом или ее подразделения
Организационно-творческий состав	Организаторы досуга, режиссеры культурно-досуговых программ, зрелищно-массовых мероприятий, концертов, творческих конкурсов, фестивалей, руководители творческих коллективов и пр.
Организационно-методический состав	Методисты, делопроизводители, специалисты по информационно-библиотечному и сервисному обслуживанию и пр.
Организационно-хозяйственный состав	Вспомогательный и технический персонал, работники технических служб, не вступающие в непосредственный контакт с потребителями услуг, осуществляющие важные функции, связанные с обеспечением нормальных условий труда, безопасности труда и досуга, работу техники и др.

От кадрового обеспечения, привлечения к работе высококвалифицированных специалистов, в значительной степени зависит эффективность работы по организации молодежного досуга, подготовке и проведению молодежных культурно-досуговых программ, направленных на развитие творческого потенциала молодежи.

• **Информационно-методический ресурс организации молодежного досуга**

Информационно-методический ресурс организации молодежного досуга – это совокупность информационных и методических материалов, предназначенных для функционального использования в производственном процессе, как на уровне управления, так и на уровне практической применимости при подготовке и проведении культурно-досуговых программ.

Информационно-методическое обеспечение технологии организации молодежного досуга объединяет информационный и методический ресурс (рисунок 16):

– информационный ресурс рассматривается как совокупность информационно-управленческого (информация, необходимая для осуществления управленческих функций, принятия управленческих решений в процессе организации молодежного досуга) и информационно-творческого (информация, используемая в процессе организации мероприятий – спектаклей, концертов, фестивалей и пр.) ресурса;

– методический ресурс представляет собой оснащение культурно-досуговых учреждений передовыми методиками и технологиями, учебно-методической литературой, пособиями, бюллетенями и прочим оснащением, способствующим эффективной реализации работы по организации досуга молодежи.

Информационно-методический ресурс позволит выстроить процесс организации молодежного досуга, эффективно использовать внешнюю и внутреннюю информацию управленческого и творческого характера, применить передовые методики и технологии при подготовке и проведении культурно-досуговых программ, обобщить и проанализировать результаты проводимой работы, ее качественные и количественные показатели, а также спрогнозировать перспективы развития работы по организации молодежного досуга.

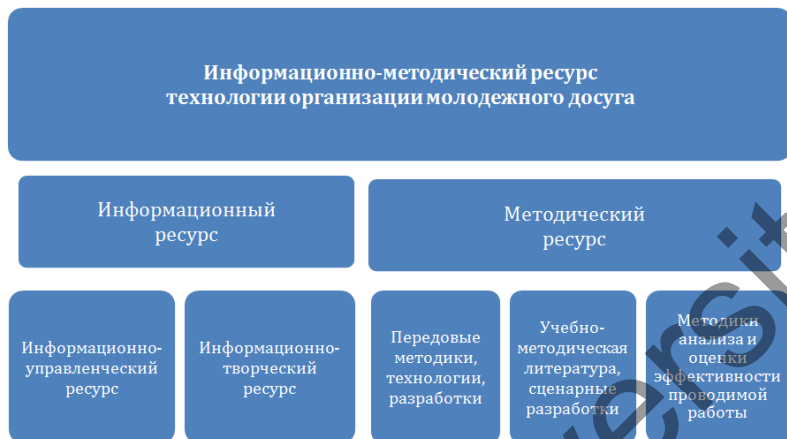


Рисунок 16. Информационно-методический ресурс организации молодежного досуга

• **Финансово-экономический ресурс организации молодежного досуга**

Финансово-экономический ресурс – это денежные средства, которыми располагает культурно-досуговой учреждение, а также бюджетные и внебюджетные источники финансирования, использование которых не противоречит действующему в Республике Казахстан законодательству.

В соответствии с Законом РК «О культуре» [2, статья 31]:

– финансирование государственных учреждений культуры осуществляется за счет бюджетных средств и средств, поступающих в виде благотворительной и спонсорской помощи, и иных средств, используемых в порядке, установленном бюджетным законодательством Республики Казахстан;

– финансирование негосударственных организаций культуры осуществляется за счет реализации услуг, средств учредителей и других не запрещенных законодательством Республики Казахстан источников;

– фонды развития культуры могут привлекать негосударственные средства в порядке, предусмотренном законодательством Республики Казахстан.

Таким образом, финансово-экономическое обеспечение организации молодежного досуга формируется на основе многоканальных источников (рисунок 17), объединяющих бюджетное финансирование,

предоставляемое в безвозвратном порядке на расходы, связанные с осуществлением государственных заказов, выполнением государственных программ, содержанием государственных организаций, а также внебюджетное финансирование, которое может осуществляться из средств учредителей организации, спонсорских средств, а также собственных средств, находящиеся в самостоятельном распоряжении организации.

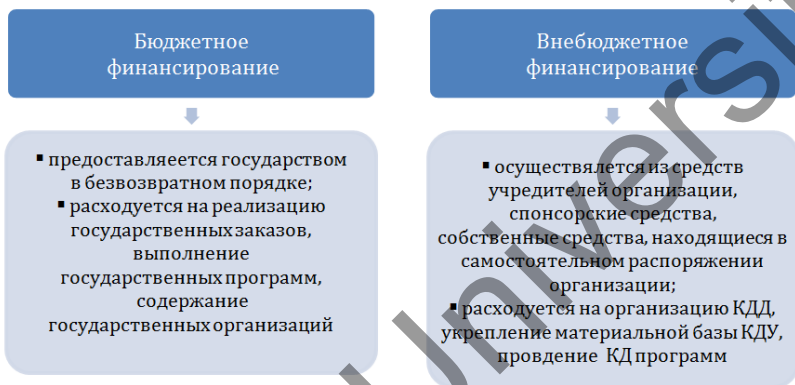


Рисунок 17. Источники финансирования организации молодежного досуга

• **Материально-технический ресурс организации молодежного досуга**

Материально-технический ресурс является обязательным условием организации молодежного досуга, он представлен совокупностью зданий, помещений, специально обустроенных сооружений и территории; специального оборудования, имущества, инвентаря, необходимых для производства и эксплуатации в процессе оказания культурно-досуговых услуг, для создания соответствующей культурно-досуговой среды, для проведения культурно-досуговых программ; компьютерное и техническое оснащение, позволяющее проводить программы в соответствии с требованиями современной молодежи (рисунок 18).



Рисунок 18. Материально-технический ресурс организации молодежного досуга

Комплексное использование ресурсного обеспечения призвано способствовать эффективной организации молодежного досуга.

Вопросы и задания

1. Раскройте понятие ресурсного обеспечения технологии организации молодежного досуга.
2. Назовите компоненты ресурсного обеспечения технологии организации молодежного досуга.
3. Раскройте роль нормативно-правового ресурса технологии организации молодежного досуга.
4. Дайте характеристику кадрового ресурса организации молодежного досуга
5. Охарактеризуйте информационно-методический ресурс организации молодежного досуга.
6. Что составляет финансово-экономический ресурс организации молодежного досуга?
7. Обоснуйте значение материально-технического ресурса как условия организации молодежного досуга.

1.4 Цель, задачи, принципы организации молодежного досуга

- Цель и задачи организации молодежного досуга.
- Принципы организации молодежного досуга.

- **Цель и задачи организации молодежного досуга**

Важнейшим звеном в технологии организации молодежного досуга является целеполагание – постановка целей, обозначающих понимание конечного ожидаемого результата. Цель выступает главным системообразующим элементом и интегрирующим фактором технологии организации молодежного досуга и представляет собой прогнозируемый положительный эффект системной работы по организации молодежного досуга, главный результат совместной деятельности всех субъектов культурно-досуговой деятельности – организаторов, исполнителей, потребителей и пр. Цель – это стратегический ориентир, позволяющий получать результаты один за другим, двигаясь в общем направлении к генеральной цели.

Различные аспекты, связанные с разработкой цели культурно-досуговой деятельности, нашли свое отражение в научных исследованиях, наиболее типичные из которых представлены в таблице 9.

Таблица 9. Трактовка цели культурно-досуговой деятельности в научных исследованиях.

Автор	Трактовка цели КДД
1	2
Г.А. Аванесова	Рассматривает цель досуга как совокупный результат досуговых занятий, осознаваемых человеком как желаемые и предпочтительные, способные доставить удовольствие
И.Н. Ерошников	Акцентирует внимание на культурно-воспитательной работе и видит ее конечный результат во всестороннем целостном развитии личности, повышении интеллектуально-культурного уровня, нравственном, духовном и физическом развитии
А.Д. Жарков	Главную цель культурно-досуговой деятельности видит в повышении общей культуры человека, а в качестве частных целей определяет воспитание таких культурных аспектов, как нравственный, эстетический, физический, психологический, экологический и др.

1	2
В.П.Крестьянов	Изучает проблемы педагогики досуга и основную ее цель видит в содействии личностному развитию человека, реализации его способностей и возможностей в сфере свободного времени

Как видим, авторы предлагают свои подходы к определению цели в зависимости от изучаемой ими проблемы.

Цель и задачи организации молодежного досуга определяются:

- с одной стороны, социальным заказом и общей направленностью культурной, образовательной и молодежной политики государства [2-4];

- с другой стороны, спецификой досуга, как сферы деятельности, выбираемой субъектом в силу своих предпочтений и способностей, имеющей повышенную эмоциональную окрашенность, предоставляющую возможность самовыражения, самоутверждения и саморазвития личности.

В контексте государственной культурной, образовательной и молодежной политики [2-4] организация молодежного досуга должна быть целенаправлена на создание условий для полноценного духовного, культурного, интеллектуального и физического развития молодежи, приобщения к достижениям отечественной и мировой культуры, воспитание патриотичной, социально и творчески активной личности, формирование у молодежи позитивных идеалов и ценностей.

Цель организации молодежного досуга конкретизируется и реализуется через постановку и решение задач, в которые входят:

- активное вовлечение молодежи в культурно-досуговую деятельность;

- принятие мер по распространению и пропаганде в молодежной среде лучших образцов отечественной и мировой художественной культуры;

- обеспечение условий для самореализации, выявления и поддержки талантливой молодежи;

- создание условий для поликультурного воспитания молодежи, формирования уважения и интереса к многонациональной культуре народа Казахстана;

- обеспечение высокого художественного уровня проводимых культурно-досуговых мероприятий;

- обеспечение материально-технических условий и развития инфраструктуры для организации молодежного досуга;

- предоставление возможности для международного сотрудничества в сфере молодежного досуга;
- обеспечение безопасности и принятие мер по недопущению деструктивных и асоциальных проявлений в сфере молодежного досуга.

• **Принципы организации молодежного досуга**

Организация молодежного досуга как специфическая деятельность осуществляется на основе принципов, теоретически обоснованных и апробированных на практике.

В теории культурно-досуговой деятельности принципы (лат. *principium* – начало, основа, происхождение, первопричина) понимаются как основные правила, требования к организации досуговой деятельности [59]. Принципы – это те основополагающие идеи и правила, которыми руководствуется организатор досуга в своей работе.

В теории культурно-досуговой деятельности принципы организации досуга не имеют однозначной трактовки.

Так, О.Д. Дашковская [24] определяет следующие принципы:

- *принцип всеобщности и доступности* – возможность приобщения, вовлеченности всех людей в сферу деятельности досуговых учреждений с целью удовлетворения творческих потенций, их досуговых запросов и интересов;

- *принцип самостоятельности реализуется* на всех уровнях: от любительского объединения до массового праздника. Самостоятельность, как сущностное свойство личности, обеспечивает высокий уровень достижений в любой индивидуальной и коллективной деятельности;

- *принцип индивидуального подхода* – учет индивидуальных запросов, интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических особенностей людей при организации их досуга. Дифференцированный подход обеспечивает комфортное состояние каждого участника досуговой акции;

- *принцип систематичности и целенаправленности* – осуществление этой деятельности на основе планомерного и последовательного сочетания непрерывности и взаимозависимости в работе всех социальных институтов, призванных обеспечивать досуг людей. Это процесс постепенного превращения человека в общественное существо, в активную и творческую личность, живущую полной жизнью в согласии с самим собой и обществом;

- *принцип преемственности* предполагает культурное взаимодействие и взаимовлияние поколений. Реализация принципов организации досуга на практике по своим масштабам воздействия на лич-

ность выходит далеко за рамки досугового времяпрепровождения, это крупномасштабная социальная акция, цель которой – разностороннее развитие личности человека;

– *принцип занимательности*, который заключается в создании непринужденного эмоционального общения посредством выстраивания всего досуга на основе игры и театрализации, т.к. блеклость, отсутствие эмоциональной привлекательности способны обречь на неудачу любые формы и методы работы.

С точки зрения досуговой педагогики исследователи А.Ф. Воловик, В.А. Воловик, И.Ю. Исаева [21; 30] выделяют в качестве исходных принципы, реализующие воспитательный потенциал досуга:

– *принцип интереса*, побуждающего человека к тому или иному виду досуговой деятельности, удовлетворяющего его потребности, но и способного породить их;

– *принцип единства рекреации и познания*, предусматривающий поиск таких путей, форм, средств и методов организации досуга, которые позволяют соединить познание и развлечение, наполнив последнее содержанием и смыслом;

– *принцип совместной деятельности*, предполагающий такое взаимодействие, в процессе которого рождаются особые отношения взаимной зависимости и взаимной ответственности за результат.

По мнению В.П. Крестьянова [34], к общим принципам педагогики досуга следует отнести:

– принцип *педагогизации окружающей социально-культурной среды*;

– принцип *личностного подхода*;

– принцип *преемственности*, межкультурного взаимодействия и взаимовлияния поколений;

– принцип *учета культурного многообразия взаимодействующих субъектов и объектов*;

– принцип *самостоятельности*.

С позиций культурно-воспитательной деятельности в качестве основополагающих принципов И.Н. Ерошенков [26] выделяет следующие:

– принцип *демократизма и гуманизма*, реализующийся в ориентации на демократическую педагогику, педагогику сотрудничества;

– принцип *связи с жизнью*, с теми процессами и реформами, которые проводятся в обществе;

– принцип *систематичности и комплексности*, предполагающий системное воздействие на личность, единство цели и использова-

ние комплекса средств, форм и методов культурно-воспитательной работы.

При всей неоднозначности понимания, трактовки и классификации принципов досуга, они могут стать основанием для определения принципов организации молодежного досуга.

В таблице 10 представлены систематизированные, обоснованные и апробированные на практике принципы организации молодежного досуга.

Таблица 10. Принципы организации молодежного досуга.

Принцип	Содержание
1	2
Принцип системности	Предполагает целенаправленную и скоординированную работу всех институтов и структур, задействованных в организации молодежного досуга.
Принцип признания приоритетности интересов и потребностей молодежи как особой социально-демографической группы	Предполагает не только учет, но и целенаправленное развитие в досуговой деятельности разнообразных интересов и потребностей молодежи, их способностей и талантов.
Принцип всеобщности и доступности	Заключается в возможности приобщения всех представителей молодежи к культурно-досуговой деятельности, вовлеченности в нее, доступа к различным формам и видам культурного досуга, реализации запросов и потребностей в творческой самореализации.
Принцип добровольности участия в различных видах культурно-досуговой деятельности	Гарантирует свободу выбора вида деятельности в соответствии с интересами и способностями личности.
Принцип самодеятельности	Реализуется в предоставлении возможности участия в культурно-досуговой творческой активности, увлеченности и инициативе представителей молодежи.

<p>Принцип приоритета патриотического воспитания</p>	<p>Предусматривает организацию молодежного досуга в направлении формирования личности патриотичной, высоко гражданской, любящей свое Отечество, знающей и почитающей символы государства, знающей и уважающей отечественную историю, традиции, культуру.</p>
<p>Принцип активности, настоятельности и настойчивости в формировании мировоззрения молодежи, ее ценностных установок</p>	<p>Ориентирует на реализацию положений государственной молодежной политики Республики Казахстан [4], стимулирование активной творческой деятельности молодежи.</p>
<p>Принцип преемственности поколений в организации досуга</p>	<p>Предусматривает возможность задействовать такие факторы, как социально-ценный опыт старшего поколения, культивирование позитивных идеалов и ценностей, чувства гордости за свою страну, свой город, регион, уважения к отечественной истории, национальным традициям.</p>
<p>Принцип демократизации</p>	<p>Предполагает такую систему отношений между всеми участниками культурно-досуговой деятельности, которая основана на постоянном расширении прав и полномочий, а также обязанностей и ответственности всех его субъектов (молодежное самоуправление).</p>
<p>Принцип универсальности основных направлений и методов работы</p>	<p>Обеспечивает возможность применять предлагаемые формы, методы в условиях работы различных культурно-досуговых учреждений.</p>
<p>Принцип взаимодействия и сотрудничества с индивидуальными и коллективными субъектами организации молодежного досуга</p>	<p>Призван обеспечить коллаборацию субъектов организации досуга в масштабе коллектива, организации, города, региона, страны, а также в международном масштабе – с представителями стран ближнего и дальнего зарубежья.</p>

Принципы организации молодежного досуга взаимосвязаны и реализуются в единстве, взаимосвязи, взаимообусловленности и ориентированности на результат.

Вопросы и задания

1. Охарактеризуйте цель как главный системообразующий элемент и интегрирующий фактор технологии организации молодежного досуга.
2. Сформулируйте задачи организации молодежного досуга.
3. Назовите авторские трактовки принципов организации досуга.
4. Раскройте содержание принципов организации молодежного досуга.
5. Составьте схему: принципы организации молодежного досуга.

Раздел II Технологии организации молодежных культурно-досуговых программ

2.1 Классификация технологий организации молодежного досуга

- Классификация культурно-досуговых технологий.
- Виды технологий организации молодежного досуга по функциональному признаку.
- Виды технологий организации молодежного досуга по применяемым методам работы.
- Виды технологий организации молодежного досуга по содержанию направленности.

• Классификация культурно-досуговых технологий

Как показывает анализ, спектр технологий, применяемых в культурно-досуговой сфере, довольно разнообразен и широк. В практике культурно-досуговой деятельности применяются культуротворческие, культуроохранные, рекреативные, образовательные, социозащитные, реабилитационные, этноориентированные, анимационные, игровые, информационные, коммуникационные, рекламные, маркетинговые, проектные и другие технологии.

Разобраться в многообразии существующих культурно-досуговых технологий, ориентироваться в них поможет классификация (лат. *classis* – разряд, класс и *facere* – делать) – распределение объектов по группам, классам, разрядам; способ распределения организации эмпирического массива информации, упорядочение множества существующих технологий на основе выделения общих и специфических признаков [62; 103].

В научно-теоретических исследованиях (А.Д. Жарков, Е.И. Григорьева, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников, Г.Ю. Литвинцева, Е.В. Новаторов, Г.Н. Новикова, А.В. Соколов, А.В. Сковородкин, О.Н. Цуканова, Н.В. Шарковская и др.) сложились разные подходы к классификации технологий, применяемых в культурно-досуговой сфере.

Как было сказано выше, технологии, используемые в культурно-досуговой деятельности, во многом родственны педагогическим технологиям. В соответствии с некоторыми классификациями современных педагогических технологий (В.П. Беспалько [17], В.С. Зайцев [29], Г.К. Селевко [48]) на первое место выходит личность и позиция обучающегося, отношение к нему со стороны взрослых. По характеру

взаимодействия субъектов культурно-досуговой деятельности выделяют следующие технологии (таблица 11):

- авторитарные;
- лично-ориентированные;
- гуманно-личностные;
- сотрудничества;
- свободного воспитания.

Таблица 11. Технологии, применяемые в культурно-досуговой сфере, классифицируемые по характеру взаимодействия субъектов.

Технологии	Характеристика
Авторитарные	Авторитарный (лат. <i>auctoritas</i> – власть, влияние) – основанный на беспрекословном подчинении власти. Технологии, основанные на единоличном авторитете и главной роли педагога, руководителя. Характеризуются строгой регламентацией процесса, подавлением творческой инициативы и самостоятельности, применением методов требования и принуждения.
Лично-ориентированные	Ориентированы на личность, на обеспечение условий для творческого развития, реализацию личностного потенциала. Личность участника культурно-досуговой деятельности выступает не только субъектом, но субъектом приоритетным; она является не средством достижения какой-либо цели, а самой целью всей технологии организации культурно-досуговой деятельности.
Гуманно-личностные	Характеризуются гуманистическим подходом, ориентацией на всестороннюю поддержку личности. Опираются на идеи человеколюбия, уважения и веры в творческие силы.
Технологии сотрудничества	Основаны на принципах демократизма, равенства, партнерства в субъект-субъектных отношениях в организации досуга, ориентированы на создание коллаборативной среды, способствующей раскрытию личности, ее индивидуальных граней и способностей к творчеству.
Свободного воспитания	Акцентируют внимание на предоставлении субъекту свободы выбора и самостоятельности в досуговой деятельности, его внутреннего побуждения к творческой деятельности.

В организации досуга особое внимание уделяется 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 [23], Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников [31], Г.Ю. Литвинцева [77], Е.В. Новаторов [85], О.Н. Цуканова [96], Н.В. Шарковская [98], Л.И. Шулунова, Ю.А. Сапарова [99] и др.). По этому признаку выделяются:

- традиционные культурно-досуговые технологии, демонстрирующие преемственность в овладении формами досуга; реализующиеся в различных формах организации досуга на основе устоявшихся, традиционных методов; на базе культурно-досуговых учреждений традиционного типа – клубов, домов культуры и др.; в форме организации мероприятий, пропагандирующих народные традиции и обряды (фольклорные фестивали, ярмарки ремесел и пр.);

- инновационные технологии, призванные расширить возможности человека в выборе форм и методов досуга; связанные с разработкой и реализацией оригинальных творческих идей и проектов в культурно-досуговой сфере; применяющие информационные технологии; реализующиеся на базе культурно-досуговых пространств нового типа – культурно-развлекательных, хобби- и коворкинг-центров, ивент-площадок, рекреационных, интерактивных и арт-зон, квест-пространств, эскейп-румов, лофт-помещений и др.; реализующиеся в новых видах и формах культурно-досуговых мероприятий – инсталляциях, коллективных перформансах, творческих коворкингах и лабораториях, интерактивных экскурсиях, вебинарах, онлайн-квизах и пр.;

- альтернативные технологии, основанные либо на сочетании художественно-выразительных средств и модернизации тех или иных видов социально-культурной деятельности, либо радикально отказывающиеся от общепринятых форм и методов работы и заменяющие их другими, альтернативными; реализуемые на основе альтернативных

методов социальной реабилитации - адаптационных, анимационных, коррекционных.

По специфике и содержанию технологий, отражающих этнокультурную самобытность и национальные особенности в организации досуга (Е.И. Григорьева, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников) [23; 31], выделяют:

- этнокультурные технологии, ориентированные на этнокультурную идентичность личности через приобщение к родному языку, культуре, народные традиции и праздники;

- технологии межнационального и межкультурного обмена и сотрудничества, обеспечивающие возможности для диалога и межкультурной коммуникации.

Важным признаком классификации технологий организации досуга выступает возрастной состав участников (Е.И. Григорьева) [23], согласно которому выделяют:

- технологии организации досуга детей и подростков;
- технологии организации молодежного досуга;
- технологии организации досуга лиц среднего и пожилого возраста.

Приведенные выше классификации не являются исчерпывающими и демонстрируют открытость процесса формирования групп и классов технологий, применяемых в культурно-досуговой сфере, на основе выделения общих признаков и черт, реализации авторских подходов к их типологии.

На основе проведенного анализа и выделения общих признаков, специфических черт и элементов в классификации технологий организации досуга молодежи определим следующие группы:

- технологии организации молодежного досуга по функциональному признаку;
- технологии организации молодежного досуга по применяемым методам работы;
- технологии организации молодежного досуга по содержательной направленности.

• **Виды технологий организации молодежного досуга по функциональному признаку**

В группу технологий по функциональному признаку объединяются технологии, отражающие основные функции молодежного досуга.

В словарной литературе «функция» (лат. *functio* – совершение, исполнение) определяется как роль, назначение, обязанность, круг дея-

тельности [63 с.726]. Назначение культурно-досуговой деятельности в целом состоит в процессе активного приобщения человека к культуре на основе различных видов художественного творчества, оказывающего воздействие и влияние на него самого и его жизнь.

Анализ научной литературы показывает различные подходы и трактовки функций досуга.

Так, французский исследователь Ж.Р. Дюмазедье [54-55] выделил три основные функции досуга:

- отдых, который связывается с восстановлением физических и нервных сил, снятием стресса и напряжения; это состояние добровольного бездействия, свободы человека от выполнения обязательств;

- развлечение – занятие, времяпрепровождение, доставляющее удовольствие; яркое положительное состояние, предполагающее специфическое пассивное отношение развлекающегося к источнику развлечения, результатом которого является удовольствие;

- саморазвитие личности, которое трактовалось в контексте освобождения человека от автоматизма мышления и действий, как раскрытие новых возможностей. Именно саморазвитию личности отводилась главная роль, поскольку оно вырабатывает у человека творческий способ мышления, сохраняет его на протяжении всей его жизни, способствует свободному выбору профессии, основанному на личных и общественных интересах.

По мнению А.Д. Жаркова, В.М. Чижикова [27-28], ведущими функциями культурно-досуговой деятельности являются:

- рекреационная, способная снять утомление и восстановить утраченные силы;

- гедонистическая (греч. *hedone* – наслаждение), реализующаяся в доставлении удовольствия и наслаждения в процессе досуговых занятий;

- социально-регулирующая, позволяющая человеку посредством участия в досуговой деятельности включаться в различные формы общественной жизни, самореализоваться и самоутвердиться;

- релаксационная, дающая возможность разрядки и снятия эмоционального напряжения.

Причем, как подчеркивают авторы, названные функции взаимосвязаны, и многие формы культурно-досуговой деятельности могут выполнять несколько функций одновременно.

В исследованиях Г.А. Аванесовой [14] дается характеристика компенсаторной, воспитательной, просветительской, рекреационно-

оздоровительной и терапевтической функциям культурно-досуговой деятельности.

В своих работах Т.Г. Киселева и Ю.Д. Красильников [31] изучают теоретические основы и сферы реализации социально-культурной деятельности и к ее основным функциям относят: коммуникативную, информационно-просветительную, культуротворческую, рекреативно-оздоровительную.

Автор О.Д. Дашковская [24] выделяет следующие функции досуговой деятельности: рекреационную и терапевтическую, способствующие отдыху, восстановлению психической и физической энергии; творчески развивающую интеллектуальный, физический, художественный, нравственный потенциал личности; воспитательную и просветительную, значимые не только для детей и юношества, но остающиеся важными и в более зрелом возрасте человека, реализующие возможности досуга в осуществлении вторичной социализации; социально-поддерживающую, способствующую социальной солидарности, сплоченности разных по социальному статусу людей на основе общих досуговых традиций и интересов.

Исследователь В.П. Крестьянов [34] изучает функции досуга с точки зрения его педагогического воздействия на личность и выделяет: развивающую функцию, которая реализуется в стимулировании и наращивании личностных качеств и способностей человека; коммуникативную функцию, которая реализует потребности человека в общении путем информационного межсубъектного взаимодействия в различных формах досуговой практики; рекреативно-оздоровительную, реализующуюся через разработку и осуществление развлекательных, игровых, оздоровительных досуговых программ, направленных на восстановление физических и эмоциональных сил; гедонистическую функцию, означающую направленность досуговой деятельности на удовлетворение культурных потребностей, запросов и интересов человека; культурно-творческую функцию, связанную с культурным развитием человека в активной творческой деятельности.

В научных исследованиях И.Н. Ерошенкова [26] внимание акцентируется на функциях культурно-воспитательной деятельности – образовательной, воспитательной, культурно-творческой, рекреационной, реабилитационной.

В таблице 12 представлены технологии организации молодежного досуга, объединенные по функциональному признаку.

Таблица 12. Технологии организации молодежного досуга по функциональному признаку.

Технологии	Характеристика
Рекреационные технологии	Технологии разработки досуговых программ, дающие возможность рекреации (лат. <i>recreatio</i> – восстановление, отдых) восстановления и воспроизводства утраченных сил.
Творческо-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. <i>communicatio</i> от <i>communico</i> – 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; технологии для социально-незащищенных категорий населения и т.п.).

В каждой из этих технологий та или иная функция досуга 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 и клубов, способны дать возможность социальной адаптации представителям молодежи различных групп и категорий и т.д., Таким образом, образом через различные группы технологий реализуются функции досуга и в целом, предназначение культурно-досуговой деятельности в воспитании молодежи.

• **Виды технологий организации молодежного досуга по применяемым методам работы**

Метод (греч. *methodos* – путь исследования, теория, учение) – это путь, способ, прием научного изучения или практического применения чего-либо; способ реализации чего-либо [63, с. 416]; способ достижения какой-либо цели, решения конкретной задачи; совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения (познания) действительности [103].

В качестве методов досуговой деятельности понимаются применяемые режиссерами, сценаристами, организаторами способы и средства воздействия на аудиторию [24; 59]. В педагогике досуга под методами понимаются общественно обусловленные способы педагогически целесообразного взаимодействия между взрослыми и детьми, организаторами досуга и его потребителями, способствующие общению участников культурно-досуговой деятельности, стимулирующие активность ее участников, регулирующие их поведение [65]. В досуговой педагогике применяются специфические методы сотрудничества и сотворчества: игровые, игрового тренинга, театрализации, воспитывающих ситуаций, импровизации.

В классификации технологий организации молодежного досуга по применяемым методам выделим технологии, представленные в таблице 13.

Таблица 13. Технологии организации молодежного досуга по применяемым методам.

Технологии	Характеристика
1	2
Игровые технологии	Технологии, активно включающие в организацию молодежного досуга игровые методы. Как известно, под игрой понимается вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе; разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей; форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в

	<p>предметах науки и культуры [103], а также деятельность, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятия напряжения, на развитие определенных навыков и умений; форма свободного самовыражения человека, не связанная с достижением утилитарной цели, доставляющая радость сама по себе; метод имитации каких-либо жизненных явлений, ситуаций по заданным правилам [109]. Игровые технологии в организации молодежного досуга могут быть представлены:</p> <ul style="list-style-type: none"> • играми-драматизациями – особым видом игр, в которых участники сами изображают героев литературных произведений – сказок, песен, стихов и т.п.; • сюжетно-ролевыми играми, в которых участники выступают в различных ролях, значимых для них 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 жизни.
Анимационные технологии	<p>Анимационные (лат. <i>animation</i> – оживлять, воодушевлять, одухотворять) технологии – технологии, построенные на вовлечении в активную деятельность и досуговое взаимодействие всех участников культурно-досуговой программы – актеров-аниматоров и зрителей [31; 52]. Анимационные технологии в организации досуга молодежи могут быть представлены:</p> <ul style="list-style-type: none"> • анимационными программами с активным участием зрителей (праздники, фестивали, конкурсные программы, шоу-маскарады, карнавальные шествия и т.д.); • анимационными театральными действиями (рыцарские турниры, юмористические шоу-клоунады, гладиаторские бои, костюмированные балы, вечера встречи со сказочными героями и т.п.);

	<ul style="list-style-type: none"> • анимационными экспозициями (музейное шоу, костюмированные экспозиции с «ожившими» историческими персонажами, шоу с непосредственным активным участием гостей); • анимацией в тематических парках (аттракционы, встречи с героями мультфильмов, супершоу); • спортивной анимацией (коллективные и индивидуальные спортивные игры, соревнования, состязания, аэробика, шейпинг, йога, танцевальные вечера).
Арт-технологии	<p>Арт-технологии (лат. <i>art</i> – искусство) – технологии, в основе которых тот или иной вид искусства; технологии воздействия на человека средствами искусства, художественного творчества. В основе арт-технологий лежит художественное творчество. Реализуются арт-технологии с помощью пространственных (живопись, графика, лепка, скульптура, фотография), временных (музыка, литература), пространственно-временных (танец, театр, цирк, кино) видов искусства. Практически арт-технологии в молодежном досуге могут быть представлены технологиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, актерские и пластические этюды, связанные с расширением эмоциональных реакций, возможностью воспро-

	<p>известии (сыграть) жизненные сценарии и ситуации средствами актерского и драматического искусства;</p> <ul style="list-style-type: none"> • видео- и кино-творчества – создание видео-сюжетов, роликов, мультипликационных фильмов.
--	---

• Виды технологий организации молодежного досуга по содержанию направленности

Одним из наиболее важных средств развития личности в досуговой деятельности выступает содержательное наполнение досуга.

Как показывает анализ, в научной литературе предлагаются разные подходы к содержанию досуга.

Так, содержание досуга может определяться тем или иным видом досуговой деятельности делиться на несколько групп [26; 106]:

- 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 социально-культурной и досуговой работы как совокупности элементов, усвоение которых служит формированию базовой культуры личности [34]: художественной, исторической, нравственной, экологической, физической и психической, политической, профессиональной.

Комплексный подход к воспитанию молодежи предполагает направленность на формирование у современной казахстанской молодежи «патриотизма, гражданственности, интернационализма, высокой морали и нравственности, а также на развитие разносторонних интересов и способностей обучающихся, воспитанников» [3, ст. 28].

Система работы по организации досуга молодежи должна предусматривать создание условий для духовного, культурного и физического развития молодежи, личностного роста и самоопределения, социализации и адаптации к жизни в обществе, формирования граждан-

ского самосознания, общей культуры, реализации творческих способностей, навыков здорового образа жизни, новой экологической этики [2-4].

В связи с этим в классификации технологий организации молодежного досуга по содержательной направленности выделим следующие технологии [37], представленные в таблице 14.

Таблица 14. Технология организации молодежного досуга по содержательной направленности.

Технологии	Характеристика
Технологии гражданско-патриотической направленности	Ориентированы на последовательное решение задач формирования у молодежи социально значимых патриотических ценностей, взглядов и убеждений, воспитания чувства гордости, глубокого уважения и почитания государственных символов.
Технологии историко-культурной направленности	Ориентированы на решение задач формирования у молодежи уважения к историческому прошлому и культурному наследию Казахстана.
Технологии поликультурной направленности	Ориентированы на формирование у молодежи этнокультурной грамотности и поликультурного сознания, дружеских отношений между народами, толерантного отношения к культуре народов, проживающих в Казахстане.
Технологии интеллектуально-творческой направленности	Ориентированы на развитие кругозора, эрудиции, творческого потенциала.
Технологии оздоровительной направленности	Ориентированы на предоставление условий для формирования у молодежи осознанной потребности и навыков здорового образа жизни, обеспечивающие широкий выбор программ физкультурно-оздоровительной ориентации, формирующие навыки самостоятельного обеспечения нормальной жизнедеятельности как основы процветания нации и страны.
Технологии экологической направленности	Ориентированы на формирование и развитие у молодежи этически ответственного отношения к окружающему миру, природе, разумному взаимоотношению с ней.

Классификация технологий молодежного досуга на основе предложенных признаков представлена на рисунке 19.

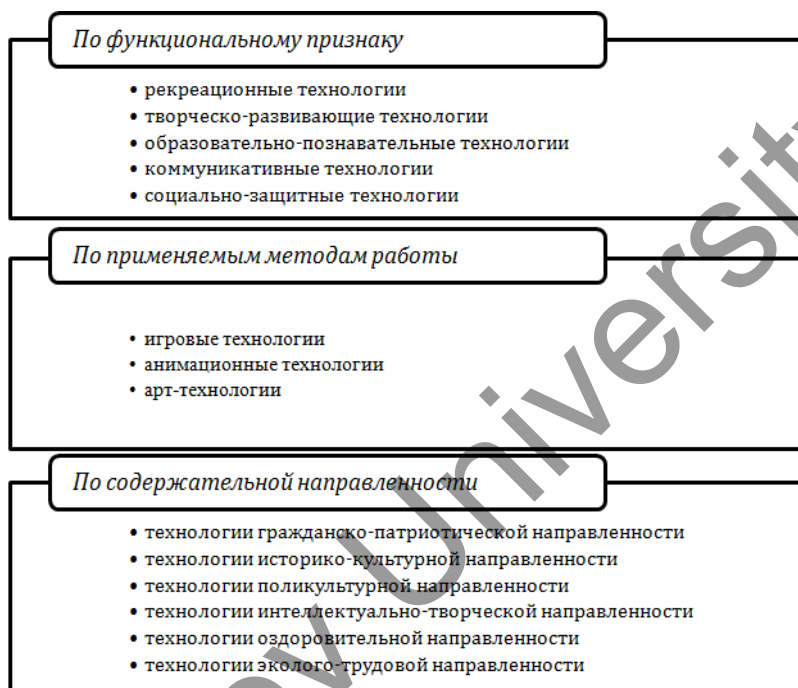


Рисунок 19. Классификация технологий организации молодежного досуга

В целом, рассмотренные выше технологии организации молодежного досуга, классифицируемые по функциональному признаку, применяемым методам работы, содержательной направленности, могут использоваться, как самостоятельные, а также сочетаться, взаимодействовать и дополнять друг с другом, решая задачи личностного развития молодежи, ее внутреннего потенциала.

Вопросы и задания:

1. Назовите признаки классификации технологий организации досуга.
2. Перечислите виды технологий организации молодежного досуга, объединенные по функциональному признаку.

3. Назовите виды технологии организации молодежного досуга по применяемым методам работы.

4. Охарактеризуйте виды технологий организации молодежного досуга по содержательной направленности.

2.2 Формы организации молодежного досуга как составляющие технологического процесса

- Понятие формы организации досуга.
- Классификация форм организации молодежного досуга.

• Понятие формы организации досуга

В практическом плане технология организации молодежного досуга представляет собой содержательную технику последовательной реализации организационного процесса, совокупность форм, методов, приемов и средств воспроизведения теоретически обоснованного процесса организации досуга, позволяющего достигать поставленные цели.

Форма – это внешнее выражение какого-либо содержания [62, с. 414]; структура содержания [58, с. 161]; вид, тип, устройство, структура, внешнее выражение чего-нибудь, обусловленные определенным содержанием [59, с. 77].

Формы культурно-досуговой деятельности понимаются как способы и приемы организации людей в учреждениях культуры, по месту жительства [65, с. 47]. Под формами организации молодежного досуга следует понимать организационную сторону этого вида управляемой деятельности, раскрывающую определенные состав и группировку участников (отдельная личность, группа, коллектив), структуру и содержание мероприятий, место и продолжительность их проведения. То есть это внешнее выражение технологии организации досуга, имеющего различные аспекты проявления.

Как показывает анализ [11-45], в теории и практике разработаны и применяются разнообразные формы организации досуга молодежи. Оптимальными следует считать активные формы вовлечения молодежи в культурно-досуговую деятельность, основанную на инициативе и практическом участии каждого.

• Классификация форм организации молодежного досуга

Сложившиеся в теории и практике формы организации молодежного досуга (О.Д. Дашковская, А.Д. Жарков, В.М. Чижиков, О.С. Ли-

сицына и др.) [24; 27-28; 64] характеризуются и отличаются друг от друга различными признаками, что дает возможность классифицировать их по следующим критериям:

- продолжительности подготовки и проведения;
- численному составу участников;
- видам досуговой деятельности.

Классификация форм организации молодежного досуга, характеризующихся продолжительностью времени подготовки и проведения, представлена на рисунке 20.

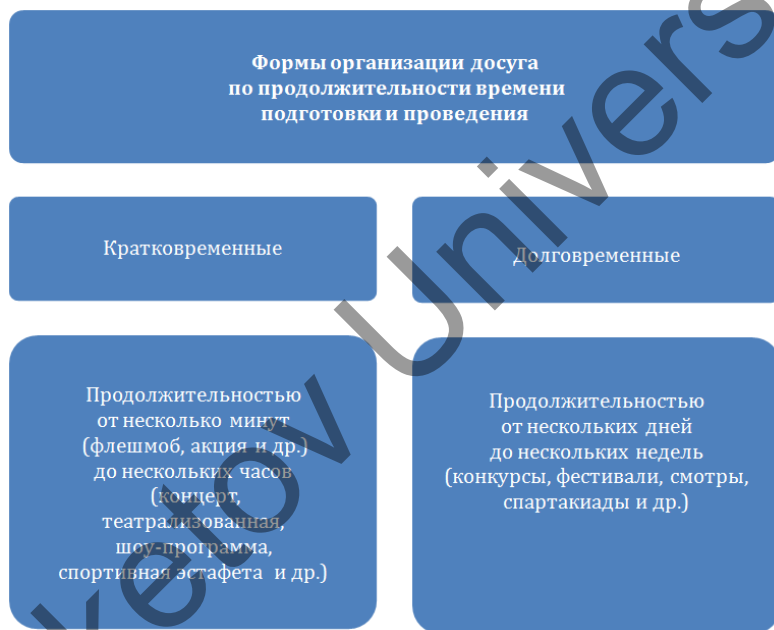


Рисунок 20. Формы организации досуга по продолжительности времени подготовки и проведения

По численному составу участников выделяют следующие формы организации досуга (рисунок 21):

- индивидуальные;
- групповые;
- коллективные;
- массовые.

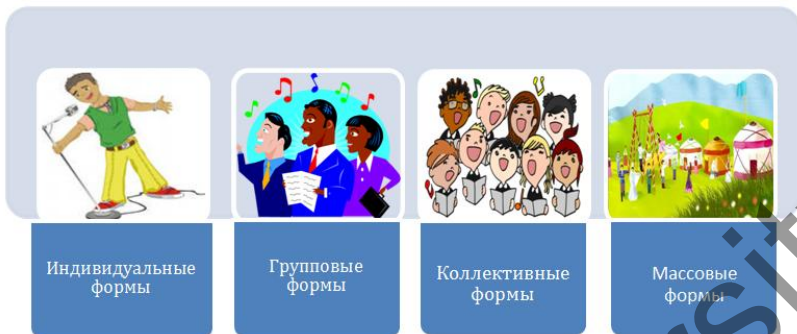


Рисунок 21. Формы организации досуга по численному составу участников

Индивидуальные формы организации досуга молодежи предполагают участие индивидуальных субъектов в культурно-досуговой деятельности без контакта с другими участниками, это индивидуальное досуговое занятие, выбранное субъектом в соответствии с личностными качествами, своими способностями и талантами. К индивидуальным формам организации молодежного досуга можно отнести занятия в кружке сольного пения, обучения игре на музыкальном инструменте, изучения иностранного языка и пр. Кроме того, это могут быть индивидуальные задания в рамках подготовки и участия в конкурсах, концертах, акциях, диспутах и пр.

Групповые формы организации молодежного досуга – это формы, в которых задействовано небольшое количество участников, объединенных в группы – небольшие (от 2-х до 10 человек), средние (от 10 до 30 человек) и большие (от 30 до 50 человек). К таким формам организации молодежного досуга можно отнести: занятия вокальных, танцевальных групп, инструментальных ансамблей, театральных кружков и студий, спортивных секций и др.; проведение дебатных турниров, презентаций (книг, электронных ресурсов, фоторабот и др.), конкурсов (на знание государственной символики, истории, языка и др.), интеллектуальных игр, экскурсий и пр.

Коллективные формы организации молодежного досуга – это формы, ориентированные на большое количество участников – от 50 до нескольких сотен. Это могут быть занятия любительского хора, оркестра и др.; большие отчетные и гала-концерты, театрализованные представления и др.

Массовые формы организации досуга ориентированы на массовую аудиторию – от нескольких сотен до нескольких тысяч

участников и зрителей. К таким формам можно отнести массовые гулянья, зрелищные мероприятия, фольклорные праздники, ярмарки и фестивали.

По видам деятельности (организационно-деятельностный критерий) выделим следующие формы:

- организация досуговых объединений:
 - клубы по интересам;
 - самодеятельные творческие коллективы;
 - спортивные секции;
- организация культурно-досуговых мероприятий:
 - общественные;
 - культурно-массовые;
 - спортивно-оздоровительные.

Организация досуговых объединений.

Организация клубов по интересам. Клуб – это общественная организация, объединяющая группы людей в целях общения, связанного с политическими, научными, художественными, спортивными, досуговыми и другими интересами [103]; социальная структура, объединяющая людей – как взрослых, так и детей, подростков, молодежь – на основе общей идеи [59]. Клубное объединение может быть образовано в производственном коллективе, учебной или профессиональной группе.

Клубные формирования являются основой деятельности учреждений культуры клубного типа. С точки зрения организации досуга молодежи, клуб (клубное объединение) – это добровольное объединение представителей молодежи с общими интересами, созданное в учебном заведении или вне его, сформированное с определенной целью, для общения, совместного отдыха или развлечений, функционирующее на общественных началах, характеризующееся подвижными связями и свободным вхождением и выходом его членов, действующее на принципах самоуправления.

В практике досуговой работы сложились различные виды клубных формирований.

Клуб по интересам – вид клубного формирования, целью которого является организация общения людей с общими и устойчивыми интересами в какой-либо сфере, характеризующийся отсутствием деятельности по созданию культурных ценностей (например, литературный клуб, дискуссионный клуб и др.).

Клуб по контингенту – целью создания такого клубного формирования является организация досуга определенных социально-демографических групп населения (например, молодежный клуб, студенчес-

кий клуб, клуб для молодых мам и детей, клуб для людей с особыми потребностями и др.).

Курсы – это клубные формирования, содержание деятельности которых заключается в обучении людей каким-либо прикладным умениям и навыкам (например, курсы кройки и шитья, курсы рукоделия и др.); для подобных курсов характерен обновляемый состав участников.

Виды клубных объединений определяются интересами их участников (рисунок 22).

Интеллектуальные клубы	• Дебатный клуб • Дискуссионный клуб и др.
Общественно-политические клубы	• Клуб «Молодой депутат» • Клуб «Спикер» и др.
Научные клубы	• Клуб молодых ученых • Исторический клуб и др.
Творческие клубы	• Литературный клуб • Клуб КВН и др.
Профессионально-ориентированные клубы	• Клуб выпускников • Педагогический клуб и др.
Спортивные клубы	• Шахматный клуб • Хоккейный клуб и др.
Туристские клубы	• Клуб «Краевед» • Клуб «Путешественник» и др.

Рисунок 22. Виды клубных объединений

Организация самостоятельных творческих коллективов. Творческий коллектив (самодетельный творческий коллектив, кружок художественной самодетельности) – это добровольное объединение любителей музыкального, хореографического, театрального и других жанров художественного творчества, основанное на общности интересов и совместной творческой деятельности, способствующей развитию дарований его участников, освоению и созданию культурных ценностей.

Особенностью кружковой работы является наличие учебно-тренировочных занятий и репетиций, которые составляют основную часть работы и служат подготовительной частью для творческо-исполнительской деятельности. Возглавляет кружок его руководитель – педа-

гог, ведущий занятия по выбранному виду творчества – вокалу, танцам, театральному искусству, художественному слову и др.

Любительское объединение – это формирование, объединяет людей на основе устойчивого интереса к общему занятию, стремлении обмениваться результатами своего творчества, создающих произведения (материальные и нематериальные), имеющих прикладное и культурное значение, ведущее активную популяризаторскую и пропагандистскую работу среди населения (например, любительское объединения самодеятельных поэтов и писателей, народных умельцев декоративно-прикладного творчества, музыкантов, исполнителей бардовской и туристской песни и др.).

Студия – разновидность творческого объединения, коллектив любительского творчества, сочетающий в своей деятельности учебные задачи с экспериментальными. В культурно-досуговой работе распространение получили художественные студии: музыкальные, хореографические, вокальные, театральные, эстрадные, художественного слова, изобразительного и декоративно-прикладного искусства.

Самодетельный творческий коллектив (кружок художественной самодеятельности) как форма организации досуга молодежи создается на базе учебного заведения или культурно-досугового учреждения, функционирует и ликвидируется по инициативе и решению его руководителя. Каждый такой коллектив действует на основе Положения, разрабатываемого на основе устава учебного заведения или культурно-досугового учреждения. Участие в творческих коллективах осуществляется в свободное от учебы время и представляет собой одну из форм активной общественной и культурно-досуговой деятельности молодежи.

Виды самодетельных творческих коллективов (кружков художественной самодеятельности) по направлению художественного творчества, представлены в таблице 15.

Таблица 15. Виды самодетельных творческих коллективов.

Виды коллективов по направлению художественного творчества	Творческие коллективы
1	2
Танцевальные	– ансамбль народного танца; – студия или ансамбль спортивного бального танца;

1	2
	<ul style="list-style-type: none"> – студия современного танца; – студия эстрадного танца; – студия спортивного танца (чир-дэнс);
Вокальные	<ul style="list-style-type: none"> – кружок сольного пения; – вокально-хоровая студия; – студия эстрадного пения; – студия народного пения; – вокально-инструментальный ансамбль; – клуб авторской песни; – клуб любителей туристской песни;
Инструментальные	<ul style="list-style-type: none"> – кружок по обучению игре на музыкальном инструменте – домбре, фортепиано, гитаре и пр.; – фольклорный ансамбль; – оркестр – духовой, народных инструментов и др.;
Театральные	<ul style="list-style-type: none"> – театральный кружок; – театрально-драматическая студия; – студия художественного слова; – кукольный театр; – театр студенческих миниатюр;
Литературно-поэтические	<ul style="list-style-type: none"> – клуб акынов; – поэтический клуб;
Смешанные	<ul style="list-style-type: none"> – ансамбль песни и пляски; – музыкально-театральная студия; – театр песни; – поэтический театр;
Другие	<ul style="list-style-type: none"> – театр моды; – студия дизайна и моделирования одежды; – клуб КВН; – фотоклуб; – киноклуб; – коллективы циркового и оригинального жанра и т.п.

Организационные формы работы самодетельных творческих коллективов даны в таблице 16.

Таблица 16. Организационные формы работы самодеятельных творческих коллективов.

Организационная форма	Содержание работы
1	2
Репетиционная работа	– организация и проведение учебных занятий и репетиций;
Организационно-воспитательная работа	– проведение собраний участников коллектива; – проведение итоговых собраний с обсуждением результатов творческой работы, разработкой планов;
Организационно-творческая работа	– организация концертных выступлений, выставок, спектаклей; – организация выездных концертов; – организация выступлений агитбригад; – организация отчетных концертов;
Конкурсная и фестивальная деятельность	– организация конкурсов, смотров, фестивалей; – участие в конкурсах, смотрах, фестивалях;
Просветительская и пропагандистская деятельность	– организация показательных занятий, открытых уроков; – проведение мастер-классов, творческих лабораторий и т. п.;
Общественно-культурная деятельность	– участие творческого коллектива в совместных проектах, программах, акциях, проводимых культурно-досуговым учреждением; – участие в культурной и общественной жизни района, города и др.;
Методическая работа	– накопление методических и документальных материалов (планы, дневники, отчеты, альбомы, эскизы, макеты, программы, афиши, рекламы, дипломы, награды, буклеты и т.д.);

1	2
	<ul style="list-style-type: none"> – оформление тематических папок; – сбор фото- и видеоматериалов по результатам выступлений, творческой работы; – формирование архива, отражающего историю развития коллектива.

Репетиционная работа в самодеятельных творческих коллективах (кружках) характеризуется учебно-воспитательной направленностью, определяется она планами и программами, в ее содержание входят вопросы, связанные со знакомством с историей искусств и художественного творчества, процессами, происходящими в самодеятельном творчестве, тенденциями его развития по отдельным видам и жанрам, обсуждение вопросов формирования репертуара. Положительным моментом является организация посещения участниками творческих коллективов музеев, выставок, театров, концертов и т. д.

Одним из основополагающих и ведущих факторов организации работы молодежного творческого коллектива является учебный и исполнительский репертуар, при формировании которого необходимо учитывать следующие задачи:

- способствовать решению воспитательных задач, формированию и развитию у молодежи гражданственности и патриотизма;
- развивать уважение к отечественной истории, традициям и культуре народа;
- приобщать к достижениям отечественной и мировой художественной культуры;
- способствовать формированию этнокультурной грамотности, поликультурной и толерантной личности;
- развивать культурный кругозор.

Репертуар молодежных творческих коллективов и отдельных исполнителей требует включения произведений:

- отечественной и мировой художественной культуры,
- народного, классического и современного искусства;
- композиторов, поэтов и драматургов Казахстана, а также произведения других национальных культур, в содержании которых представлена тематика единства народа Казахстана.

Репертуар творческих коллективов выступает как идейно-воспитательный и одновременно культурный фактор, направленный на развитие личности, ее художественной культуры.

По результатам творческой деятельности, за высокий уровень художественного мастерства, достигнутые успехи, значительный и разнообразный репертуар, активную исполнительскую и просветительскую деятельность творческому коллективу может быть присвоено почетное звание «Народный самодеятельный коллектив» (присваивается коллективам, возраст участников которых старше 18 лет) или «Образцовый художественный коллектив» (присваивается коллективам, возраст участников которых, моложе 18 лет) [105].

Организация спортивных секций. Спортивная секция как форма организации молодежного досуга – это добровольное объединение любителей физической культуры и спорта, возглавляемое руководителем-профессионалом. Спортивные секции по видам спорта создаются на базе учебного заведения или спортивной организации, функционируют и ликвидируются по инициативе и решению ее руководителя. Участие в спортивной секции осуществляется в свободное от учебы время. Секции по видам спорта:

- волейбол;
- баскетбол;
- настольный теннис;
- бадминтон;
- шахматы;
- футбол;
- легкая атлетика;
- борьба;
- казакша курес;
- плавание;
- зимние виды спорта;
- восточные единоборства и другие.

Организация культурно-досуговых мероприятий.

Мероприятие – это организованное действие или совокупность действий, направленных на осуществление определенной цели [56]. Как показывает анализ, понятие *культурно-досуговое мероприятие* часто рассматривается как аналог таких понятий, как воспитательное мероприятие, массовое мероприятие, клубное мероприятие, культурно-массовое мероприятие [61; 65; 66] (рисунок 23). Эти понятия родственны, но не идентичны друг другу.



Рисунок 23 – Типы мероприятий культурно-досуговой сфере

Воспитательное мероприятие – организованная педагогом с воспитательной целью относительно завершенная совместная деятельность детей, подростков в определенный фиксированный промежуток времени.

Массовое мероприятие – это заранее спланированное и определенное по месту, времени, количеству участников и причинам собрание людей, носящее характер праздника, культурного или рекламного мероприятия, либо деловой встречи. Массовые мероприятия подразумевают большое количество участников и, как правило, они приурочены к социально значимым событиям.

Клубное мероприятие – это драматургически и режиссерски выстроенное действие общественного или художественного характера, происходящее на сцене или в помещениях клуба (например, встреча с интересным человеком, выпуск устного журнала, диалог-диспут и т.п.).

Культурно-досуговое мероприятие – это заранее спланированное, специальным образом организованное, проводимое в досуговое время в специально отведенных местах (зал, гостиная, дворец и пр.) или приспособленных и оборудованных открытых пространствах (парк, площади, загородные зоны и пр.), режиссерски выстроенное действие, направленное на удовлетворение духовных, культурных, интеллектуальных запросов и потребностей различных групп и слоев населения.

В практике организации досуга молодежи сложились разнообразные виды культурно-досуговых мероприятий:

- концертные и шоу-программы;
- театрализованные представления;
- фольклорные праздники;
- конкурсы и фестивали;
- студенческие и молодежные акции;
- театрализованные шествия;
- спартакиады, встречи и другие.

Культурно-досуговые мероприятия как форма досуга молодежи проводятся с целью организации и содержательного наполнения свободного времени, повышения общей культуры, образованности, развития коммуникативных навыков, творческого потенциала. Разнообразные виды и технологические этапы проектирования культурно-досуговых программ как готовых к реализации форм культурно-досуговых мероприятий рассмотрены ниже.

Вопросы и задания:

1. Что понимается под формой организации молодежного досуга?
2. По каким признакам определяются формы организации молодежного досуга?
3. Приведите примеры организации молодежных клубов по интересам.
4. Перечислите и охарактеризуйте сложившиеся в практике молодежные самостоятельные творческие коллективы.
5. Назовите организационные формы и раскройте содержание работы самостоятельных творческих коллективов.
6. Какова роль репертуара в деятельности творческих коллективов?
7. Перечислите виды молодежных культурно-досуговых мероприятий.

2.3 Технологические этапы проектирования культурно-досуговых программ

- Понятие проектирования в культурно-досуговой сфере.
- Содержание этапов проектирования культурно-досуговых программ.

- **Понятие проектирования в культурно-досуговой сфере**

В настоящее время в культурно-досуговой сфере актуальным становится поиск новых путей, возможностей и технологий, способствующих повышению эффективности работы по организации досуга различных слоев и групп населения. Это относится и к сфере организации молодежного досуга. Многомерность и сложность объекта и субъекта данной деятельности, разнообразие принципов, методов, форм, содержания молодежного досуга требует новых подходов и технологий, способных выстроить работу на научной основе, детально разработать и спланировать не только сам процесс, но и его результат. Такими возможностями обладают проектные технологии, которые заняли прочное место в социально-культурной деятельности и получили свое обоснование в научных исследованиях (Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников [31], А.П. Марков, Г.М. Бирженюк [36] и др.).

В словарной литературе *проектирование* (лат. *projectus* – брошенный вперед) определяется как процесс создания проекта – прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта или состояния [103]. С конца 20 столетия наряду с традиционными видами (архитектурно-строительными, машиностроительными, технологическими и др.) начали складываться новые направления и технологии проектирования – социальное, педагогическое, социокультурное и др.

Проектирование предполагает определение версий или вариантов развития или изменения того или иного явления. Чтобы точно и однозначно осмыслить суть проектирования, необходимо соотнести его с понятиями, которые являются близкими по смыслу и значению. Такими понятиями являются следующие: планирование, предвидение, прогнозирование, конструирование, моделирование.

Выявление вариантов развития или изменения объекта дает возможность выбирать тактику и стратегию взаимодействия с этим объектом, управления объектом, выработки технологии воздействия на него, выбора путей планомерного введения нововведений. Осмысление указанных понятий, этапов их достижения и методов реализации и представляет собой суть проектирования.

Проектирование в культурно-досуговой сфере – это специфическая технология, представляющая собой научно обоснованную разработку вариантов культурно-досуговой услуги или культурно-досугового продукта и прогнозирование результатов взаимодействия субъектов в предстоящей культурно-досуговой деятельности.

Результатом проектирования в культурно-досуговой сфере может стать проект и программа.

Проект – это совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия; предварительный текст какого-либо документа; замысел, план [62, с. 309]. Как форма реализации результатов проектирования он может быть самостоятельным или стать составной частью программы. В проекте обозначается проблема, цель, алгоритм реализации (содержание) и прогнозируемый результат. Примерами проектов в сфере досуга могут стать: проекты формирования культурно-досуговой среды – развлекательной, развивающей, оздоровительной; проекты создания новых или развития существующих культурно-досуговых пространств; проекты культурно-досуговых услуг; проекты культурно-досуговых программ.

Программа – это изложение основных положений и целей деятельности [63, с. 533]. Как результат проектной деятельности в культурно-досуговой сфере, программа может представлять собой: 1) документ, в котором в развернутом виде представлены основные положения и цели работы по приоритетному направлению государственной культурной политики, с полным описанием последовательности действий и их содержания. Программа включает в себя анализ культурно-досуговой ситуации региона, города и др., обоснование приоритетов развития данной сферы, модели организационных структур, материально-технические, организационные, кадровые и информационные ресурсы, необходимые для ее реализации; 2) продукт творческой деятельности, разработанная, целостная, ценностно-ориентированная, в определенном порядке выстроенная, смонтированная, ориентированная на результат, готовая к реализации форма культурно-досугового мероприятия.

Понятие «культурно-досуговая программа» имеет различные трактовки, включающие в себя толкование многообразных форм организации свободного времени детей, подростков, молодежи.

Так, *культурно-досуговая программа* – это:

- сценическое или площадное произведение, имеющее драматургию (А.Д. Жарков) [27];
- универсальная, синтетическая и всеобъемлющая форма художественного моделирования, разыгрываемая перед публикой. Она об-

ращена к людям через механизм их чувственного восприятия и допускает в известных ситуациях их непосредственное вовлечение в сценическое действие [27; 65];

- форма рекреационно-развивающей деятельности, содержание которой включает в себя комплекс специально отобранных и синтезированных видов культурной активности личности в пространстве досуга [22];

- программы по организации предметного и инициативного досуга, включающие организованное общение, встречи, праздничные события, а также формы культурной самореализации – мастерские, студии, самодеятельные коллективы и пр. [35];

- результат культурно-досуговой деятельности; специфический способ социального общения людей, особый тип субъектно-объектных и субъектно-субъектных взаимодействий и взаимоотношений, организованных в художественной форме в различных ситуациях культурно-досуговой деятельности [104];

- совместно организуемое действо, протекающее во времени и пространстве «здесь» и «сейчас», по случаю какого-либо общественно-значимого события с обязательным участием целевой аудитории – молодежной, подростковой, местного населения и др., – которая вместе с разработчиками программы является ее субъектом [92];

- в широком смысле – культурно-досуговая программа рассматривается в качестве комплекса мероприятий, связанных с созданием, сохранением, восстановлением и распространением определенных художественно-культурных ценностей, объектов, навыков, знаний [66, с. 121-122]. Разрабатываются и осуществляются культурно-досуговые программы государством и общественными организациями, культурными институтами и организациями, средствами массовой информации.

Проектирование культурно-досуговой программы – это специфическая деятельность, результатом которой является теоретически и практически обоснованное определение вариантов создания прототипа культурно-досуговой программы (мероприятия, разыгрываемого перед зрителем действия и пр.), в котором определены цель, тема, содержание, форма, структура, алгоритм построения, условия проведения, контролирующие действия и прогнозируемый результат.

• Содержание этапов проектирования культурно-досуговых программ

Проектирование культурно-досуговых программ представляет собой технологию разработки и реализации проекта или программы,

упорядоченную во времени и пространстве последовательность действий и процессов, поэтапное достижение результата.

Подготовка и проектирование культурно-досуговой программы осуществляется на основе логически взаимосвязанных этапов. Следует отметить многообразный авторский подход к определению и содержанию этапов организации культурно-досуговых программ (А.Д. Жарков, В.М. Чижиков, О.Д. Дашковская, А.П. Марков, Г.М. Бирженюк, С.Б. Мойсейчук, Г.Н. Новикова, З.С. Тинькова и др.), но при этом выделить подготовительную, основную и заключительную части работы по моделированию, проведению и анализу программы.

В проектировании молодежных культурно-досуговых программ рекомендуется соблюдать следующие этапы:

– *этап предварительной диагностики* (греч. *diagnostikos* – способный распознавать) социокультурной ситуации, имеющегося опыта в организации молодежного досуга, культурного и творческого потенциала, актуальных и типичных проблем молодежи как социально-демографической группы и субъекта культурно-досуговой деятельности;

– *этап прогнозирования* (греч. *prognosis* – предвидение, предсказание), содержание которого заключается в предвидении, вероятностном суждении о состоянии ситуации в будущем, перспективах развития культурной среды, целевой аудитории (молодежи) в результате проведения культурно-досуговой программы;

– *этап формирования концепции* (лат. *conceptio* – понимание, система, совокупность, сумма), определения общего замысла культурно-досуговой программы, перспективных целей и приоритетных задач;

– *этап проектного планирования*, который подразумевает переход от общей концепции к плану конкретных мероприятий по реализации культурно-досуговой программы, сроков их выполнения, ответственных лиц и исполнителей;

– *этап исполнения плана, внедрения замысла*, на котором осуществляется сценарно-постановочная и режиссерская работа, разрабатываются документы, конкретизирующие действия по реализации проекта – *положения, сценарии* и пр., распределяются роли и исполнители, проводятся репетиции, подбирается музыка, световое оформление, костюмы, реквизит, изготавливаются декорации;

– *этап реализации программы*, который представляет собой публичное представление программы в соответствии со сценарием;

– *этап контроля и корректировки действий*, который осуществляется, как на промежуточных стадиях в ходе подготовки программы, так и на стадии ее завершения;

– этап завершающего анализа эффективности программы, ее социальной и педагогической значимости, разработки дальнейших рекомендаций.

Результаты работы по каждому из этапов фиксируются в разработанном проекте.

Вопросы и задания:

1. Раскройте понятие проектирования в культурно-досуговой сфере.
2. Дайте определение культурно-досуговой программы.
3. Что понимается под проектированием культурно-досуговой программы?
4. Назовите этапы проектирования культурно-досуговых программ, раскройте их содержание.

2.4 Классификация видов и особенности организации молодежных культурно-досуговых программ

- Классификация видов молодежных культурно-досуговых программ.
- Организация молодежных культурно-досуговых программ гражданско-патриотической направленности.
- Организация молодежных культурно-досуговых программ интеллектуальной направленности.
- Организация молодежных культурно-досуговых программ творческой направленности.
- Организация молодежных культурно-досуговых программ спортивно-оздоровительной направленности.
- Организация молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности.

• Классификация видов молодежных культурно-досуговых программ

Широкое разнообразие сложившихся в практике видов культурно-досуговых программ – фольклорные фестивали и праздники, театрализованные представления, концерты, шоу-программы, спортивные праздники и пр. – требует своей классификации, выявления, общих признаков, сходств и различий в их характеристике.

Классификация культурно-досуговых программ осуществляется на основе различных признаков (Т.И. Гальперина [22], Л.И. Козловская [32], М.Е. Кулпетдинова [35], С.Б. Мойсейчук [43] и др.):

- по степени устойчивости воспитательного воздействия (эпизодические и стабильные);
- по широте участия в культурно-досуговой деятельности (индивидуальные, групповые, массовые);
- по специфике субъекта организации досуга (клубы, парки, театральные зрелищные, спортивно-оздоровительные, развлекательно-игровые учреждения и др.);
- по объекту культурно-досугового воздействия (дети, молодежь, пенсионеры и др.);
- по полноте реализуемых в культурно-досуговой деятельности функций (многофункциональные, диафункциональные, комплексные).

Разнообразие содержательной направленности молодежных культурно-досуговых программ позволяет классифицировать их и выделить следующие группы [37]:

- культурно-досуговые программы гражданско-патриотической направленности;
- культурно-досуговые программы интеллектуальной направленности;
- культурно-досуговые программы творческой направленности;
- культурно-досуговые программы спортивно-оздоровительной направленности;
- культурно-досуговые программы эколого-трудовой направленности.

Рассмотрим виды и особенности организации молодежных культурно-досуговых программ, соответствующих данным содержательным направлениям, распространенных и апробированных в практике организации молодежного досуга.

• **Организация молодежных культурно-досуговых программ гражданско-патриотической направленности**

Патриотизм (греч. *patris* – родина) – любовь к родине [103]; любовь, преданность отечеству и своему народу [63, с. 496]. Патриотизм выступает как важнейшая, устойчивая характеристика личности молодого гражданина страны, выражающаяся в его мировоззрении, нравственных идеалах, нормах поведения.

Культурно-досуговые программы гражданско-патриотической направленности призваны сформировать у молодежи патриотические

ценности, выражающиеся в преданности своему отечеству, своему народу, стремлении служить его интересам, готовности к выполнению гражданского долга по защите Отечества.

Виды молодежных культурно-досуговых программ гражданско-патриотической направленности приведены на рисунке 24.



Рисунок 24. Культурно-досуговые программы гражданско-патриотической направленности

Для характеристики культурно-досуговых программ предлагается следующая структура:

- наименование программы;
- целевая направленность;
- субъекты;
- содержание и формат проведения;
- виды деятельности субъектов;
- условия проведения;
- ожидаемый результат;
- примеры.

Кураторский час.

Наименование. Кураторский час. Наименование происходит от двух слов: *куратор* (лат. *curator* – попечитель) – в учебном заведении – лицо, субъект (преподаватель, воспитатель), которому поручено наблюдение за ходом учебно-воспитательного процесса в студенческой (академической) группе [103]; *час* – промежуток времени, отводимый на урок, лекцию (*академический час*) или предназначенный для чего-

либо (например, *часы отдыха, часы досуга*) [56]. Кураторский час – это форма организации внеучебного взаимодействия куратора с академической группой. Как вид культурно-досуговой программы, *кураторский час* характеризуется следующими особенностями: организуется в учебном заведении; проводится под руководством куратора; по времени занимает академический час; имеет тематическое Содержание и формат проведения.

Целевая направленность. Кураторский час ориентирован на организацию досуга учащейся молодежи, объединенной одной академической группой; ставит *целью* формирование у студентов социально значимых гражданских и патриотических ценностей, взглядов и убеждений, вовлечение студентов в общественную жизнь вуза; призван сплотить студентов (учащихся) академической группы.

Субъектами кураторского часа как культурно-досуговой программы выступают куратор и студенты (учащиеся) академической группы.

Содержание и формат проведения кураторского часа определяется его темой. В свою очередь, содержательные формы кураторских часов могут быть различны: беседа, диспут, лекция-беседа, игра, встреча и т.п.

Виды деятельности субъектов определяются темой, содержанием и формой кураторского часа и могут носить познавательный, художественно-творческий, информационно-поисковый и другой характер.

Условия проведения. Кураторский час проводится в учебной аудитории, классной комнате, зале и другом помещении, оформленном в соответствии с его тематикой и содержанием. Выездной кураторский час может быть проведен вне учебного заведения, на открытом воздухе, в парке, на стадионе и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения кураторского часа ожидается сплочение учащихся академической группы, выявление и реализация явление индивидуальных качеств и способностей каждого из них, создание условий и эмоциональной атмосферы для формирования у студентов социально значимых гражданских и патриотических ценностей, взглядов и убеждений.

Примеры. Тематика кураторских часов: «Конституция – правовая основа демократического общества»; «Студенты за здоровый образ жизни»; «Мы – единый народ Казахстана»; «Древний праздник Наурыз» и др.

Круглый стол.

Наименование. *Круглый стол* – вид культурно-досуговой программы, предусматривающий беседу, обсуждение некоторого вопроса в соответствии с определенными правилами: рассадка участников за круглым столом символизирует равенство всех участников, создает непринужденную обстановку равноправного диалога. Возможна форма проведения заседания круглого стола и при наличии «главы» – лидера, модератора, направляющего и контролирующего хода дискуссии и предоставляющего каждому участнику высказать свое мнение на равных со всеми условиях.

Целевая направленность. Круглый стол как вид культурно-досуговой программы ориентирован на формирование у молодежи основ общественно-политической грамотности, дискуссионных умений, навыков формулировки и аргументации своей точки зрения по обсуждаемой теме и проблематике.

Субъекты. Особенностью «круглого стола» является равенство и равноправие всех его участников, выступающих в роли проponentов, поочередно высказывающихся по обсуждаемому вопросу, а не по поводу мнений друг друга. Все участники обсуждения равноправны; никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Содержание и формат проведения. Круглый стол содержит несколько этапов: регистрация участников, во время которой участникам раздается программа проведения, информация об организаторах; введение – представление модератором участников круглого стола, знакомство присутствующих с целью собрания, обсуждаемой проблематикой, регламентом и нормами проведения, выбор секретаря, ведущего протокол и фиксирующего основные этапы и содержание дискуссии; основная часть – дискуссия, обсуждение предмета разговора всеми участниками; заключение – подведение итогов дискуссии, принятие решения, резюме и заключительное слово модератора, который благодарит участников и объявляет заседание закрытым. Круглый стол может проводиться как самостоятельное мероприятие или в рамках более крупного мероприятия (молодежного форума, конференции, конгресса).

Виды деятельности субъектов. Деятельность участников круглого стола, вступающих в беседу, диалог, носит интеллектуально-познавательный характер.

Условия проведения. Для заседания необходимо помещение – конференц-зал, в котором есть стол (круглый или овальный), определяющий наименование мероприятия и служащий местом для сбора и диалога участников (рисунк 25).



Рисунок 25. Схема расположения участников «круглого стола»

Ожидаемый результат. В результате проведения круглого стола ожидается сформированность у молодежи представлений о равноправной форме дискуссии, умений и навыков формулировать и аргументировать свой взгляд и точку зрения по обсуждаемой проблеме.

Примеры. Тематика «круглых столов»: «Трехязычие – основа модернизации образования»; «Патриотические ценности современной молодежи» и др.

Диалоговая площадка.

Наименование. Диалоговая площадка. Диалог (греч. *dialogos* – беседа двух лиц) – форма устной речи, разговор двух или нескольких лиц; речевая коммуникация посредством обмена репликами; в переносном смысле – переговоры, свободный обмен мнениями, например, политический диалог [103]. *Площадка* – место, специально оборудованное и отведенное для каких-либо целей [56]. *Диалоговая площадка* – это специально организованная встреча, форма диалога, основанного на равноправном взаимодействии заинтересованных лиц или сторон для решения какой-либо актуальной проблемы.

Целевая направленность. Диалоговые площадки как формы дискуссии организуются с целью привлечения внимания к какой-либо социальной проблеме, эффективного диалога и сотрудничества сторон, развития социальной активности, коммуникативных умений, формирования у молодежи навыков аргументированной беседы на определенную тему.

Субъекты. Субъектами диалоговой площадки выступают: организаторы мероприятия; спикеры – непосредственные участники диалога, в качестве которых часто приглашаются известные люди, представители бизнеса, спорта, культуры, могущие авторитетно высказать-

ся по заданной проблематике; модератор – ведущий беседу, выстраивающий ее траекторию, поочередно предоставляющий слово каждому из участников.

Содержание и формат проведения. Тематика и содержание беседы определяется организаторами. Формат проведения – это выстроенная модератором беседа, поочередное выступление спикеров, коллегиальное обсуждение проблемы, выработка предложений по реализации. Диалоговая площадка может проводиться как самостоятельное мероприятие или как часть более крупного мероприятия – молодежного форума.

Виды деятельности субъектов. Деятельность участников диалоговой площадки носит интеллектуально-познавательный характер.

Условия проведения. Местом проведения встречи и интерактивного диалога может стать аудитория, зал, холл учебного корпуса, дворца молодежи, культурно-развлекательного комплекса (рисунок 26). Диалоговая площадка может быть организована в условиях выезда в туристическую или рекреационную зону.

Ожидаемый результат. В результате проведения диалоговой площадки ожидается сформированность у молодежи представлений о конструктивной беседе по определенной теме, умений и навыков вступать в диалог, слушать собеседника и высказывать свою точку зрения по обсуждаемой теме.

Примеры. Диалоговая площадка на тему «Молодежь XXI века», «Трехязычие – основа коммуникации» и др.



Рисунок 26. Диалоговая площадка

Патриотическая акция.

Наименование. Патриотическая акция. Акция (лат. *actio* – действие) – действие, выступление, предпринимаемое с какой-либо целью (например, *политическая акция, акция милосердия, благотворительная акция, экологическая акция, акция памяти* и др.) [56]. *Патриотический* (греч. *patris* – родина) – проникнутый патриотизмом [56]. *Патриотическая акция* – вид культурно-досуговой программы, действие, выступление, содержание которого пронизано патриотической тематикой.

Целевая направленность. Патриотическая акция проводится с целью формирования у молодежи социально значимых гражданских и патриотических ценностей, взглядов и убеждений, уважения историческому прошлому Казахстана, современной истории и достижениям Независимости, воспитания чувства гордости, глубокого уважения и почитания символов государства – Герба, Флага, Гимна Республики Казахстан.

Субъекты. В роли субъектов – организаторов и участников – выступают учащиеся, студенты, молодежные и студенческие объединения, представители профессорско-преподавательского состава, общественно-политических организаций города, творческие коллективы и др.

Содержание и формат проведения. Патриотическая акция, как правило, включает: официальную часть – торжественный митинг, выступление официальных лиц, руководства вуза, представителей молодежных организаций города, вуза, массовое исполнение государственного гимна; может включать массовое шествие с атрибутикой – флагами, транспарантами; неофициальная часть включает концерты, спортивные состязания, танцевальные шоу, дискотеки, праздничные феерверки и пр.

Виды деятельности субъектов. Участники акции выступают в совместных шествиях, концертах, призванных привлечь внимание и популяризировать патриотические ценности, государственные символы Республики Казахстан.

Условия проведения. Местом проведения становятся площади вуза, города, стадионы, концертные и сценические площадки и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения патриотической акции ожидается консолидация молодежи, формирование базовых патриотических ценностей молодого гражданина.

Примеры. Патриотические акции «Ұлы елі – ұлы дала», «Моя страна – мой Казахстан!», «Герб, Флаг, Гимн моей страны – это мои Герб, Флаг, Гимн!» и др.

Флешмоб.

Наименование. Флешмоб (флеш-моб, флэш-моб) (англ. *flash mob*; *flash* – вспышка; миг, мгновение; *mob* – толпа; переводится как «вспышка толпы» или как «мгновенная толпа») – это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (мобберы) внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут выполняет заранее оговоренные действия (по подготовленному сценарию) и затем одновременно быстро расходится в разные стороны, как ни в чем не бывало [61]. Главный принцип: «Флешмоб вне политики и экономики».

Целевая направленность. Флешмоб проводится с целью привлечения внимания к какой-либо общественно значимой проблеме, развития креативного мышления, способностей нестандартно мыслить, создания условий для самореализации молодежи.

Субъекты. Субъектами флешмоба выступают организаторы, исполнители – мобберы/флешмобберы (студенты вуза, студенческие объединения и пр.) и зрители – случайные прохожие, очевидцы.

Содержание и формат проведения. Флешмоб – это некоторая, на взгляд очевидцев, спонтанная акция; представление, рассчитанное на случайных зрителей. Процессуальная характеристика флешмоба заключается в следующем: мобберы действуют по заранее разработанному сценарию, создают непонятную, кажущуюся абсурдной, ситуацию, но ведут себя в ней так, как будто для них это вполне нормально и естественно: серьезные лица, никто не смеется. Флешмоб может вызывать у зрителей (очевидцев) неоднозначные чувства и эмоции: от полного непонимания до удивления, интереса, восторга и пр.

При организации флешмоба следует руководствоваться следующими правилами:

- добровольность и бескорыстность участия (никто из участников не платит и не получает денег);
- отсутствие политических, финансовых или рекламных целей;
- проведение в многолюдном месте и ориентация на случайных зрителей;
- внешняя спонтанность действия, на самом деле организованного и проведенного на основе выбора места, разработанного, внешне абсурдного и нелогичного сценария, точного времени начала и окончания;
- деперсонафикация – участники-мобберы ведут себя как обычные прохожие, не вступающие в контакт друг с другом до начала и после завершения;

- стремление вызвать реакцию недоумения, а не смех или негативные эмоции;
- соблюдение законодательства;
- после акции не должно оставаться мусора;
- мгновенный уход мобберов с места проведения, как будто ничего необычного не произошло;
- отсутствие фото- видеосъемки сторонними лицами (снимать акцию могут только сами мобберы);
- проведение афте-пати (с англ. *after party* –после вечеринки), обмен мнениями о проведении флешмоба.

Разновидности флешмоба:

- *арт-моб* – флешмоб, основанный на использовании жанров искусства, имеющий художественную ценность (вокальный, инструментальный (домбровский), театральный и пр.);
- *танцевальный флешмоб* – флешмоб, основанный на совместном танце;
- *спортивный флешмоб* – флешмоб со спортивной формой и атрибутикой – велосипедами, мячами, лентами, теннисными или бадминтонными ракетками и пр.

Виды деятельности субъектов. Деятельность участников флешмоба носит организационно-творческий характер, последовательно реализующийся от разработки идеи и сценария, до его реализации (рисунок 27).

Условия проведения. Площади вуза, улицы города, парки, стадионы, сценические площадки и пр.



Рисунок 27. Флешмоб

Ожидаемый результат. В результате проведения флешмоба ожидается привлечение внимания к какой-либо общественно значимой проблеме (отраженной в теме флешмоба), создание условий для коммуникации и самореализации молодежи.

Примеры. Флешмоб «Мы – студенты!»; «Скоро сессия!»; «Танцующий университет» и пр.

Театрализованное шествие.

Наименование. *Театрализованное шествие* – массовое прохождение людей по заранее определенному маршруту в костюмах или со специальной атрибутикой; совершается в специально установленные дни, праздники, в связи с конкретными обстоятельствами и пр. [61] Проходит по разработанному сценарию и предусматривает наличие костюмированного действия, исторических персонажей, различного реквизита, атрибутики и пр.

Целевая направленность. Театрализованное шествие проводится с целью привлечения внимания к какой-либо общественно значимой проблеме, консолидации сообщества, группы, формирования и укрепления единого (корпоративного) духа.

Субъекты. Субъектами театрализованного шествия выступают с одной стороны организаторы, а с другой – его участники – представители молодежи, студенты, преподаватели вуза, студенческие объединения и пр.

Содержание и формат проведения. Театрализованные шествия совершаются по улицам города или студенческого городка по заранее разработанному сценарию. Участники шествия выступают в роли исторических или литературных персонажей, используют атрибуты, костюмы, реквизит, соответствующие содержанию праздника, события, которому посвящается шествие:

– в шествии, посвященном национальному празднику Наурыз-мейрамы, участвуют фольклорные персонажи и исторические, герои национального эпоса, акыны, певцы, танцевальные коллективы и пр.;

– в шествии, посвященном Празднику Единства народа Казахстана, главным атрибутом становится «шанырак», объединяющий многонациональный народ страны; в праздничных колоннах в красочных национальных костюмах шагают представители разных народов, проживающих в Казахстане, демонстрирующих его многоцветную полиэтническую палитру;

– в шествии, посвященном юбилею вуза, участвуют студенты, преподаватели; возглавляют шествие профессора университета, одетые в академические мантии; в костюмах и реквизите присутствует

атрибутика вуза – флаг, штандарт, футболки, бейсболки и пр. с логотипом вуза, логотипами факультетов и специальностей и пр.;

– в шествии детских и молодежных музыкальных ансамблей, посвященном Дню защиты детей, участвуют творческие коллективы – танцевальные, хоровые, инструментальные, фольклорные, цирковые, театральные и другие – общеобразовательных, музыкальных, художественных школ, дворцов детей и юношества, колледжей, вузов и т.п. (рисунок 28)



Рисунок 28. Театрализованное шествие детских и молодежных творческих коллективов

Согласно разработанной концепции и сценарию, шествие движется к некоторому смысловому центру, где происходят выступления официальных лиц, молодежных активистов, устраиваются концерты, ярмарки, спортивные состязания и пр. Завершаться шествие может шоу-программами, фейерверками и пр.

Виды деятельности субъектов. Деятельность организаторов и участников театрализованного шествия носит творческий характер, заключающийся в разработке и реализации идеи и сценария.

Условия проведения. Площади вуза, города; стадионы; концертные и сценические площадки и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения театрализованного шествия ожидается, что будет привлечено внимание общественности к какой-либо общественно значимой проблеме, событию, знаменательной или праздничной дате, создана эмоциональная атмосфера

для формирования позитивного отношения к событию (празднику), консолидации представителей молодежи на основе базовых ценностей.

Примеры. Шествие «Қош керуен!», посвященное Наурызмейрамы; шествие «Біз – көпұлттық халықпыз!», посвященное Празднику Единства народа Казахстана; шествие, посвященное юбилею университета; шествие «Жастар – Жастарға!», театрализованное шествие детских и молодежных творческих коллективов и др.

Молодежный форум

Наименование. Молодежный форум. Форум (лат. *forum*) – в Древнем Риме так называлась площадь, на которой собиралось все взрослое население города для проведения народных собраний, ярмарок, совершения судебного наказания, обсуждения каких-либо насущных общественных вопросов; место для выступлений и публичных высказываний; съезд, представительное собрание [63, с. 718-719].

Молодежный форум – это масштабное мероприятие, широкое представительное собрание молодежи, в ходе которого происходит общение, обмен идеями, обсуждение чего-либо.

Целевая направленность. Молодежные форумы организуются с целью выявления и поддержки инициативных представителей молодежи, предоставления возможности высказать и обсудить новые идеи в реализации государственной молодежной политики, мотивации молодежи к получению новых знаний, налаживанию межличностных контактов, выстраиванию личной стратегии и профессиональной карьеры.

Субъекты. Субъектами молодежного форума выступают: организаторы, представители управленческих структур, занимающихся молодежной политикой; участники форума – представители молодежи, молодежных организаций, студенты, творческие коллективы и пр.

Содержание и формат проведения. Молодежный форум – это масштабный проект, в рамках которого могут быть организованы различные мероприятия: программы торжественного открытия, патриотические акции, выставки-презентации инновационных проектов, круглые столы и диалоговые площадки, дебатные турниры, интеллектуальные игры, мастер-классы и тренинги, художественные выставки, концертные и шоу-программы, спортивные соревнования и пр.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов молодежного форума разнообразна и многопланова. Она может иметь организационный, интеллектуальный, познавательный, предприниматель-

ский, творческий, проектно-инновационный, конкурсно-соревновательный, игровой и другой характер, проявляющийся на различных этапах разработки и реализации идеи и сценария многопланового мероприятия.

Условия проведения. Масштабность и многоплановость молодежного форума требует соответствующих условий проведения и наличия аудиторий, учебных, конференционных, сценических, интерактивных, концертных, спортивных залов, площадок и пр., празднично оформленных и должным образом технически оборудованных.

Ожидаемый результат. В результате проведения молодежного форума ожидается привлечение внимания широкой общественности к актуальным проблемам молодежной политики, консолидация молодежи вокруг базовых ценностей, выявление наиболее активных и инициативных представителей молодежи, способных генерировать и реализовывать инновационные идеи в различных сферах жизни молодежи и страны.

Примеры. Молодежный форум «Я – гражданин Казахстана», «Астана – центр развития отечественной науки и образования», «Ел жүрегі – Астана», «Молодежь – будущее Казахстана», «Молодежь третьего тысячелетия» и др.

• **Организация молодежных культурно-досуговых программ интеллектуальной направленности**

Интеллект (лат. *intellectus* – ум) – общие способности к познанию, пониманию и разрешению проблем [103]. Понятие интеллект объединяет все познавательные способности индивида: ощущения, восприятия, памяти, представления, мышления, воображения. *Интеллектуальный* (лат. *intellectus* – ум) – относящийся к интеллекту; умственный, духовный, разумный [63, с. 262].

Культурно-досуговые программы интеллектуальной направленности являются средством проявления и развития мышления, умственной активности, интереса к той или иной области знания, стимулирования восприимчивости к новому, инновационного взгляда на явления окружающей жизни, готовности к генерации и внедрению новых идей, инициатив и технологий.

Виды молодежных культурно-досуговых программ интеллектуальной направленности представлены на рисунке 29.



Рисунок 29. Культурно-досуговые программы интеллектуальной направленности

Дебатный турнир.

Наименование. *Дебатный турнир.* *Дебаты* (греч. *διαβαδω* – читаю; англ. *debate* – дискуссия; обсуждать) – обсуждение какого-либо вопроса; прения, обмен мнениями; споры [56]. *Турнир* (нем. *Turnier* – соревнование) – состязание рыцарей в средневековой Западной Европе; форма проведения личных или командных соревнований при числе участников свыше двух [103].

Дебатный турнир – это публичная дискуссия, специально организованный публичный спор между двумя сторонами по заданной теме; метод ведения спора, при котором стороны взаимодействуют друг с другом, представляя определенные точки зрения, с целью убедить в своей правоте третью сторону (зрителей, судей и т.д.), а не друг друга.

Целевая направленность. Дебатный турнир как вид культурно-досуговой программы интеллектуальной направленности ориентирован на развитие кругозора и интеллектуального уровня его участников (и зрителей), формирование лидерских качеств, умений выступать публично, логически выстраивать свою речь, аргументировано отвечать на выступления соперников, отстаивать свою точку зрения, ориентироваться в незнакомой ситуации, работать в команде, расширять уровень самостоятельности своих суждений, свободно ориентироваться в широком информационном пространстве и пр.

Субъекты. Дебаты как вид молодежной культурно-досуговой программы адресована, в первую очередь, школьной и студенческой молодежи – учащимся старших классов, студентам колледжей, вузов. Своеобразным ярлыком дебатеров и дебатного турнира является высокий интеллектуальный уровень его участников. Организаторы и участники дебатов – это такое сообщество, члены которого хорошо знают друг друга, поддерживают дружеские отношения вне дебатов. Это основано на острой потребности в высокоинтеллектуальной общении, которое возникает у тех, кто постоянно играет в дебаты. Значительная часть дебатеров, которые начали играть в дебаты в школе, продолжает играть в них и в университете, а по его завершении не оставляет их, выступая в качестве тренеров и судей.

Субъекты дебатного турнира – это его организаторы и участники: команды утверждения (пропозиция), высказывающая аргументы «за»; команда отрицания (оппозиция), высказывающая аргументы «против», команда судей. Команды пропозиции и оппозиции состоят из спикеров (англ. *speaker* – оратор), выступающих в споре.

Содержание и формат проведения. Дебаты, дебатный турнир – это яркая, зрелищная интеллектуальная игра, перспектива для активных молодых людей – будущих лидеров общества. Дебаты готовят к ответственному принятию решений, самостоятельности и другими навыкам, необходимым в цивилизованном демократическом обществе. Дебаты проводятся по определенным правилам и регламенту:

- дебаты организует и проводит председатель, который не участвует в самой дискуссии;
- председателю помогает секретарь, который информирует команды о регламенте выступления, ведет протокол;
- перед началом участники занимают места в определенном порядке (рисунок 30):
 - в центре аудитории – председатель и секретарь, таймкипер (англ. *time* – время, *keeper* – держатель, хранитель, блюститель) – тот, кто следит за временем;
 - справа от председателя – спикеры команды утверждения, выступающие в защиту основного тезиса;
 - слева от председателя – спикеры команды отрицания, выступающие с аргументами «против»;
 - напротив председателя – судьи (эксперты);
 - на заднем плане или сбоку аудитории – зрители;
- в ходе турнира команды поочередно выдвигают свои аргументы и контраргументы по предложенному тезису, стараясь убедить третью сторону – жюри – в своей правоте;

- обязательные элементы дебатного турнира:
 - объявление темы, которая формулируется в виде утверждения;
 - аргументы «за», высказываемые спикерами команды утверждения;
 - аргументы «против», высказываемые спикерами команды отрицания и показывающие недостатки выступления команды утверждения;
 - аргументы обеих сторон могут быть сильными и слабыми;
 - судейство – выбор наиболее убедительных аргументов;
 - подкрепление спикерами собственных доказательств при помощи приведения цитат, фактов, статистических данных;
 - вопросы судей, помогающие разъяснить позицию;
 - решение судей, чье выступление было более убедительным, и выбор победителя;
 - заполнение протокола.

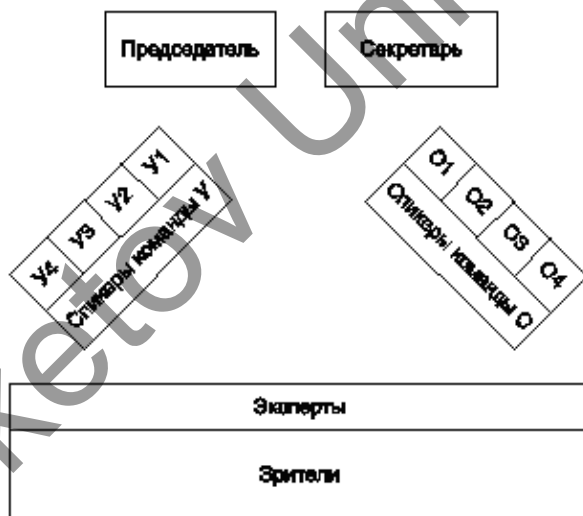


Рисунок 30. Схема расположения участников дебатного турнира

Условия проведения. Для проведения дебатного турнира необходимо помещение – классная комната, зал и т.п., трибуны для выступающих (рисунок 31), стол для судей, места для зрителей.



Рисунок 31. Дебатный турнир. Выступление спикеров

Ожидаемый результат. В результате проведения дебатного турнира как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для повышения интеллектуального уровня его участников, развития ораторских навыков, умений анализировать полученную информацию, концентрироваться на сути проблемы, логично и аргументировано излагать свою точку зрения, работать в команде, ориентироваться в новой ситуации.

Примеры. Темы дебатных турниров: «Мобильный этикет: «за» и «против»; «Молодежь за здоровую экологию»; «Молодежь за здоровый образ жизни» и др.

Интеллектуальная игра.

Наименование. Интеллектуальная игра. Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [103]; форма свободного самовыражения человека, не связанная с достижением утилитарной цели, доставляющая радость сама по себе; деятельность, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений [110]; процесс взаимодействия двух лиц, групп лиц, человека с машиной, при котором стороны могут выбирать стратегию поведения с целью получить выигрыш [62, с. 91]; занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения [56].

Интеллектуальная игра – это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта (лат. *intellectus* – понимание, познание) или эрудиции (от лат. *eruditio* – ученость, познания; глубокие всесторонние познания, широкая осведомленность).

Целевая направленность. Стимулирование познавательной деятельности и творческой инициативы; развитие интеллекта, эрудиции,

кругозора, пытливости ума, логичности, доказательности, критичности, широты мышления; развитие личностных качеств – целеустремленности, внимательности к окружающим, умений работать в команде и др.

Субъекты. Субъектами интеллектуальной игры как вида культурно-досуговой программы выступают: организатор – автор, разрабатывающий условия игры, ее содержание, сюжетную линию и сценарий, создает игровые ситуации; водящий (водящие), который направляет ход игры по задуманному сценарию, регулирует деятельность участников-игроков; игроки, обладающие знаниями, эрудицией и проявляющие их в заданных игровых ситуациях; судьи – жюри, группа экспертов, оценивающих выступление игроков; зрители (болельщики), следящие за ходом игры, поддерживающие команды, болеющие за результат. Субъекты интеллектуальной игры являются противоборствующими силами, которые вступают в конфликт и противодействие, определяют основную драматургию игры, возникающую между группами: играющие и водящие; противоборствующие команды (команда «синих» – команда «зеленых» и т.п.); команда игроков и зрители (болельщики) и т.п.

Содержание и формат проведения. Интеллектуальная игра – это общее наименование группы игр, которые отличаются правилами, формой и содержанием конкурсных заданий, порядком проведения. В целом, смысл игры заключается в выявлении лидера, индивидуального или командного победителя. Содержание и формат проведения интеллектуальной игры может быть различным, определяется он автором. Выделяют два основных типа интеллектуальных игр – викторина и стратегия. Игра-викторина – такой вид интеллектуальной игры, в которой участники отвечают на вопросы из различных областей знания и сфер жизни. Для игры отбираются вопросы и задания, для решения которых недостаточно только знаний, пусть даже и обширных, необходимы смекалка, логика рассуждений, остроумный и нешаблонный подходы. Наиболее распространены текстовые и сюжетные викторины. Успех в викторине завоевывается путем наибольшего количества правильных ответов на заданные вопросы. Интеллектуальная игра-стратегия отличается тем, что выигрыш в ней достигается путем наиболее верного стратегического планирования и выстраивания своих действий участниками. Применяются ролевые, экономические, боевые игры-стратегии. Разновидность современных интеллектуальных игр – компьютерные и виртуальные игры, игры с применением Интернет, участие в них виртуальное, а призовое вознаграждение реальное.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов интеллектуальной игры носит игровой, поисковый, познавательный, организационный характер.

Условия проведения. Для проведения интеллектуальной игры необходимо: помещение – комната, актовый или игровой зал; игровые атрибуты, определяемые организаторами с учетом содержания заданий – колесо рулетки, волчок, черный ящик, карточки для жеребьевки и др.

Ожидаемый результат. В результате проведения интеллектуальной игры как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для развития эрудиции, логичности и критичности мышления, стимулирования познавательной активности молодежи.

Примеры. Интеллектуальная игра «Лидер XXI века»; «Своя игра»; «Брейн-ринг»; «Что? Где? Когда?» (рисунок 32), «Квиз» и др.



Рисунок 32. Игровой стол и волчок – атрибуты интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»

Интеллектуальные конкурсы и олимпиады.

Наименование. Интеллектуальный конкурс, интеллектуальная олимпиада. Конкурс (лат. *concursus* – стечение, столкновение) – соревнование для выявления наилучших из числа участников, представленных работ и т. п. [62, с. 137]; соревнование, соискательство нескольких лиц в какой-либо области с целью выделить наиболее выдающегося (или выдающихся) конкурсанта – претендента на победу [103]. *Олимпиада* – командный чемпионат или соревнования в личном первенстве в спорте, науке, образовании; соревнование, конкурс в каком-либо роде деятельности, области знаний [63, с. 468].

Интеллектуальные конкурсы и олимпиады – это специально организуемые соревнования в знаниях конкретной предметной сферы (например: конкурс/олимпиада на знание государственных символов, государственного и иностранных языков, законов Республики Казахстан, истории, культуры и традиций Казахстана и пр.), умении решать логические задачи.

Целевая направленность. Создание условий для интеллектуального развития, пробуждения интереса к той или иной области знания, интереса к решению логических задач, развивающих мышление, выявление и поддержка наиболее интеллектуально развитых ребят.

Субъекты. Субъектами интеллектуальных конкурсов и олимпиад как вида культурно-досуговой программы выступают: организаторы (вуз; педагоги, руководители научных кружков, объединений); непосредственные участники (учащиеся средних или старших классов, студенты, участники научных кружков и объединений, прошедшие отбор и отвечающие требованиям Положения о проведении конкурса или олимпиады); жюри (конкурсная комиссия); зрители (болельщики).

Содержание и формат проведения. Содержание и формат проведения интеллектуальных конкурсов и олимпиад определяются Положением, разработанным организаторами. Как правило, интеллектуальные конкурсы и олимпиады проходят в несколько этапов (отборочный, основной и финальный). Основное содержание подобного рода соревнований заключается в демонстрации интеллектуальных способностей, эрудиции, умении логически мыслить в ходе выполнения конкурсных заданий. В результате всех этапов конкурса выбирается победитель – лучший конкурсант (конкурсанты), правильно выполнивший все задания и набравший наибольшее количество очков (баллов).

Виды деятельности субъектов. В ходе интеллектуальных конкурсов и олимпиад участники демонстрируют познавательную, предметно-исследовательскую деятельность.

Условия проведения. Для проведения интеллектуального конкурса, олимпиады необходимо специально отведенное, подготовленное и оборудованное помещение – аудитория, зал, дорожки и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения интеллектуального конкурса, олимпиады как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для стимулирования интеллектуального развития, познавательной активности молодежи, стремления проявить и развить свой интеллектуальный потенциал.

Примеры. Интеллектуальная олимпиада «Умники и умницы» (рисунок 33); олимпиада по полиязычию; олимпиада по математике; олимпиада на знание законодательства Республики Казахстан и др.



Рисунок 33. Дорожки для участников интеллектуальной олимпиады «Умники и Умницы»

Конференция.

Наименование. Конференция (лат. *conferentia*, от *confero* – собираю в одно место) – собрание, совещание представителей каких-либо организаций, групп, а также отдельных лиц, ученых для обсуждения определенных вопросов [103]. Конференция – это специально организуемая форма обсуждения какой-либо актуальной темы, проблемы, при которой ее участники (студенты, ученые, журналисты и пр.) выступают с докладами, обмениваются мнениями. В практике организации молодежного досуга сложились и применимы разновидности конференций:

– *научная конференция* – это такая форма организации научной деятельности, при которой ее участники (ученые, студенты, магистранты) собираются для обсуждения вопросов по теме, имеющей актуальность и представляющей научную значимость;

– *пресс-конференция* – специально организованная встреча журналистов с представителями компаний, организаций или отдельными персонами. Пресс-конференции организуются с целью предоставить средствам массовой информации сведения и комментирующую информацию по актуальной проблеме, значимому событию и пр.; пресс-конференция – это возможность получения достоверной и информации из первых рук (пресс-релиз). В качестве интервьюируемого гостя пресс-конференции могут выступать известные личности, победители конкурсов, соревнований, олимпиад – спортсмены, певцы, поэты, актеры, игроки команд КВН, участники танцевальных коллективов и др. Как вид культурно-досуговой программы может включать в себя элементы игры, в которой участники «играют» определенные роли, пред-

ставляя себя в качестве журналиста, политика, медийной персоны, фото- и видеокорреспондента;

– *зрительская конференция* – это организуемое после просмотра фильма, спектакля, концерта собрание зрителей для обсуждения, общения с создателями, режиссерами, продюсерами, актерами, исполнителями и пр.;

– *читательская конференция* – это организуемое обсуждение прочитанной книги, может стать формой презентации новой книги, молодого автора;

– *TEDx-конференция* (аббревиатура от англ. *technology, entertainment, design* – технологии, развлечения, дизайн) – проект TED, конференция, миссия которой заключается в распространении интересных и уникальных идей («*ideas worth spreading*»). Темы лекций могут быть выбраны в сферах науки, искусства, политики, культуры, бизнеса, глобальных проблем, технологий и развлечений. Спикерами (основными выступающими) чаще становятся известные личности;

– *телеконференция* – вид конференции, дающая возможность с помощью специального оборудования (технологии телеконференций) осуществить групповую коммуникацию между территориально отдаленными участниками;

– *видеоконференция* – вид конференции, обеспечивающей передачу информации в видео-формате;

– *интернет-конференция* – вид конференции, организуемой и проводимой в виртуальном режиме с помощью Интернет-технологий.

Целевая направленность. Цели проведения видов конференций различны, но в целом они ориентированы на активизацию познавательной активности, привлечение молодежи к исследовательской деятельности, выявление наиболее способных и талантливых в различных сферах научного знания, привитие навыков творческой работы с применением Интернет-ресурсов, привлечение общественного внимания к проблемам развития интеллектуального потенциала молодежи. Важной составляющей является ориентация на формирование коммуникативных навыков молодежи, реализуемых в различных ситуациях публичного выступления и общения.

Субъекты. Субъектами конференции как вида культурно-досуговой программы выступают: организаторы – организационный комитет (образовательное учреждение; педагоги, руководители научных кружков, объединений); участники конференции (докладчики, журналисты); техническая группа – специальные службы, обеспечивающие работу звукового, телевизионного, видео-, компьютерного и другого оборудования.

Содержание и формат проведения. Содержание и формат проведения конференции зависит от ее вида. В целом, в ее структуре следует выделить следующие компоненты:

- определение темы конференции;
- создание организационного комитета по проведению конференции;
- подготовка и рассылка информационных писем;
- прием заявок для участия;
- подготовка программы конференции на основе собранных заявок;
- регистрация участников с предоставлением программы конференции или пресс-релиза;
- открытие и пленарное заседание с выступлением организаторов конференции;
- работа по секциям или круглым столам с заслушиванием докладов и последующим обсуждением;
- перерыв (кофе-брейк) в середине работы конференции;
- культурные программы, экскурсии для участников и гостей;
- публикация сборника трудов.

Виды деятельности субъектов. Виды деятельности субъектов конференций различны. В целом они носят поисково-исследовательский характер. В научной конференции деятельность характеризуется как научно-исследовательская и осуществляется в форме подготовки материала для доклада и публикации; участия в работе конференции – выступление с докладом, участие в обсуждении докладов других участников. Обязательным элементом всех видов конференций является коммуникативная деятельность участников.

Условия проведения. Для проведения конференции как вида культурно-досуговой программы необходимо специально оборудованное помещение – актовый зал, конференц-зал со столом президиума, звуковой аппаратурой, техническим обеспечением (мультимедийный видеопроектор, экран и пр.); пресс-центр; Интернет-залы и др. (рисунок 34)

Ожидаемый результат. В результате проведения конференции как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для стимулирования исследовательской деятельности, развития интеллектуального потенциала, профессиональной ориентации, коммуникативных навыков, умения выстроить и осуществить содержательный диалог на заданную тему.



Рисунок 34. Пресс-конференция

Примеры.

– Научная конференция «Актуальные проблемы молодежной политики»; студенческая научно-практическая конференция по проблемам полиязычия; научно-практическая конференция на тему «Наука, образование и производство в условиях Четвертой промышленной революции» и др.;

– пресс-конференции с победителями Универсиады, лауреатами творческих конкурсов, победителями Национальных Молодежных Дельфийских Игр, участниками творческих объединений и пр.;

– TEDx-конференция «Выпускники университета: Моя стратегия успеха» и др.;

– Интернет-конференция «Трехязычие – основа моего успеха в будущем» и др.;

– видеоконференция на тему «Дистанционные технологии – в действии» и др.

Квест

Наименование. *Квест (quest)* – в переводе с английского поиск, искание; отъезд рыцаря на поиски приключений [57, с 356]. Квест – это также приключенческая игра [63, с 318].

Квесты появились в конце 20 века в виде компьютерных игро-головоломок, а в начале 2000-х появляются первые реальные квесты как приключенческие игры (англ. *adventure game*), которые были максимально простыми, ориентированными на поиск сокровищ. Со вре-

менем квесты получили широкую популярность и распространились по всему миру как вид семейного отдыха, отдыха с друзьями или тимбилдинга.

Квест – это вид игровой культурно-досуговой программы, интеллектуально-экстремальный вид игры в помещении, на улицах города и за его пределами; игровое приключение, во время которого участникам необходимо разгадать несколько загадок, и пройти череду препятствий, чтобы достичь заранее поставленной цели.

Целевая направленность. Создание условий для интеллектуального развития, поисковой и познавательной активности, пробуждения и поддержки интереса к той или иной области знания, развития умений логически мыслить, быстро принимать решения в экстремальных условиях, работать в команде.

Субъекты. Субъектами квестов являются: организаторы и участники – ведущий и игроки.

Содержание и формат проведения. Квест – это приключенческая командная игра, проводимая в помещении или на улице. По условиям игры, участники выполняют различные задания, которые должны привести к определенному результату, к достижению цели. Продолжительность квеста может быть от одного до нескольких часов, в нем может быть задействовано от 2–3 до нескольких десятков человек. Ход квеста координируется и контролируется ведущим, который объясняет правила, поддерживает и направляет игроков.

По форме проведения квест-игры могут быть разнообразны: *эскейп-рум* (англ. *escape* – убежать; побег) – как за 60 минут, решая цепочку логических заданий, выбраться из комнаты; *квест-перформанс*, который похож на постановочную сцену в кино или театральное представление, и где участники играют разные роли; *эшин-игра*, в которой будут присутствовать препятствия, погони, силовые задачи; *спортивный квест*, построенный на умении применять физические способности, такие как: ловкость, скорость, силу и пр.; *морфеус квест* – квест-нереальность, происходящий в воображении; по его условиям всем участникам завязывают глаза, игроки могут лишь слышать, чувствовать и осязать, но не видеть происходящего.

В целом успех участия и достижения цели в квесте зависит не только от умения игроков работать головой, но также от других факторов, в том числе умений мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.

Виды деятельности субъектов. Виды деятельности участников определяются разновидностью и содержанием квеста.

В квестах, которые называются «эскейп-рум» и проводятся в закрытых помещениях, участникам за установленное время предстоит найти выход из комнаты и выбраться из помещения. Это возможно путем поиска и нахождения каких-либо предметов, решения задач и головоломок. Такие квесты часто строятся на основе детективного сюжета, погружают игроков в уникальную приключенческую атмосферу по раскрытию тайны, поиска и борьбы за сокровища, спасения от различных бедствий и катастроф.

В квестах, проводимых на улице, это может быть городское ориентирование, участники которого для достижения контрольных и целевых пунктов используют схемы, указатели, скрытые ориентиры, элементы городского ландшафта.

В целом, в ходе квеста участники вовлекаются в совместную деятельность по решению головоломок, преодолению препятствий и достижению поэтапных целей, они анализируют имеющуюся информацию, используют ловкость, эрудицию, умения каждого из игроков.

Условия проведения. Условия проведения квеста также зависят от выбранного организаторами формата и содержания. Это могут быть специально оборудованные помещения (квартира, кафе, квест-рум), с соответствующими содержанию квеста декорациями, а также открытые пространства – городские улицы, скверы, парки со специально установленными знаками, указателями и пр. Для проведения квеста необходимо разработать технологическую карту, знаки, указатели, схемы движения участников и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения квеста как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для стимулирования игровой и интеллектуально-поисковой деятельности, развития аналитических и коммуникативных навыков, умений решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, работать в команде.

Примеры. Кино-квест; Музейный квест; Квест-экскурсии «Мой город»; Квест «По страницам любимых книг» (рисунок 35).



Рисунок 35. Квест «По страницам любимых книг»

Кроссбукинг

Наименование. *Кроссбукинг, или буккроссинг.* Название произошло от слияния двух слов – кросс (англ. *cross* – пересекать, пересечь, переправиться, перебежать) [57, с. 362] и букинг (англ. *book* – книга, книжный) [57, с. 116]. Кроссбукинг – это книжный обмен, обмен прочитанными книгами.

Целевая направленность. Кроссбукинг – это акция, которая ставит целью привлечение внимания к чтению, обмен мнениями и впечатлениями по прочитанным книгам, расширение кругозора участников, возможность бесплатно получить новую интересную книгу.

Субъекты. Субъектами кроссбукинга являются его организаторы, а также сами участники – так называемые *кроссбукеры*, желающие обменяться интересными прочитанными книгами, получить новые.

Содержание и формат проведения. Кроссбукинг как культурно-досуговая программа – это специально спланированная акция по обмену книгами, включающая презентацию книги, ее краткое описание в устной форме, обмен впечатлениями. Кроссбукинг может проводиться как самостоятельное мероприятие, а также как часть книжной выставки или книжного фестиваля.

Разновидность кроссбукинга – корпоративный кроссбукинг, который дает возможность быстро и с минимальными затратами ознакомить сотрудников компании с новыми книгами, новыми методиками, технологиями, корпоративными ценностями.

Виды деятельности субъектов. Содержание деятельности участников кроссбукинга носит характер интеллектуальной коммуникации и заключается в следующем: организаторы продумывают и оборудуют место для проведения кроссбукинга, оповещают потенциальных участников путем размещения объявлений на стендах или в социальных сетях, назначают модератора или ведущего акции; кроссбукеры – участники акции приносят книги, выступают с устной мини-презентацией, вступают в диалог друг с другом.

Условия проведения. Для проведения кроссбукинга необходима оборудованная бук-зона – кафе, комната, холл, арт-зона, зал библиотеки и пр. со стеллажом, стендом, полками и т.п. для выставления книг (рисунок 36) и местами для участников обмена и диалога.

Ожидаемый результат. Результатом проведения кроссбукинга должно стать привлечение внимания молодежи к чтению вообще и какой-либо книги в частности, стимулирование читательской активности, интеллектуальной и коммуникативной деятельности, расширение кругозора, развитие умений четко формулировать свои мысли, выслушивать альтернативные мнения, вступать в интеллектуальный диалог.

Примеры. «Книги: что взять в дорогу?»; «Современный мир – читающий мир»; «Прочитал – отдай другому»; «I am what a read» и др.



Рисунок 36. Стеллажи для кроссбукинга

- **Организация молодежных культурно-досуговых программ творческой направленности**

Творчество – в общем смысле деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью [103]. Творчество – это также то, что создано в результате этой деятельности, совокупность созданного, сотворенного кем-либо [56]. Творчество является специфичным для человека, оно всегда предполагает творца – носителя, субъекта творческой деятельности.

Различают художественное, научное и техническое творчество. Художественное *творчество* – это деятельность по созданию культурных ценностей и их интерпретации [61, с. 75-76], это также процесс создания художественного произведения, начиная от зарождения образного замысла до его воплощения; деятельность по созданию культурных ценностей и их интерпретации. Творческая деятельность характеризуется неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью.

Культурно-досуговые программы творческой направленности ставят задачей создание условий для творческой самореализации, развития индивидуальных талантов и способностей, приобщения молодежи к лучшим образцам отечественной и мировой художественной культуры, выявления и поддержки наиболее талантливых представителей молодежи. Виды молодежных культурно-досуговых программ творческой направленности приведены на рисунке 37.



Рисунок 37. Культурно-досуговые программы творческой направленности.

Концерт.

Наименование. *Концерт* (лат. *concerto* – состязуюсь) – это публичное исполнение музыкальных произведений по заранее объявленной программе. Концерты бывают также литературные, хореографические, эстрадные. [63, С. 348; 103]. В культурно-досуговой работе *концерт* – это вид культурно-досуговой программы, зрелищное мероприятие, проходящее в закрытом помещении (комната, зал, салон, гостиная) или на открытом воздухе (площади, стадионы и т.п.) с публичным (ориентированным на зрителя) исполнением музыкальных или других художественных (литературных, хореографических, эстрадно-цирковых и др.) произведений по заранее объявленной программе.

Целевая направленность. Как вид культурно-досуговой программы концерты организуются с целью приобщения молодежи к различным видам художественного творчества, демонстрации исполнительского уровня сольных исполнителей и ансамблей (вокальных, инструментальных, танцевальных), развития культурного кругозора, привлечения молодежи к занятиям художественным творчеством, музыкального сопровождения значимых дат и событий.

Субъекты. Субъектами концерта как вида культурно-досуговой программы выступают: организаторы – режиссер, сценарная и постановочная группа; исполнители – солисты, творческие коллективы; зрители, слушатели.

Содержание и формат проведения. Содержание концерта составляют публично исполняемые номера в различных жанрах художественного творчества – музыкального, инструментального, хореографического, театрально-драматического, поэтического, циркового. В концерте могут участвовать исполнители-солисты и творческие коллективы (группы, ансамбли, хоры, оркестры). Концерт строится по разработанной организаторами программе, в которой номера выстроены определенным образом и отражают определенную тематику или творческий замысел режиссера.

В практике организации молодежного досуга сложились и широко применяются следующие формы концертов:

– *тематический концерт* – концерт, в содержании (репертуаре, художественных номерах) которого выдержана одна тема: посвящение памятной дате, творчеству композитора и т.п.;

– *праздничный концерт* – концерт, посвященный какому-либо официальному празднику – национальному (Дню Независимости Республики Казахстан), государственному (Новому году, Международному женскому дню, Наурыз мейрамы, Празднику единства народа Казахстана, Дню защитника Отечества, Дню Победы, Дню Столицы и

др.), профессиональному и иному праздникам (Дню знаний, Дню учителя, Дню пожилого человека, Международному дню студентов, Национальному дню домбры и др.), а также неофициальному празднику (Дню университета, Дню рождения фирмы, Дню открытых дверей и пр.);

– *отчетный концерт* – концерт-отчет, в котором сольный исполнитель или творческий коллектив (вокальный ансамбль, хор, танцевальный ансамбль, фольклорный ансамбль, оркестр и др.) отчитывается о работе за определенный период (год, три года и пр.). Отчетные концерты организуются также как форма концертного выступления в рамках аттестации коллектива на получение или подтверждение звания (образцовый, народный);

– *сольный концерт* – это концерт, в котором выступает один исполнитель (певец, инструменталист – домбрист, пианист, скрипач и пр.) или творческий коллектив (вокальная группа, хор, танцевальный ансамбль). Для участия в сольном концерте могут быть приглашены и выступить на сцене в качестве гостей другие исполнители;

– *театрализованный концерт* – это концерт, в котором художественные номера выстроены в драматургическую линию и вплетаются в единую сюжето-смысловую канву, используются выразительные средства, присущие театру (распределение ролей ведущих и исполнителей, театральные костюмы, актерский грим, сценография, декорации, световое оформление и пр.) элементы театральных форм – пролог, эпилог (финал);

– *гала-концерт*. Гала́ (франц. *gala* – торжество, празднество) – составная часть слов и неизменяемое прилагательное, обозначающее такие характеристики зрелища, как большой, яркий, праздничный, торжественный, пышный. Например: гала-показ, гала-представление, гала-спектакль, гала-коцерт. Гала-концерт – большой, торжественный концерт, который может быть организован в честь празднования, юбилея кого или чего-либо (города, организации и пр.). Распространена в культурно-досуговой практике форма гала-концерта победителей и дипломантов творческих песенных и хоровых конкурсов, фестивалей.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов концерта как вида культурно-досуговой программы – организаторов, исполнителей, зрителей – имеет свои особенности. В целом она характеризуется как художественно-творческая и заключается в исполнении (представлении на сцене) и восприятии (слушании, просмотре) художественных номеров в различных жанрах творчества – музыкальном, хореографическом, литературном, театрально-драматическом, цирковом и др.).

Условия проведения. Для проведения концерта как публичного выступления артистов с художественными номерами необходимо: зал или специально оборудованное помещение с площадкой для выступления (сценой или подиумом), оборудованное звукоусиливающей (микрофонами, колонками) и, по возможности, световой аппаратурой (рисунок 38).



Рисунок 38. Культурно-досуговая программа творческой направленности. Концерт

Ожидаемый результат. В результате проведения концерта как вида культурно-досуговой программы будут созданы условия для творческой самореализации, стимулирования творческой инициативы, приобщения молодежи к художественному творчеству, развития культурного кругозора зрителей и слушателей, раскрытия талантов и способностей, выявления и поддержки наиболее талантливых исполнителей в различных жанрах художественного творчества.

Примеры. Концерт-презентация творческих коллективов вуза (культурно-досугового учреждения – Дворца молодежи, Дворца культуры, творческой студии и др.); праздничные концерты, посвященные Дню знаний, Дню Независимости Республики Казахстан, Новому году и пр.; юбилейный концерт народного ансамбля танца «Жаркын»; концерт народного фольклорного ансамбля «Сарын»; сольный концерт вокально-эстрадной студии «Жастар»; гала-концерт, посвященный юбилею университета и др.

Литературно-музыкальный вечер.

Наименование. *Литературно-музыкальный вечер* – это камерный жанр (вид) культурно-досуговой программы, творческая встреча на определенную тему, содержание которой раскрывается средствами художественного слова – специально подобранными и драматургически выстроенными произведениями литературы (поэзии, прозы) и музыки, вживую исполняемой со сцены или звучащей в записи. Литературно-музыкальный вечер как вид культурно-досуговой программы организуется в послеобеденное или вечернее время и характеризуется наличием познавательных и занимательных элементов и созданием условий для межличностного общения его участников.

Целевая направленность. Литературно-музыкальные вечера проводятся с целью привлечения внимания к какой-либо важной дате, значимому событию, создания условий и для творческой самореализации молодежи, приобщения к различным видам художественного творчества, популяризации произведений литературы и музыки, популяризации творчества молодых авторов, творческого общения.

Субъекты. Субъектами литературно-музыкального вечера выступают: организаторы – режиссер, сценарная и постановочная группа; исполнители – ведущие программы, чтецы, исполнители музыкальных номеров – солисты, творческие коллективы; зрители.

Содержание и формат проведения. Содержание литературно-музыкального вечера определяется его темой, выбранной и сформулированной организаторами. Темой литературно-музыкального вечера может стать юбилейная дата, важное событие (День Победы), творчество того или иного писателя, поэта, певца, композитора и др. В ходе вечера звучат литературные произведения – поэзия или проза, исполняемые авторами или чтецами (артистами-декламаторами), а также музыкальные произведения, содержательно и эмоционально соответствующие теме. Сценарий литературно-музыкального вечера обычно строится в форме композиции, состоящей из взаимосвязанных, выстроенных в определенном порядке, последовательно раскрывающих тему эпизодов, содержащих интересные сведения из жизни персоны, которой посвящен вечер, литературных и музыкальных номеров.

По формату проведения это могут быть [60]:

- *вечер-хроника*, где повествование и номера выстроены в хронологическом порядке (свершившихся или ожидаемых событий из жизни автора или исполнителя, истории создания произведения и т.п.);
- *вечер-рассказ* – повествовательное изложение событий и фактов из жизни и истории;

– *вечер-портрет*, основу содержания которого составляет история жизни и судьба одного человека (поэта, учителя, композитора, ветерана и др.) или небольшого коллектива (творческий коллектив, ансамбль, учительская династия, кафедра и др.).

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов литературно-музыкального вечера (организаторов, исполнителей, зрителей) имеет свои особенности, но в целом она характеризуется как художественно-творческая и заключается: для организаторов – в разработке композиции, подготовке сценария, выборе литературных и музыкальных произведений; для исполнителей – в подготовке, репетиции и публичном исполнении художественных номеров (литературных и музыкальных произведений); для зрителей – в восприятии литературных и музыкальных произведений, осмыслении темы. Особенностью литературно-музыкального вечера является его камерность – малая форма, поэтому сами исполнители могут выступать и в роли зрителей.

Условия проведения. Для проведения литературно-музыкального вечера необходимо помещение – комната, гостиная, салон, небольшой зал, имеющие место для выступления чтецов, певцов, исполнителей инструментальной музыки, зрительскую зону – места для зрителей (установленные стулья или столики), оборудованные кино- и видеоаппаратурой, оформленные в соответствии с темой вечера. Для создания определенной атмосферы и раскрытия темы вечера желательно использование сценических костюмов, рекомендуется оформить небольшую выставку – книжную, иллюстративную, фотографическую, художественную и др.

Ожидаемый результат. В результате проведения литературно-музыкального вечера будут созданы условия для межличностного общения его участников, творческой самореализации, стимулирования творческой инициативы, приобщения молодежи к литературному и музыкальному творчеству, развития культурного кругозора, пропаганды и популяризации произведений молодых авторов.

Примеры. Литературно-музыкальный вечер «Көктемім менің», посвященный творчеству молодых поэтов; литературно-музыкальный вечер «Песни, опаленные войной», посвященный Дню Победы в Великой Отечественной войне; литературно-музыкальный вечер-портрет «Ветеран живет рядом», литературно-музыкальный вечер «Пою тебе, город мой родной...»; литературно-музыкальный вечер «Я Вас любил...» (по страницам лирической поэзии) (рисунок 39) и др.



Рисунок 39. Литературно-музыкальный вечер
«Я Вас любил ...» (по страницам лирической поэзии)

Театрализованное представление.

Наименование. *Театрализованное представление.* Наименование объединяет два слова «театрализованный» и «представление».

Театрализованный – приспособленный для постановки в театре; переработанный для исполнения на театральной сцене. *Театр* (греч. *theatron* – место для зрелищ; зрелище) – искусство, основной чертой которого является изображение драматических произведений на сцене [63 стр. 653]. *Представление* – спектакль, театрализованное или увеселительное зрелище [56]. *Сценическое представление* – изображение некоторого действия в формах сценического искусства, рассчитанное на многочисленных зрителей [110].

Театрализованное представление – вид культурно-досуговой программы, разыгрываемое на сцене массовое зрелище, построенное на основе метода театрализации; представление, содержание которого раскрывается театрально-драматическими средствами. Театрализованное представление строится по законам драматургии, для его создания и воплощения используются театральные приемы и средства выразительности, такие как: разработанный сюжетный ход, ролевая персонафикация участников (главные герои – реальные люди, исторические персонажи, связанные с тем или иным событием), сценография, театральные костюмы, актерский грим, декорации, сценический реквизит,

специальное световое оформление. При этом в театрализованном представлении могут быть использованы и представлены различные жанры художественного творчества – музыкальные, танцевальные, цирковые и др.

Целевая направленность. Театрализованные представления организуются с целью создания атмосферы и условий для художественного осмысления реальных событий, имеющих особую значимость в жизни страны, группы, коллектива. Как вид культурно-досуговой программы, реализуемой в рамках организации досуга и самодеятельного творчества, предоставляет возможность творческой самореализации молодежи, развития организаторских, творческих способностей и талантов.

Субъекты. Субъектами театрализованного представления выступают; организаторы; режиссер; сценарно-постановочная группа; исполнители – персонажи, участники творческих коллективов, солисты и пр.; технические службы – осветители, звукооператоры, оформители и пр.; зрители.

Содержание и формат проведения. Содержание театрализованного представления определяется замыслом режиссера и темой, отражающей какое-либо значимое событие. Разыгрывается театрализованное представление на сцене, ориентируется на зрителей. Как правило, объединяет различные виды художественного творчества – театральное-драматическое, музыкальное, танцевальное, инструментальное, поэтическое, цирковое и др. Разновидности театрализованного представления: инсценировка, мини-театрализация и пр.

Виды деятельности субъектов. Деятельность каждого из субъектов театральное-драматического представления – организаторов, сценарно-постановочной группы; актеров, певцов, чтецов, ведущих и других исполнителей; костюмеров, декораторов, осветителей, звукооператоров и других представителей технических служб – имеет свои особенности, но в целом она характеризуется как художественно-творческая.

Условия проведения. Для театрализованного представления необходим специальный (театральный, концертный) зал, имеющий сцену (подиум), места для зрителей, звуковое, световое оборудование. Зал и сцена должны быть оформлены в соответствии с темой и содержанием.

Ожидаемый результат. В результате организации и проведения театрализованного представления будут созданы условия для привлечения внимания и художественного осмысления значимых для страны, группы, коллектива событий истории или современности; будут пре-

доставлены возможности для творческой самореализации его участников, развития их организаторских, творческих способностей и талантов.

Примеры. Театрализованное представление «Тәуелсіз елім – Қазақстаным!»; театрализованное представление «Жаңа жыл құтты болсын!», посвященное встрече Нового года; театрализованное представление «Қош келдің, өз Наурыз!» (рисунок 40); театрализованное представление «Арулар асыл жандар», посвященное Международному женскому дню 8 марта и др.



Рисунок 40. Театрализованное представление «Қош келдің, өз Наурыз!»

Праздник.

Наименование. Праздник. В словарной литературе праздник определяется как день (дни) торжеств (радости, веселья), установленные в честь или в память кого-либо, чего-либо [103]. В праздник принято весело, радостно проводить время, устраивать церемонии, вечеринки, застолья. Праздники делятся на официальные (национальные, государственные, профессиональные) и неофициальные (дня рождения, новоселье, корпоративные праздники и т.п.).

Согласно закону «О праздниках в Республике Казахстан» [10], «в Республике Казахстан отмечаются национальные праздники, государственные праздники, профессиональные и иные праздники» [10, статья 1]. Национальными называются «праздники, установленные в Республике Казахстан в ознаменование событий, имеющих особое историческое значение, оказавших существенное влияние на

развитие казахстанской государственности. Празднование национальных праздников сопровождается проведением официальных мероприятий в центральных и местных государственных органах» [10, статья 1]. Государственными называются «праздники, посвященные событиям, имеющим общественно-политическое значение, а также традиционно отмечаемые гражданами Республики Казахстан. Празднование государственных праздников может сопровождаться проведением официальных мероприятий» [10, статья 1]. К профессиональным и иным праздникам относятся «праздники, не наделенные статусом национальных и государственных праздников, отмечаемые отдельными категориями граждан» [10, статья 1].

В праздничные дни принято организовывать массовые развлекательные мероприятия, способствующие созданию особой атмосферы радости, веселья по случаю отмечаемого события. Такие мероприятия в теории и практике культурно-досуговой деятельности именуется *праздниками*.

Разновидности праздника как вида культурно-досуговой программы:

– *массовый праздник* – праздник, характеризующийся активным творческим участием масс, рассредоточенный на обширной территории, предполагающий наличие нескольких очагов художественного действия (многоцентровость), где каждый участник праздника может выбрать интересующее его действие; массовый праздник – это форма, объединяющая действительность и искусство, художественно оформляющая какое-либо реальное значимое событие в жизни общества (школы, вуза, города, региона, страны, мира);

– *театрализованный праздник* – вид праздника, связанный с общественно значимыми событиями и датами, срежессированный и основанный на специально разработанном сценарии, использовании художественно-постановочных средств, тематически и сюжетно объединенных театрализованных и зрелищных программ;

– *корпоративный праздник* (лат. *corporatio* – объединение, общество [63, с. 351]) – это специальное мероприятие в жизни компании (корпорации, организации, фирмы), инициированное самой компанией с целью выработки корпоративного духа, консолидации коллектива, поддержания внутренней организационной культуры, формирования положительного имиджа компании; организуется, как для персонала, так и для партнеров, клиентов или иной целевой аудитории;

– *фольклорный праздник* (англ. *folklore* – народная мудрость [63, с 81-82; 110]) массовый праздник, основанный на народных тра-

дициях, создающий возможности создания и имитации ситуаций, приближенных к естественному бытованию жанров народного творчества; как правило, включает театрализованные представления, концерты, конкурсы художественного творчества, спортивные состязания, фестивали и пр.

– *спортивный праздник* – массовый праздник, организуемый с целью пропаганды и популяризации спорта, достижений выдающихся спортсменов, привлечения широких масс населения (в том числе детей, молодежи) к занятиям физической культурой и спортом; это мероприятие, включающее в себя множество разнообразных спортивных конкурсов, эстафет, игр, в которых может участвовать каждый.

Целевая направленность. Праздники организуются с целью удовлетворения потребностей молодежи в веселом, радостном времяпрепровождении, создании праздничной ситуации; привлечения внимания к общественно-значимому событию; создании условий для творческой самореализации его участников; консолидации общества вокруг базовых позитивных ценностей.

Субъекты. Субъектами праздника как вида культурно-досуговой программы являются: организаторы; режиссер; сценарно-постановочная группа; постановочная группа; ведущий праздника; исполнители – участники творческих коллективов, солисты и пр.; технические службы; зрители как активные участники праздника, вступающие во взаимодействие друг с другом в процессе проведения праздника.

Содержание и формат проведения. Содержание и формат праздника определяется его темой. Главная особенность заключается в полифоничности и многоцентровости праздничного действия, включающего в себя театрализованные представления, художественные выступления и концерты, игры, конкурсы и спортивные состязания и др.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов праздника (организаторов, исполнителей, гостей) имеет свои особенности.

Содержание деятельности организаторов:

- планирование праздника и определение общей концепции, цели, задач, содержания;
- диагностика имеющихся ресурсов – материально-технической базы, потенциальной целевой аудитории, кадров и творческого персонала для реализации праздника;
- разработка проекта и сценария праздника;

– определение роли и составление текста для ведущих праздника, разработка интерактивных элементов – словесных, игровых, конкурсных;

– определение состава выступающих – солистов, творческих коллективов;

– репетиционная работа по подготовке художественных номеров в соответствии с тематикой праздника;

– репетиционная работа с ведущими праздника;

– организация сводной и генеральной репетиций планируемых театрализованных представлений и концертных выступлений;

– определение размещения сценических площадок, участников и гостей праздника;

– подготовка декоративного оформления праздника: разработка логотипа, баннеров, декоративных, флаговых и других конструкций, фейерверков и пр.;

– оформление места проведения – размещение декоративных конструкций, баннеров, шаров, цветочных композиций, пресс-стен, фальш-стен, фото-зон и пр.;

– подготовка оборудования, звуковой техники и пр.;

– подготовка и рассылка пригласительных билетов, размещение афиш и пр.;

– организация фото- и видеосъемки;

– подготовка (приобретение) сувениров и подарков участникам конкурсов, лотерей и пр.;

– встреча гостей и проведение праздника в соответствии со сценарием, включающим театрализованные представления, музыкальные выступления и концертные номера, конкурсные программы, фейерверки и пр.

После праздника:

– подготовка и рассылка пресс-релизов, размещение в СМИ информации о проведении праздника;

– рассылка благодарственных писем организациям-участникам, спонсорам и пр.;

– анализ итогов подготовки и проведения праздника.

Содержание деятельности ведущего праздника:

– распорядительство – объявление гостям о предстоящих элементах праздника – приветствия, поздравления, награждения, встреча гостей и исполнителей, привлечение внимания к определенным моментам, реагирование на происходящие в сценарии изменения и др.;

- объявление, организация и проведение конкурсных, игровых, соревновательных программ, лотерей, аукционов и пр.;
- конференс – объявление художественных номеров и исполнителей, заполнение пауз беседой с гостями и пр.;
- активизация внимания гостей с применением различных интерактивных методов и приемов.

Содержание деятельности исполнителей – участников праздника:

- подготовка художественных номеров для выступления;
- организация репетиций, участие в сводных, монтажных и генеральной репетициях;
- выступление на празднике с художественными номерами;
- анализ итогов выступления.

Содержание деятельности гостей праздника:

- посещение концертных и других площадок, просмотр театрализованных и художественных выступлений;
- участие в массовых акциях, конкурсах и пр.

Условия проведения. Открытые (стадионы, парки, площади, катки, горки и др.) или закрытые площадки (залы и помещения дворцов, клубов, боулинг-центров, баз отдыха и др.), специально оборудованные установленными атрибутами праздника (сцена, праздничные столы с традиционными угощениями, спортивные и игровые площадки, флаговые конструкции, «фальш-стены» и пр.). Необходимо наличие звукоусиливающей аппаратуры, сценического реквизита. Немаловажное значение имеет расположение площадки, возможность транспортной доставки гостей, наличие парковок и пр.

Ожидаемый результат. В результате организации и проведения праздника будет создана эмоциональная атмосфера для восприятия значимого события; будут созданы условия для социальной коммуникации и консолидации групп и сообществ вокруг позитивных ценностей; будут предоставлены возможности для творческой самоорганизации и самореализации участников праздника.

Примеры. Фольклорный праздник «Армысын, Наурыз!» (рисунок 41); корпоративный Новый год; Фольклорный праздник «Масленица»; Юбилей вуза; Праздник «Последний школьный звонок»; Праздник «Посвящение в студенты»; Праздник открытия сезона в детском летнем лагере и др.



Рисунок 41. Фольклорный праздник «Армысын, Наурыз!»

Шоу-программа.

Наименование. Шоу-программа. Шоу (англ. *show* – показ, демонстрация; зрелище, спектакль; пышность, парадность) [57, с 768] – особая яркая, красочная, зрелищная культурно-досуговая программа.

Целевая направленность. Шоу-программы организуются с целью привлечения внимания к значимому событию, создания условий для творческой самореализации и творческого развития, приобщения молодежи к художественному творчеству.

Субъекты. Субъектами шоу-программы являются: организаторы; режиссер; сценарно-постановочная группа; техническая группа (постановщики спецэффектов, фейерверков и пр.); исполнители – артисты, участники творческих коллективов, солисты и пр.; зрители.

Содержание и формат проведения. Виды шоу-программ:

– *реалити-шоу* (англ. *reality* – реальность, действительность, факт [57, с 518]) – разновидность развлекательной программы, в которой в течение определенного времени показывается якобы естественная жизнь группы персонажей в специально созданной для них обстановке;

– *ток-шоу* (англ. *talk* – разговор, беседа; говорить, разговаривать [57, с. 584]) – разновидность шоу, в котором участники ведут обсуждение предлагаемых ведущим тем. Присутствующие на шоу зрители имеют возможность задать вопрос или высказать свое мнение;

– *игровое шоу* – разновидность шоу, основанное на игре, проводимой по определенным правилам;

– *концерт-шоу* – шоу-программа, представляющая собой особо яркий, пышный, зрелищный концерт (гала-концерт);

– *танцевальное шоу, dance-show* или *show-dance* (англ. *dance* – танец, танцевать, танцевальный [57, с 264]) – разновидность шоу-программы, основанная на искусстве танца; красочное, яркое и зрелищное представление, в котором замысел автора передается посредством музыки, танца, пластики, актерского мастерства, декораций, светового оформления и костюмов. *Dance-show* – это групповое представление, в котором может быть задействовано от нескольких десятков до нескольких сотен человек;

– *ледовое шоу* – зрелищное представление на льду; выступление фигуристов сопровождается музыкой и световыми эффектами. Ледовое шоу может представлять собой показательные выступления фигуристов, а также театральную или музыкальную постановку, спектакль по мотивам известного литературного или драматического произведения;

– *спортивное шоу* – разновидность шоу-программы, зрелище, основанное на демонстрации какого-либо вида спорта – акробатики, художественной и спортивной гимнастики, трюкового футбола, восточных единоборств, фехтования и др. В молодежном досуге спортивные шоу могут быть основаны на современных видах спортивных танцев – *чир-дэнс* (англ. *cheer* – одобрительное или приветственное восклицание; приветствовать громкими возгласами; ободрять; поощрять одобрительными восклицаниями; аплодировать [57, с 214]) – особый вид танца, участники которого показывают артистичность, пластику, хореографию, а также специальные элементы, такие как чир-прыжки, пируэты и т.д.; *go-go* (англ. *go* – идти, ходить; быть в движении [57, с 394]); *go-go* – можно перевести, как подбадривающее давай-давай – распространенное в ночных клубах, на модных вечеринках, презентациях, направление современной хореографии, совмещающее разные стили, умение технично двигаться и импровизировать под музыку; *зумба* (исп. *zumba* – колокольчик, трещотка; звон, треск, жужжание; насмешка, подшучивание) – танцевальная фитнес-программа на основе популярных латиноамериканских ритмов;

– *фэшн-шоу* (англ. *fashion* – стиль, мода [57, с 316]) – модное шоу, показ модной одежды; выступление театра моды и др.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов шоу-программы зависит от ее содержания. В целом она носит художественно-творческий характер и заключается в подготовке и проведении массового зрелищного мероприятия на высоком художественном уровне.

Условия проведения. В зависимости от разновидности шоу-программы: концертный зал, актовый зал, спортивный зал, ледовая арена и пр. Необходимо наличие звукового, светового и сценического оборудования, специального реквизита.

Ожидаемый результат. В результате проведения шоу-программы будет создана яркая, красочная атмосфера, способствующая привлечению внимания к значимой проблеме, значимому событию, представлению нового коллектива, нового исполнителя и пр.

Примеры. Шоу-программа «Студенчество – любви прекрасная пора»; Программа «Баурсак-шоу»; Шоу-программа театра моды (рисунок 42) и пр.



Рисунок 42. Шоу-программа театра моды

Творческие конкурсы и фестивали.

Наименование. Творческий конкурс, творческий фестиваль. Творческий конкурс и творческий фестиваль – культурно-досуговые программы, основанные на самостоятельном художественном творчестве участников. *Самодельное (или любительское) художественное творчество* – это творчество, не имеющее отношение к основной профессии того, кто ею занимается; вид творческой деятельности, организуемой в рамках досуга,

Творческий конкурс (лат. *concursum* – стечение, столкновение [103]) –соревнование, состязание, организуемое с целью сравнить уровни мастерства его участников, выявить лучшего или лучших из числа участников или представленных художественно-творческих работ; соревнование в какой-либо области художественного творчества (музыкального, танцевального, декоративно-прикладного, литературного и др.) на лучшее исполнение художественного произведения, с целью выявления победителя [103]. Творческим конкурсом может на-

зываются соревнования в видах деятельности, которые имеют творческий характер и предполагают необычные конкурсные задания, нестандартные решения, и не требуют от участников владения специальными навыками [59, с. 37].

Фестиваль (лат. *festivus* – праздничный) – это массовое празднество, показ (смотр) достижений музыкального, театрального, эстрадного, циркового или киноискусства [61, с. 80-81]. *Творческий фестиваль* отличается от конкурса бо'льшими размерами – бо'льшим количеством участников, номинаций, бо'льшей продолжительностью и пр. может проводиться на конкурсной и неконкурсной основе. Может включать не только конкурсную (демонстративно-показательную), но и другую развлекательную (экскурсионную, концертную и пр.) программу для его участников и зрителей.

Целевая направленность. Создание условий для творческого развития, приобщение молодежи к художественному творчеству, выявление и поддержка наиболее ярких исполнителей.

Субъекты. Организаторы (образовательное учреждение; педагоги, руководители творческих кружков, объединений); участники (исполнители-солисты или творческие коллективы); жюри (конкурсная комиссия); зрители (группа поддержки, болельщики).

Содержание и формат проведения. Творческие конкурсы и фестивали проводятся в соответствии с разработанным Положением и проходят, как правило, в несколько этапов (отборочный, основной и финальный). Основное содержание творческих конкурсов и фестивалей заключается в демонстрации творческих достижений, соревновании на лучшее исполнение художественных (музыкальных, танцевальных, поэтических, драматических и др.) произведений, выборе лучшего конкурсанта-исполнителя (конкурсантов). Обычно конкурс и фестиваль является соревнованием, участники которого выделяются специальными жюри в результате предварительных отборочных просмотров. Часто фестивали проводятся в форме смотра достижений и могут не иметь конкурсной (соревновательной) основы. При этом участники фестиваля получают специальные дипломы, призы и пр.

Конкурсы и фестивали могут проводиться внутри организации (школа, вуз), между организациями (межшкольный, межвузовский), на уровне города (городской конкурс, городской фестиваль), на уровне области или региона (областной/региональный конкурс, областной/региональный фестиваль), на уровне страны (республиканский, государственный), между странами (международный конкурс, международный фестиваль).

Условия проведения. Специально отведенные залы, наличие сценической площадки, музыкальных инструментов, звукоусиливающей аппаратуры, специального реквизита.

Ожидаемый результат. Результатом проведения творческого конкурса и фестиваля должно стать создание условий для популяризации того или иного вида художественного творчества, отдельного исполнителя или творческого коллектива; выявление наиболее ярких исполнителей и творческих коллективов в том или ином жанре художественного творчества, определение победителя – лучшего участника конкурса; привлечение новых участников и зрителей.

Примеры. Конкурс исполнителей эстрадной песни; конкурс творческой молодежи вуза (рисунок 43); фестиваль творческой молодежи «Студенческая весна»; конкурс молодых дарований «Жас талап». «Мы ищем таланты» (среди студентов I курса); конкурс музыкантов-исполнителей (пианистов, домбристов, скрипачей, фольклорных ансамблей и пр.); хореографический фестиваль; фестиваль современного танца; конкурс современного молодежного творчества «Student's battle» (с англ. *battle* – битва); Национальные Молодежные Дельфийские Игры – молодежные соревнования, конкурсы в различных областях искусства; Международный Фестиваль творческой молодежи «Шабит» и пр.



Рисунок 43. Болельщики на творческом конкурсе

Чемпионаты и фестивали КВН.

Наименование. Чемпионаты и фестивали КВН.

КВН (Клуб Веселых и Находчивых) – это форма организации молодежного досуга, популярная юмористическая игра (первоначально вышедшая в телевизионном формате), в которой команды вузов, учебных заведений, классов и т.д. состязаются в юмористических ответах и импровизациях на заданные вопросы и темы, разыгрывают зара-

нее подготовленные сценические миниатюры. В ходе игры определяется победитель – самая веселая и находчивая команда. Игры КВН проходят в виде *чемпионатов* (чемпионат – соревнование на звание чемпиона) [63, с. 751] и *фестивалей*.

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации молодежи, пропаганда КВН-овского движения, стимулирование творческой инициативы, выявление и поддержка наиболее ярких представителей творческой молодежи.

Субъекты. Организаторы; игроки (команды-участники со своими капитанами); жюри; зрители.

Содержание и формат проведения. Содержание и формат проведения игр определяется правилами, которые сформировались внутри движения и сделали КВН узнаваемой игрой:

- командный вид игры (в команде КВН, возглавляемой капитаном, не менее двух игроков);
- наличие оригинальных костюмов, подчеркивающих стиль команды и отличающих ее от других;
- конкурсный формат проведения игры:
 - «Приветствие» – первое конкурсное выступление, «визитная карточка», в которой команды-участники в текстовых шутках и миниатюрах представляют себя зрителям и жюри;
 - «Разминка» – так называется КВН-овский конкурс, в котором команды за тридцать секунд обсуждения придумывают смешной ответ на вопросы, задаваемые другими командами, зрительным залом, жюри и/или ведущим;
 - «СТЭМ» (Студенческий Театр Эстрадных Миниатюр) – конкурс, в котором команды соревнуются в театральных миниатюрах на заданную тему; по правилам СТЭМа на сцене не может быть одновременно более трех игроков;
 - «Музыкальный конкурс» – конкурс, в котором оценивается тематическое музыкальное выступление команды – песня (на придуманный в соответствии с темой текст), танец, игра на инструментах;
 - «Биатлон» (лат. *bi* – двух и греч. *athlon* – состязание, борьба; *biathlon* – двоеборье, лыжная гонка со стрельбой из винтовки на 2-х или 4-х рубежах [63, с. 92]) – в КВН конкурс, состоящий из «стрельбы» шутками; после того, как каждая команда высказала свою шутку, жюри удаляет с «дистанции» команду с менее понравившейся шуткой; оставшиеся команды выходят на следующий «круг». И так до тех пор, пока не останется 1 команда-победитель, получающая в результате 1 балл;

– «Фристайл» (англ. *free style* – свободный, вольный стиль [57]) – конкурс, в котором команды играют в любом стиле и показывают любые номера;

– «Кино-конкурс» – конкурс, в котором команды соревнуются на лучший (самый смешной), заранее снятый клип или озвучивают фрагмент известного фильма;

– «Конкурс капитанов» – индивидуальный конкурс, в котором состязаются в шутках, юморе, находчивости капитаны играющих команд;

– «Домашнее задание» – конкурс, завершающий выступление команды. Может быть заявлен организаторами в виде «Музыкального домашнего задания», объединяющего два конкурса;

- каждая игра КВН имеет оригинальную тему, объединяющую всю игру и все конкурсы;

- выступление команд оценивает жюри (лат. *jiro* – присягаю; группа специалистов, решающих вопрос о присуждении премий и наград на конкурсах), возглавляемое председателем [61, с 30-31].

Условия проведения. Специально отведенные залы, наличие сцены, мест для зрителей, звукоусиливающей аппаратуры.

Ожидаемый результат. В результате проведения чемпионатов и фестивалей КВН ожидается популяризация КВН-овского движения в молодежной среде; будут созданы условия для творческой самореализации молодежи, стимулирования творческой инициативы; будут выявлены наиболее яркие представители молодежи; будут определены лучшие выступления и команды-победители.

Примеры. Фестиваль команд КВН вуза «Открытие сезона» (рисунок 44); чемпионат КВН на Кубок ректора вуза: межвузовский чемпионат (фестиваль) КВН; Республиканский чемпионат (фестиваль) КВН и пр.



Рисунок 44. Фестиваль КВН

Конкурс красоты

Наименование. Конкурс красоты.

Конкурс красоты – вид культурно-досуговой программы, яркое шоу, участники которого (девушки и юноши) демонстрируют единство внешней привлекательности и внутреннего содержания; мероприятие заканчивается выбором победителя и награждением призами.

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации; пропаганда в молодежной среде красоты и здорового образа жизни, стремления к всестороннему и гармоничному развитию личности; выявление и поддержка наиболее инициативных и талантливых представителей молодежи; стимулирование культурной, творческой и социальной активности.

Субъекты. Организаторы; сценарная группа; участники конкурса; жюри; зрители, болельщики.

Содержание и формат проведения. Конкурсы красоты проводятся в соответствии с разработанным Положением и проходят, как правило, в несколько этапов (отборочный, основной и финальный). В Положении указаны цели и задачи проведения конкурса, конкурсные номинации, условия участия. Главными критериями участия в конкурсе является единство внешней и внутренней красоты. Конкурс, как правило, включает: парад участников и приветствие (так называемую, визитную карточку), выступление в деловом, спортивном и творческом конкурсе, вечернем дефиле (франц. *defile, defiler* – проходить [63, с. 201]) – показе модной коллекции или проходе в вечерних костюмах.

Условия проведения. Специальный (театральный, концертный) зал, с соответствующим художественно-декоративным оформлением, звуковым оборудованием, местами для жюри, зрителей и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения конкурса красоты будут созданы условия для творческой самореализации молодежи, пропаганды в молодежной среде позитивных идеалов, красоты и здорового образа жизни, стремления к всестороннему и гармоничному развитию личности; будут выявлены победители, символизирующие единство внешней и внутренней красоты.

Примеры. Конкурсы: «Университет аруы – Университет сұлтаны» (рисунок 45), «Мисс и Мистер университет», «Көктем аруы», «Қыз сыны – Жігіт сұлтаны», «Умница, краса – Мисс первокурсница» и др.



Рисунок 45. Афиша конкурса
«Университет Аруы – Университет Сұлтаньы»

Выставка творческих работ

Наименование. Выставка творческих работ. Выставка – это показ достижений в различных областях (экономики, науки, техники, культуры, искусства и других) [109]. Выставки бывают постоянными и временными. Выставка как вид культурно-досуговой программы представляет собой публичную демонстрацию работ в различных жанрах художественного, научного, технического творчества. *Экспозиция* (лат. *expositio* – изложение, описание; выставление напоказ [63, с. 773]) выставки – совокупность представленных работ в соответствии с оговоренными требованиями (или определяемыми специально разработанным Положением). Выставка может быть результатом ранее проведенного конкурса или самостоятельным мероприятием, демонстрирующим результат творческой деятельности. По итогам выставки могут быть определены лучшие экспонаты, их авторы, выпущены буклеты и другая презентационная продукция.

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации; пропаганда в молодежной среде жанров художественного творчества; выявление и поддержка наиболее талантливых представителей из числа молодежи; демонстрация творческих достижений отдельных авторов или творческих коллективов, привлечение внима-

ния к ним; стимулирование культурной, творческой и социальной активности.

Субъекты. Организаторы; постановочная группа; кураторы выставки; участники выставки; волонтеры-комментаторы выставки; зрители.

Содержание и формат проведения. Выставка может быть приурочена к знаменательному событию, календарной дате; может носить ознакомительный характер, демонстрируя достижения и ресурсы отдельного автора, творческой группы, союза и пр. Выставки могут быть локальными (в рамках школы, вуза, организации и пр.), городскими, областными, республиканскими, международными. Разновидности: *биеннале* (лат. *bis* – дважды и *annus* – год) – художественная выставка, творческий фестиваль или конкурс, проходящие каждые два года (например, биеннале современного искусства) [109-110]; *галерея* (итал. *galleria*, фр. *galerie* – крытый проход) – художественная экспозиция, подборка произведений искусств, визуальных элементов, выстроенных в ряд [109-110]. Выставки могут быть реальными (очными) и виртуальными (заочными).

Условия проведения. Специальный зал, с соответствующим оборудованием и оформлением, местами для выставочных экспонатов (выставочной площадью, выставочными стендами), зрителей и пр. (рисунок 46) Для виртуальных выставок необходимо специальное оборудование для демонстрации экспонатов в интернет-пространстве.



Рисунок 46. Выставка творческих работ студентов

Ожидаемый результат. В результате проведения выставки будут созданы условия для социальной коммуникации и творческой самореализации молодых художников, фотографов, модельеров и пр.; выявлены наиболее талантливые представители молодежи; продемонстрированы творческие работы и достижения отдельных авторов или творческих коллективов, привлечено внимание к ним со стороны заинтересованных лиц и общественности; будет стимулирована творческая и социальная активность.

Примеры. Фотовыставка «Мой университет»; фотовыставка «Мой город»; выставка творческих работ студентов специальности «Дизайн»; международная фотовыставка World Press Photo EXHIBITION; выставка «оживающих картин» или выставка картин с дополненной реальностью (технология Augmentad Reality); Международная выставка «Образование и наука»; выставка художественного и прикладного творчества «Туған жерім – Қазақстан!»; выставка национальных костюмов; персональные выставки творческих работ студентов и др.

Презентация

Наименование. Презентация. Презентация (англ. *presentation* – представление, вручение) – представление чего-либо на суд зрителей (фильма, книги, фирмы и пр.) [63, с. 528]. Презентация как вид культурно-досуговой программы – это официальное представление чего-либо нового, недавно появившегося, созданного, например: книги, журнала, проекта, продукции, прибора, альбома, песни, фильма, организации, специальности и пр. кругу приглашенных лиц. [61, с. 62-63]

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации и социальной коммуникации; знакомство круга лиц с представляемым продуктом; реклама.

Субъекты. Организаторы; сценарная группа; участники презентации – презентаторы – авторы представляемого продукта; техническая группа; аудитория – лица, приглашенные на презентацию, зрители.

Содержание и формат проведения. Презентация в отличие от других рекламных мероприятий носит более непринужденный характер; обычно сопровождается выступлениями общественных деятелей, известных актеров, встречей с прессой, фуршетом. Нередко презентация является самостоятельной рекламной акцией, но может проходить и в рамках выставки или других рекламных мероприятий, например аукцион, дегустация и пр. Сценарный ход презентации включает: представление гостей и хозяев (организаторов); собственно презентацию – демонстрацию того или иного продукта; выступление (сообщение) по теме презентации; вопросы и ответы по теме презентации; вы-

ступления гостей, специально приглашенных лиц; музыкальные поздравления, концертная программа.

Виды деятельности субъектов. Организаторская; творческая.

Содержание деятельности организаторов презентации:

- планирование презентации;
- диагностика имеющейся материально-технической базы, состава целевой аудитории, кадрового и творческого ресурса для ее проведения;
- определение общей концепции, цели, задач, содержания проведения;
- определение элементов презентации;
- составление сценария, написание текста речи ведущих;
- обсуждение с презентатором временного режима и формата презентации;
- подготовка оборудования, звуковой техники и пр.;
- оформление помещения;
- проведение презентации;
- анализ итогов подготовки и проведения презентации.

Содержание деятельности презентаторов:

- диагностика места проведения;
- выбор элементов презентации, наиболее выигрышно представляющих презентуемый продукт;
- определение временного режима и формата презентации;
- составление выступления, написание речи для презентации;
- посещение места презентации, апробирование оборудования, репетиция основных элементов презентации;
- оформление выставочных стендов, установка и размещение презентуемого продукта;
- презентация;
- анализ итогов презентации.

Условия проведения. В зависимости от презентуемого продукта (книга, песня, прибор, специальность, творческий коллектив и пр.) условия проведения могут быть различны: актовый или конференц-зал, пресс-центр, сценическая площадка, концертный, компьютерный, спортивный зал и пр. Необходимо наличие звукоусиливающей аппаратуры, компьютерной техники (видеопроектор, экран и пр.).

Ожидаемый результат. В результате проведения презентации будут созданы условия для творческой самореализации и социальной коммуникации, знакомства круга лиц с представляемым продуктом, налажены новые связи между заинтересованными лицами.

Примеры. Презентация «Гимн профессии»; презентация Интернет-портала «Студенческое самоуправление»; презентация «Мы – студенческий парламент!»; презентация команды КВН; концерт-презентация творческих коллективов вуза; презентация Клуба акынов; презентация поэтического сборника студентов; презентация объектов университета; презентация стартап-проекта и пр.

Церемония

Наименование. *Церемония.* *Церемония* (лат. *caerimonia* – почтение, благоговение) – торжественный официальный акт, при проведении которого установлен определенный порядок, церемониал [103]; формально установленный порядок поведения, состоящий из стандартизированных ритуальных действий, призванный символически выражать важность какого-либо события [110]; торжественное действие, обряд, проводимый по установленным правилам [63, с. 745].

Целевая направленность. Церемонии организуются с целью привлечения внимания общественности к каким-либо значимым событиям; создания условий для социальной коммуникации; рекламы достижений и побед, популяризации ярких личностей и коллективов.

Субъекты. Организаторы; сценарно-постановочная группа; участники церемонии; техническая группа; аудитория – лица, приглашенные на церемонию, зрители.

Содержание и формат проведения. Церемония – это торжественное действие, имеющее символическое значение и совершаемое по разработанному порядку. Различают виды церемоний:

– *церемония открытия* – знаменует важность начала деятельности новых социальных и культурных объектов (церемония открытия Дворца молодежи, открытия стадиона, открытия музея, открытие памятника и др.); старта масштабных мероприятий (церемония открытия Универсиады, открытия Молодежных Дельфийских Игр и др.);

– *церемония награждения* – торжественное действие по вручению наград общественных, профессиональных, творческих, спортивных и др. По статусу награды могут быть отраслевыми, городскими, региональными, государственными, международными;

– *церемония посвящения* (в студенты, в профессию и др.) – это специально организуемое действие по принятию новых членов в сообщество, профессиональную группу и пр. Широко распространены и имеют свои традиции церемонии посвящения в студенты, во время которых первокурсники принимаются в студенческое сообщество своего вуза. Церемония посвящения в студенты включает торжественную часть с поздравлениями от руководства вуза, профессорско-преподава-

тельского состав. Неформальная часть церемонии посвящения в студенты носит юмористический характер, предполагает конкурсные испытания (интеллектуальные, спортивные, творческие), подготовленные студентами старших курсов для младших;

– *церемония закрытия* – удостоверяет завершение масштабного культурного или спортивного мероприятия (церемония закрытия Универсиады, закрытия фестиваля, закрытия Молодежных Дельфийских Игр и др.).

Иногда масштабные мероприятия, проводимые в течение длительного времени (несколько часов, дней), предполагают наличие всех трех видов церемоний при проведении – открытия, награждения, закрытия (например, церемония открытия Универсиады; церемония награждения победителей Универсиады; церемония закрытия Универсиады). Формат проведения церемонии включает обязательные элементы: приветствие аудитории; представление гостей, хозяев, специально приглашенной персоны (официальное лицо, известный спортсмен, артист, певец и пр.), лично открывающей объект; собственно акт открытия, вручения наград или закрытия; выступления номинантов, гостей, специально приглашенных лиц; музыкальные поздравления.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов церемонии в целом носит организационно-творческий характер.

Содержание деятельности организаторов церемонии:

- планирование церемонии;
- диагностика имеющейся материально-технической базы, состава потенциальной целевой аудитории, кадрового и творческого ресурса для ее проведения;
- определение общей концепции, цели, задач, содержания, алгоритма проведения;
- составление сценария, написание текста речи ведущих;
- выбор и приглашение персоны, которая лично открывает объект или вручает награды;
- приглашение учредителей премий и наград;
- приглашение и оповещение «виновников торжества» – получателей наград;
- подготовка атрибутов награждения – (праздничная лента, ножницы, поднос, грамоты, дипломы, призы и пр.);
- подготовка пресс-релиза – информации для СМИ;
- оформление зала, помещения;
- приглашение фотографов, видео-операторов, организация фото- и видеосъемки;
- проведение церемонии;

- анализ итогов подготовки и проведения церемонии;
- корпоративный праздник по случаю значимого события – церемонии открытия, вручения наград, закрытия.

Условия проведения. В зависимости от вида церемонии (открытие, вручение наград, закрытие) условия проведения будут различными: площадь перед открываемым объектом, актовый или концертный зал, спортивный комплекс и пр. Необходимо наличие звукоусиливающей аппаратуры, декоративного оформления, возможно применение специального реквизита (ленты и пр.), специальных эффектов (фейерверки и т.п.) (рисунок 47).



Рисунок 47. Церемония открытия коворкинг-центра

Ожидаемый результат. Результатом проведения торжественной церемонии будет привлечение внимания к значимым событиям; возможность социальной коммуникации; реклама достижений и побед, популяризация ярких личностей и коллективов. Будет представлен положительный пример, мотивирующий молодежь на творческую активность и высокие результаты деятельности.

Примеры. Церемония открытия молодежного форума; церемония вручения наград победителям молодежных стартап-проектов; церемония посвящения в студенты; церемония торжественного закрытия акции «Здравствуй, первокурсник!»; церемония открытия молодежного центра и др.

Перформанс.

Наименование. Перформанс. Название происходит от английского слова *performance* – представление, исполнение, выступление. Перформанс – это вид художественного творчества, объединяющий возможности изобразительного искусства и театра [103]. Перформанс – это также художественная акция, короткое представление: исполняемое одним или несколькими участниками в художественной галерее или в музее; представляющее публике живые композиции с символическими атрибутами, жестами и позами. Акции перформанса заранее планируются и протекают по некоторой программе. Акции перформанса заранее планируются и протекают по некоторой программе [61, с. 61].

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации; привлечение внимания зрителей к художественному произведению.

Субъекты. Организаторы; участники перформанса – автор, участники-статисты; техническая группа; зрители.

Содержание и формат проведения. Перформанс как художественная акция предполагает наличие театральных и изобразительных элементов. От театра его отличает то, что участники перформанса не играют выученные и отрепетированные чужие роли, а действуют от имени изображаемого персонажа или группы персонажей, «проживают» его. Написанных ролей нет, но сюжет, как правило, присутствует. От изобразительного искусства перформанс отличается тем, что объектом представления здесь является не полотно или скульптура, а сам человек, его тело, жесты, дополнительные атрибуты в виде костюмов, реквизита и других выразительных средств. Восприятие и понимание перформанса рассчитано на любого прохожего, который остановился, посмотрел, удивился и пошел дальше. Перформанс может быть самостоятельной акцией и частью большой культурно-досуговой программы.

Виды деятельности субъектов. Организаторская; творческая.

Условия проведения. В зависимости от содержания перформанса условия проведения могут быть различны: зал, холл, специально оборудованная площадка в закрытом или открытом пространстве.

Ожидаемый результат. В результате перформанса будут обеспечены условия для творческой самореализации его авторов и участников; будет привлечено внимание зрителей к художественному произведению, какой-либо культурной проблеме.

Примеры. Перформансы «Живые картины», «Ожившие скульптуры», «Искусство молодых» (рисунок 48) и пр.



Рисунок 48. Перформанс

Бал.

Наименование. Бал. Бал (фр. *bal*, итал. *ballo* – танец) – большой танцевальный вечер, построенный по определенным условиям и ритуалам, соответствующим общественному назначению и праздничной теме [60, с. 29].

Целевая направленность. Создание условий для творческой самореализации; развитие культуры взаимоотношений; эстетизация молодежного досуга; пропаганда духовных ценностей, здорового образа жизни, единства внешней и внутренней красоты.

Субъекты. Организаторы; распорядитель бала; участники – танцевальные пары; техническая группа; зрители.

Содержание и формат проведения. Бал – это большой танцевальный вечер, собрание многочисленного общества лиц обоего пола для парных танцев. Балы характеризуются такими признаками, как особая торжественность, строгий бальный этикет (дресс-код, наличие специальных костюмов – смокингов для кавалеров и платьев в пол для дам; коммуникативный этикет – особая манера общения, вежливость, галантность, учтивость; танцевальный этикет – приглашение кавалером дам, выход на танец «под руку», выполнение обязательных танцевальных движений в паре и др.), обязательный набор танцев, следующих по определенному порядку.

Сложились разновидности балов:

- детские балы, устраиваемые в дошкольных, школьных и внешкольных учреждениях;
- домашние балы как форма организации семейного досуга;

- студенческие балы, организуемые в учебных заведениях и между учебными заведениями;
- молодежные балы – с участием молодежи различных вузов, организаций и др.;
- кадетский бал – бал с участием кадетских классов и школ;
- бал молодых офицеров – с участием молодых сотрудников и сотрудниц Департамента внутренних дел, военнослужащих войсковых частей и др.;
- бал-маскарад – костюмированный бал с наличием карнавальных масок и/или карнавальных костюмов;
- исторический бал – реконструкция танцевального вечера в стиле выбранной исторической эпохи;
- благотворительный бал – танцевальный вечер, организуемый в благотворительных целях и направленный на поддержку какой-либо организации или движения. Благотворительные балы по формату практически не отличаются от других, но в приглашении указано, что перед балом будет дан обед и будет стоять сумма, которую следует уплатить. Помимо гостей, делающих балу взносы, есть группа спонсоров, которые выделяют дополнительные средства и делают пожертвования.

Виды деятельности субъектов. Организаторская; творческая.

Условия проведения. Для проведения бала необходимо специальное помещение – празднично оформленный зал, имеющий площадку для танцев (рисунок 49), оборудованный звуковой и световой аппаратурой.



Рисунок 49. Молодежный бал

Ожидаемый результат. В результате проведения бала будут созданы условия и особая эмоциональная атмосфера для коммуникации и молодежи, восприятия духовных ценностей, популяризации здорового образа жизни, единства внешней и внутренней красоты и гармонии.

Примеры. Осенний студенческий бал; Бал молодых офицеров; Новогодний бал-маскарад, Молодежный бал и др.

Карнавал или Карнавальное шествие.

Наименование. *Карнавал.* Карнавал (франц. *carnaval*) – это вид народного гулянья с уличными шествиями, театрализованными играми [103], уличным маскарадом, кавалькадами [60, с. 54]; народный праздник с уличными шествиями, театрализованными играми, танцами, маскарадами [59, с. 34].

Целевая направленность. Карнавалы организуются с целью создания яркой, красочной, праздничной атмосферы; условий для творческой самореализации, объединения усилий профессиональных и любительских творческих объединений и организаций; консолидации общества, социальных групп на основе позитивных эмоций и ценностей.

Субъекты. Организаторы; участники – костюмированные персонажи; зрители, вовлекаемые в театрализованные действия, конкурсы и пр.; технические службы.

Содержание и формат проведения. Карнавал проводится в виде праздничного костюмированного шествия по улицам или площадям. Сопровождается массовыми народными гуляньями, театрализованными представлениями, конкурсами, играми. Предполагает активное вовлечение и участие зрителей в играх, конкурсах, лотереях, переодеваниях и пр.

Карнавалы имеют давнюю традицию и распространены во многих странах мира. Широко известны бразильский и венецианский карнавалы [111]. В каждой стране карнавалы имеют свою собственную историю, содержание и неповторимый стиль.

Так, бразильский карнавал, проводимый в Рио-де-Жанейро, является им из самых ярких и широко известных художественных событий в мире. Миллионы туристов приезжают каждый год в «столицу всех карнавалов», чтобы наблюдать это яркое зрелище. Карнавал начинается с коронования короля Момо, которому передают огромные серебряные и золотые ключи от города. Затем начинаются празднования по всей стране, по всем улицам, скверам, барам и клубам. Завершается карнавал Парадом Самбы, когда лучшие школы самбы проходят по Рио-де-Жанейро для того, чтобы завоевать звание лучшего в Бразилии.

Венецианский карнавал, названный так по имени города, в котором он проводится, является также одним из наиболее популярных в мире. История венецианского карнавала уносит нас к временам Древнего Рима, к ежегодным праздникам Сатурналиям, организуемым в честь древнеримского бога Сатурна, покровителя земледелия. Венецианскому карнавалу и сегодня присущи таинственность и мистика. По традиции, во время карнавала проходят парады, концерты, балы и другие мероприятия. Участники надевают замысловатые костюмы. Обязательным атрибутом карнавала в Венеции являются карнавальные маски, которые бывают двух видов. Маски первого вида – это маски персонажей уличного театрального представления (итальянской комедии дель арте, комедии масок). К ним относятся Коломбина, Пьеро, Педролينو, Пульчинелла, Бригелла, Дзанни и другие персонажи. Ко второму виду относятся маски, которые появились в результате многовекового развития венецианского карнавала, не связанные с театром – Баута, Венецианская дама, Джокер, Кот, Доктор Чумы и другие. Помимо традиционных ритуалов, которые представляют собой огромное по масштабам сценическое действие, венецианский карнавал каждый год проходит под особой темой. Сценой действия становится весь город. Церемония открытия карнавала проводится на главной площади города, перед собором Святого Марка, откуда начинается первый костюмированный парад.

Карнавал как молодежная культурно-досуговая программа может проводиться в стиле бразильского, венецианского или др. карнавала. Но может иметь и другое содержание, включать иных персонажей (исторических, сказочных и др.), при этом сохраняя свои главные черты – яркость, красочность, зрелищность, массовость, театральность (рисунок 50). Карнавал может быть приурочен к массовым праздникам – новому году, дню города и др., проведен как самостоятельное мероприятие или как часть большого праздничного действия. Формат проведения карнавала включает элементы: открытие, само карнавальное шествие, отдельные мероприятия – балы-маскарады, игры, конкурсы и др., награждение участников в номинациях (например, Королева и Король карнавала; лучший костюм; лучшая маска; самая красивая колонна; самое зрелищное шествие и др.).

Виды деятельности субъектов. Организационно-постановочная; творческая. В содержание деятельности организаторов входит: разработка темы, девиза (слогана), логотипа карнавала; разработка положения по проведению карнавала; оформление места проведения карнавала – площадей, улиц, сборных пунктов, зон и др.; разработка сценария; определение и информирование потенциальных участников; репети-

ционная работа с ведущими и приглашенными исполнителями; разработка формата проведения игр, соревнований, аттракционов и пр.; приобретение призов; приглашение членов конкурсных комиссий и жюри; разработка сценария церемонии награждения и закрытия. Содержание деятельности участников заключается в подготовке костюмов, масок, художественных номеров в соответствии с темой и содержанием карнавала.

Условия проведения. Карнавальное шествие может начаться на центральной площади и быть продолжено по улицам города. Может быть проведено на территории школы, университета и пр. Возможно проведение карнавального шествия на стадионе. Необходимы костюмы, маски, атрибуты и специальный реквизит (флаги, цветы, шары и пр.), звуковое оборудование.

Ожидаемый результат. Результатом проведения карнавала станет такая эмоциональная атмосфера, которая будет способствовать восприятию идеи и содержания праздника как особого события в жизни общества (учебного заведения, организации, города и пр.); будут созданы условия для творческого развития и самореализации участников, обмена творческими идеями и усилиями профессиональных и любительских творческих коллективов; условия для консолидации сообществ и социальных групп на основе позитивных эмоций и ценностей.

Примеры. Новогодний карнавал; Карнавальное шествие, посвященное Дню города; Венецианский карнавал и др.



Рисунок 50. Карнавал

Ярмарка.

Наименование. Ярмарка. Ярмарка (польск. *jarmark*, нем. *Jarmarket* – ежегодный рынок) – это регулярно устраиваемый торг, на который

съезжаются для продажи и покупки товаров; собрание производителей, промышленных и торговых организаций для закупки и продажи продукции, соответствующей определенным образцам [63, с. 799]. Ярмарки сопровождаются увеселениями, развлечениями, театрализованной, концертной и игровой программами [59, с. 82; 64, с. 29] (известны, например, Кояндинская ярмарка, Сорочинская ярмарка и др.). В практике организации досуга сложились виды ярмарок: художественная ярмарка, ярмарка ремесел, ярмарка народного промысла, ярмарка талантов, ярмарка мастеров, ярмарка профессий, книжная ярмарка и др.

Целевая направленность. Ярмарки организуются с целью создания условий демонстрации и продвижения товаров, творческой самореализации авторов художественных работ, повышения интереса и спроса на товары и услуги у различных групп, выявления и поддержки новых авторов, их креативных идей и творческих работ, создания условий для социальной и профессиональной коммуникации творческих личностей, авторов, потенциальных потребителей и других заинтересованных лиц.

Субъекты. Организаторы; участники ярмарки – авторы творческих работ, продавцы и покупатели; зрители; участники театрализованных программ; технические службы.

Содержание и формат проведения. Ярмарка как культурно-досуговая программа – это выставочно-развлекательное мероприятие, на которое съезжаются авторы творческих работ из разных учреждений, городов, регионов или даже стран. Ярмарка – это место, где можно показать, продать и купить товар, отдохнуть и повеселиться, как говорят, «себя показать и других повидать». На ярмарках устраиваются различного рода выставки и торги, заключаются торговые соглашения. На ярмарке продаются угощения и сладости. Кроме того, для привлечения и развлечения гостей устраиваются народные гулянья, концертные площадки, проводятся театрализованные представления (балаганы, вертепы, сценки, спектакли), музыкальные программы, увеселительные мероприятия, конкурсы, игрища, аттракционы, катание на каруселях, качелях, различные забавы. На ярмарке всегда царит атмосфера веселья и праздника, звучат музыка и смех.

Ярмарки могут проводиться как самостоятельные мероприятия или как часть большой досуговой программы – фольклорного праздника, фольклорного фестиваля и пр.

Виды деятельности субъектов. Организационная; творческая.

Условия проведения. Ярмарка может проводиться в специально оборудованных помещениях (торговых центрах, холлах, спортивных

объектах) или на открытом воздухе, на площадках, оснащенных местами для торговцев и покупателей, а также имеющих стационарные или мобильные (специально установленные) подиумы и сценические площадки. Необходимо праздничное оформление пространства (цветы, шары и пр.), наличие звукового оборудования.

Ожидаемый результат. Результатом проведения ярмарки станет творческая самореализация ее участников, демонстрация и продвижение культурно-досуговых, художественных и других товаров; будут выявлены и новые авторы, продемонстрированы их креативные идеи и творческие работы; установлены новые профессиональные контакты.

Примеры. Благотворительная художественная ярмарка; Ярмарка идей; Ярмарка талантов (рисунок 51) и др.



Рисунок 51. На ярмарке талантов

- **Организация молодежных культурно-досуговых программ спортивно-оздоровительной направленности**

Спорт (англ. *sport*, сокращение от первоначального *disport* – игра, развлечение) – составная часть физической культуры, средство и метод физического воспитания, система организации соревнований по различным физическим упражнениям [103]; специализированная область деятельности, связанная с выявлением и демонстрацией физических возможностей людей [110]. Спортом называется также организованная по определенным правилам деятельность людей, специфический род физической и интеллектуальной активности, совершаемой с целью соревнования, а также целенаправленной подготовки к ним пу-

тем разминки, тренировки, в сочетании с отдыхом, стремлением постепенного улучшения физического здоровья, получения морального и материального удовлетворения, улучшению личных, групповых и абсолютных рекордов, стремлением к славе, совершенствованию собственных физических возможностей и навыков. Существует любительский спорт и профессиональный (как источник доходов для спортсменов).

Оздоровление – в словаре это слово определяется как действие по значению глаголов оздоровить, оздоровлять и результат такого действия [109]. В свою очередь «оздоровлять» означает делать здоровым, улучшать состояние чье-либо здоровья [109]. Таким образом, оздоровление – это комплекс мероприятий для улучшения физического и психического самочувствия, который ведет в целом к укреплению здоровья, усилению иммунитета, повышению работоспособности, улучшению качества и повышению продолжительности жизни.

Здоровый образ жизни (ЗОЖ) – это повседневное следование правилам, направленным на сохранение и укрепление здоровья отдельного человека, его семьи и окружающих его людей [109]. Под здоровым образом жизни понимается стиль жизни человека, направленный на сохранение здоровья, профилактику болезней и укрепление человеческого организма в целом.

Молодежные культурно-досуговые программы спортивно-оздоровительной направленности ориентированы на пропаганду и популяризацию в молодежной среде физической красоты и здорового образа жизни, формирование негативного отношения и нулевой терпимости к следованию вредным привычкам, проявлениям асоциального поведения, а также на выявление и поддержку наиболее одаренных в спортивном плане представителей молодежи.

Виды молодежных культурно-досуговых программ спортивно-оздоровительной направленности представлены на рисунке 52.



Рисунок 52. Культурно-досуговые программы спортивно-оздоровительной направленности

Спартакиада.

Наименование. *Спартакиада* – массовые спортивные соревнования, названные по имени предводителя восстания римских рабов Спартака. Спартакиада – это комплексные соревнования, которые включают состязания по нескольким видам спорта. Проводятся в учебных заведениях, на производственных коллективах и пр. [61, с. 71].

Целевая направленность. Спартакиады проводятся с целью пропаганды и развития массовой физической культуры и спорта, привлечения молодежи к движению за здоровый образ жизни, сплочения команды.

Субъекты. Организаторы; участники (коллективные (команды) и индивидуальные участники по видам спорта); команда судей; зрители, болельщики; творческие коллективы и исполнители художественных номеров; ведущие церемонии открытия и закрытия, а также отдельных соревнований.

Содержание и формат проведения. Спартакиады проводятся в форме комплексных соревнований по различным видам спорта между: учебными и студенческими группами; преподавателями и студентами; спортивными клубами; учебными заведениями города, области, страны. Могут проводиться по летним и зимним видам спорта (летняя спартакиада, зимняя спартакиада). Соревнования имеют командный характер, поэтому турнирная таблица общая, а не индивидуальная. Каждый участник чувствует сопричастность к командному результату:

занимая определенное место в дисциплине, он приносит очки своей команде. Даже, если спортсмен прибежал предпоследним, он зарабатывает очки для своей команды. В результате победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков. Как досуговая программа, спартакиада может включать и другие развлекательные мероприятия (концертные и показательные номера, конкурсы, лотереи, выставки и пр.) Бывают летние и зимние (рисунок 53).



Рисунок 53. Этап зимней спартакиады

Виды деятельности субъектов. В целом деятельность субъектов спартакиады как культурно-досуговой программы характеризуется как спортивно-ориентированная.

Условия проведения. Спортивные залы или открытые спортивные площадки, стадионы, катки, треки, трассы и пр.

Ожидаемый результат. Результатом проведения спартакиады должно стать привлечение внимания и популяризация среди молодежи здорового образа жизни, массовой физической культуры, занятий спортом, сплочение трудового или учебного коллектива, выработка командного духа.

Примеры. Спартакиада «Первокурсник»; Зимняя спартакиада «Бодрость и здоровье» среди студентов, магистрантов, преподавателей и др.

Универсиада.

Наименование. Слово *универсиада* происходит от слов «университет» (лат. *universitas* – совокупность, общность) и «олимпиада» (греч. *olympia* – олимпийские игры). Универсиада – это спортивные студенческие игры, комплексные соревнования, проводимые среди студентов высших учебных заведений. Бывают республиканские и международные Всемирные студенческие спортивные соревнования учреждены в 1924 году [61, с. 79].

Целевая направленность. Пропаганда физической красоты и здорового образа жизни; демонстрация спортивных достижений вуза; выявление и поддержка ярких спортсменов из числа студенческой молодежи.

Субъекты. Организаторы; участники (команды вузов и индивидуальные участники по видам спорта); судейство; зрители (болельщики); волонтеры; концертные бригады и творческие коллективы.

Содержание и формат проведения. Соревнования, проводимые между вузами по различным видам спорта. Как культурно-досуговая программа спортивно-оздоровительной направленности универсиада представляет собой специально организованное масштабное мероприятие, которое включает:

- торжественную церемонию открытия с поздравлением официальных лиц (руководства страны, оргкомитета, вуза), парадом команд-участниц, поднятием флага, исполнением гимна Универсиады, произнесением клятвы, зажжением огня, театрализованным представлением, концертной программой, фейерверками и пр.;
- основную часть – проведение спортивных соревнований;
- молодежные досуговые программы для спортсменов и гостей Универсиады – фольклорные представления и ярмарки, вечерние шоу-программы, диалоговые площадки и пр.;
- торжественную церемонию закрытия с награждением победителей, поздравлением официальных лиц (руководства страны, оргкомитета, вуза), передачей эстафеты и флага Универсиады преемнику, выбранному для проведения следующей Универсиады, презентацией страны (вуза), принимающего эстафету.

Виды деятельности субъектов. Деятельность субъектов универсиады как культурно-досуговой программы различна по содержанию: организация церемонии открытия; организация спортивных соревнований; организация досуга спортсменов и гостей; организация работы волонтеров; организация торжественной церемонии закрытия. В целом она носит спортивно-ориентированный характер.

Условия проведения. Спортивные залы или открытые спортивные площадки, стадионы (рисунок 54), катки, треки, трассы и пр.



Рисунок 54. Торжественное открытие Универсиады

Ожидаемый результат. В результате проведения Универсиады ожидается привлечение внимания, пропаганда и популяризация молодежного спорта, здорового образа жизни, спортивных достижений вузов, популяризация новых имен молодых спортсменов, повышение имиджа вуза, страны.

Примеры. Международная Универсиада Прикаспийских государств (Вторая Универсиада состоялась на территории Республики Казахстан); Летняя Универсиада вузов Республики Казахстан; Всемирная зимняя универсиада и др.

Стрит воркаут.

Название. *Стрит воркаут* (англ. *street* – улица; *workout* – тренировка, проверка) – дословно тренировка на улице [57]; распространенный в последнее время вид физкультурных занятий, выполняемых преимущественно на улице, на специальных площадках, уличных конструкциях и тренажерах (турниках, брусьях, горизонтальных и вертикальных лестницах, вкопанных колесах, лавках и т.п.) или без них; альтернативный вариант работы над своим телом без привлечения до-

полнительных затрат (в отличие от занятий в фитнес центре/зале). Соревнования по стрит воркауту – это зрелищные мероприятия. Могут проводиться как городские, областные, межрегиональные и международные соревнования. В 2014 году, впервые в истории, на официальном уровне, в Казахстане, прошел чемпионат мира по стрит воркауту. Судят соревнования опытные спортсмены, занимающиеся стрит воркаутом и знающие его специфику и сложность выполнения упражнений.

Целевая направленность. Пропаганда в молодежной среде здорового образа жизни, привлечение представителей молодежи к активному образу жизни, массовым занятиям физической культурой и спортом, развитие движения Street workout (SW).

Субъекты. Субъектами стрит воркаута являются организаторы этого движения, а также его непосредственные участники, именуемые воркаутерами, турникменами – молодежь, молодежные сообщества и группы единомышленников, главным приоритетом для которых является здоровый образ жизни, стремление к духовному и физическому развитию.

Содержание и формат проведения. Основной смысл и содержание стрит воркаута как уличной тренировки заключается в возможности совершенствования духа и тела любыми доступными методами и средствами, в организации доступных каждому желающему занятий физической культурой, спортивной и силовой подготовкой с использованием имеющихся площадок, уличных тренажеров или конструкций. Как специально организуемые соревнования включает организацию церемонии открытия; организацию соревновательной части; организацию работы судей; организацию работы волонтеров; организацию церемоний закрытия и награждения.

Виды деятельности субъектов. В целом, деятельность субъектов стрит воркаута носит спортивно-оздоровительный характер.

Условия проведения. Открытые спортивные площадки, спортивные сооружения (рисунок 55).

Ожидаемый результат. Результатом организации подобного рода культурно-досуговых программ должна стать популяризация доступных форм занятий спортом, приобщение к активному и здоровому образу жизни, физическое развитие.

Примеры. Межвузовские соревнования «WORKOUT – движение молодежи» и др.



Рисунок 55. Стрит воркаут

- **Организация молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности**

Экология (греч. *oikos* – дом, жилище, хозяйство, обиталище, местообитание, родина и *lógos* – понятие, учение, наука) – наука, изучающая взаимоотношения животных, растений и микроорганизмов между собой и окружающей средой; условия существования растительных организмов и животных в какой-либо местности; раздел социологии, который изучает взаимодействие человека, общества и окружающей среды [63, с 771-772]. С середины 20 века в связи с усилением воздействия человека на природу экология приобрела особое значение и стала пониматься как научная основа рационального пользования природными ресурсами, а также деятельность общества, направленная на охрану окружающей среды. В связи с чем появляется термин «экологическая этика» [103].

Организация молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности предусматривает в качестве целевых ориентиров пропаганду в молодежной среде этически ответственного отношения к окружающему миру, природе, навыков разумного взаимоотношения с ней, формирование потребности активного участия в экологических и трудовых акциях.

Виды молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности приведены на схеме ниже (рисунок 56).



Рисунок 56. Культурно-досуговые программы эколого-трудовой направленности

Экологическая акция.

Наименование. Экологическая акция (от слов «экология» и «акция») – широкомасштабная массовая акция, направленная на привлечение широких слоев населения и общественного внимания к проблемам экологии и чистоты окружающей среды.

Целевая направленность. Формирование основ экологической этики, пропаганда в молодежной среде этически ответственного отношения к окружающему миру, природе, разумному взаимоотношению с ней; формирование потребности активного участия в экологических и трудовых акциях.

Субъекты. Организаторы; студенты; бойцы студенческих экологических и трудовых отрядов.

Содержание и формат проведения. Массовая акция, включающая мероприятия по уборке территории, выступлений экологов, представителей общественности, студентов по проблемам экологии. Может завершаться торжественным награждением лучших бойцов трудовых отрядов, лучших участников акции, концертом.

Виды деятельности субъектов. Трудовая, волонтерская, эколого-ориентированная: добровольное участие в субботниках, акциях по уборке территорий, посадке деревьев и пр.

Условия проведения. Площадь и территория вуза; парки, скверы и пр.

Ожидаемый результат. В результате проведения экологической акции будут созданы условия для привлечения внимания молодежи к

проблемам экологии, формирования этически ответственного отношения к окружающему миру, природе (рисунок 57).

Примеры. Экологические акции: «Чистота – залог здоровья»; «Мой город!»; «Мой университет!»; «Жасыл ел» и др.



Рисунок 57. Экологическая акция по уборке территории

Экочеллендж или экологический марафон.

Наименование. Экочеллендж или экологический марафон. Экологический – соотносящийся по значению с существительным экология (наукой, занимающейся сферой понятий и явлений, связанных с окружающей средой), связанный с ним [109]; относящийся к окружающей среде, как правило, с оттенком сохранения ее природных качеств и роли в жизни людей. Слово челлендж (англ. *challenge*) в переводе означает проблема, вызов; бросить вызов [57]. Марафон (греч. *Μαραθών*) – спортивный бег или спортивное соревнование на длительной дистанции или в течение длительного времени; в переносном смысле – длительный и напряженный ход развития чего-нибудь; любое длительное соперничество [56; 109].

Экочеллендж или экологический марафон – это специально организуемая акция, в ходе которой участники в течение установленного времени выполняют задания, которые призваны помочь сделать окружающую среду чище и безопаснее, окружающий мир – лучше. Может быть приурочен к Всемирному Дню Земли, отмечаемому 22 апреля.

Целевая направленность. Привлечение внимания к экологическим проблемам, побуждение молодежи быть внимательной к окружающей среде, формирование потребности личного активного участия в мероприятиях по очистке и сохранению окружающей среды; формирование экологических привычек; создание условий для самореализации молодежи.

Субъекты. Организаторы; участники – коллективные (добровольные молодежные группы) и индивидуальные (отдельные личности).

Содержание и формат проведения. Содержание и формат проведения экокелленджа или экологического флешмоба определяется организаторами, в целом имеет направленность на проблемы бережного отношения, очистки и сохранения окружающей среды, природы, сферы обитания человека, формирование у молодежи экологических привычек.

Разновидности заданий для экокелленджа:

- сбор для последующей переработки макулатуры, бумажных отходов, пластиковых бутылок и посуды;
- принеси свою сумку или пакет – хождение в магазин со своей сумкой или многоразовым бумажным пакетом;
- стирай одежду в холодной воде – используй самый низкий температурный режим стиральной машины;
- береги энергию – выдерни вилку из электрической розетки, не включай без надобности тостер, кофеварку, лампы, микроволновку, телевизор, зарядные устройства и пр.; делай перерыв, отключая все розетки на 1 час;
- принеси свою чашку или бутылку – вместо того, чтобы покупать и выбрасывать очередную бутылку воды или пластиковый стакан, возьми с собой одну из дома и перезаполняй ее в течение дня;
- береги воду – уменьши время принятия душа, установив таймер;
- береги бумагу – используй обратную сторону бумаги для печати; используй тканевые носовые платки вместо бумажных салфеток и платков;
- береги электроэнергию – проведи вечер в романтической обстановке, не включай свет.

Участники экокелленджа ведут чек-лист (англ. *check list* – контрольный список) выполненных действий или фиксируют свои действия на видео.

Как специально организуемая культурно-досуговая программа экокеллендж может включать такие структурные элементы: торжественное открытие (выступление организаторов, концертные номера,

показательные выступления спортсменов и пр.), основную часть, продолжающуюся от нескольких часов до нескольких дней и месяцев, заключительную часть (подведение итогов, награждение наиболее активных участников и победителей, концертные номера).

Виды деятельности субъектов. Организаторы продумывают содержание заданий, информируют и приглашают потенциальных участников, фиксируют их достижения; участники выполняют задания, фиксируют свои результаты. В целом деятельность субъектов экочелленджа характеризуется как экологически ориентированная.

Условия проведения. Среда обитания, место учебы и проживания; территория, близлежащая к месту учебы и проживания.

Ожидаемый результат. В результате проведения экочелленджа или экологического марафона будут созданы условия для побуждения молодежи к активной деятельности по охране окружающей среды, формированию экологических привычек; предоставлена возможность для самореализации молодежи.

Примеры. Экочеллендж: «Сортируем по-новому»; «Вторая жизнь»; «Reduce – Reuse – Recycle» – «Снижение потребления – Повторное использование – Переработка» и др. (рисунок 58)



Рисунок 58. Экочеллендж. Баннер

Слет студенческих трудовых отрядов.

Наименование. Слет – съезд, собрание членов, представителей какой-либо массовой организации, представителей одной профессии [56; 110].

Слет студенческих трудовых отрядов – собрание представителей движения студенческих трудовых отрядов с подведением итогов «трудового семестра» по направлениям: студенческие строительные отряды (ССО); студенческие трудовые отряды «Жасыл ел» (каз. *жасыл* – зеленый, зеленая, *ел* – страна); студенческие педагогические отряды; студенческие волонтерские отряды и др.

Целевая направленность. Формирование у молодежи потребности активного участия в трудовых акциях, Студенческих строительных и трудовых отрядах, реализации программы озеленения страны «Жасыл ел».

Субъекты. Организаторы; штабы студенческих строительных и трудовых отрядов; бойцы студенческих строительных и трудовых отрядов; представители органов и структур по делам молодежи; молодежный актив.

Содержание и формат проведения. Слет проводится по окончании трудового семестра. Организацией мероприятия занимается специально созданный оргкомитет, в который обычно входят представители органов по делам молодежи, руководители штаба студенческих строительных отрядов (ССО). Слет проводится на базе одного из вузов. В программе слета: отчет об итогах работы студенческих строительных и трудовых отрядов; награждение лучших отрядов и бойцов; отчеты-выступления команд (в стиле КВН); концерт.

Виды деятельности субъектов. Трудовая: участие в работе студенческих строительных и трудовых отрядов; организационная – участие в организации слета; творческая – подготовка и демонстрация творческого отчета о работе отряда (сценическое выступление) и пр.

Условия проведения. Актовый зал; сценическая площадка; площадь вуза и др.

Ожидаемый результат. В результате проведения слета будут созданы условия для привлечения внимания к молодежным трудовым и строительным отрядам, формирования у молодежи потребности активного участия в трудовых акциях, студенческих строительных и трудовых отрядах, реализации программы озеленения своего города и страны.

Примеры. Слет студенческих строительных отрядов; слет трудовых отрядов «Жасыл ел» и др. (рисунок 59)



Рисунок 59. Выступление команды на слете ССО

В целом, разнообразие видов культурно-досуговых программ демонстрирует многосторонний подход к организации молодежного досуга, предоставляет широкие возможности для реализации и развития творческого потенциала молодежи.

Вопросы и задания:

1. Назовите признаки классификации видов молодежных культурно-досуговых программ.
2. Назовите виды и раскройте специфику организации молодежных культурно-досуговых программ гражданско-патриотической направленности.
3. Раскройте особенности технологии организации молодежных культурно-досуговых программ интеллектуальной направленности.
4. Назовите виды и раскройте особенности технологии организации молодежных культурно-досуговых программ творческой направленности.
5. Перечислите виды культурно-досуговых программ спортивно-оздоровительной направленности. Раскройте специфику технологии их организации.
6. В чем заключается цель организации молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности? Перечислите виды культурно-досуговых программ эколого-трудового направления.

2.5 Инновационные технологии в организации молодежного досуга

- Понятие инновационных технологий организации молодежного досуга.
- Виды инновационных молодежных культурно-досуговых программ с применением цифровых технологий.

• Понятие инновационных технологий организации молодежного досуга

Как было сказано выше, одним из эффективных способов организации молодежного досуга является технологический подход, который предполагает последовательно реализуемую, основанную на накопленных знаниях, использующую все имеющиеся (нормативно-правовые, кадровые, информационно-методические, финансово-экономические, материально-технические) ресурсы, ориентированную на результат последовательность и целенаправленность действий, имеющих прогнозируемый характер.

Проведенный анализ показал, и об этом было сказано выше, что сегодня в сфере культурно-досуговой работы и организации молодежного досуга применяется целый спектр разнообразных технологий, характеризующихся различной степенью использования традиционных и инновационных форм, методов и приемов. Выделим:

– традиционные технологии – основанные на сложившихся в теории и практике формах, методах и приемах организации культурно-досуговой деятельности студенческой молодежи: организация кружков художественной самодеятельности; организация и проведение концертов, театрализованных постановок, форумов, фестивалей, курсов и др.;

– промежуточные (или переходные) технологии – технологии с элементами инноваций – основанные на апробированных в практике традиционных формах организации культурно-досуговой деятельности с внесением обновления (инноваций) в содержание, в формат и локации (территории, пространства, места) проведения, предполагающие активное (интерактивное) участие зрителей в творческом процессе. В качестве примера могут служить: игры-квесты, квизы (англ. *quiz* – проверочные вопросы; опрос; викторина [57]), флеш-мобы, ивент-корпоративы, тимбилдинги, кросс-букинги, челленджи, TED-конференции (аббревиатура от англ. *technology, entertainment, design* – технологии, развлечения, дизайн), выставки живых картин и картин с

дополненной реальностью, творческие мастерские, коворкинги, персональные экспозиции и др.;

– инновационные технологии – технологии, основанные на применении новых форм, методов, приемов организации досуга с использованием цифровых технологий, виртуальных пространств, например, онлайн-конференции, вебинары, виртуальные (онлайн) конкурсы и виртуальные (онлайн) голосования, виртуальные экскурсии, онлайн-концерты и пр.

Разработка инновационных технологий в сфере организации досуга стала особенно актуальной в связи с теми событиями, которые начались в первые месяцы 2020 года, и которые коренным образом изменили нашу жизнь. Режим карантина и изоляции сделал невозможным проведение досуговых мероприятий в обычном режиме. На смену традиционным формам организации досуга пришли инновационные, основанные на цифровых технологиях, которые мгновенно были взяты на вооружение организаторами досуговых мероприятий и уже вошли в практику досуга.

• **Виды инновационных молодежных культурно-досуговых программ с применением цифровых технологий**

Анализ сайтов, виртуальных площадок и платформ позволил выделить молодежные культурно-досуговые программы, проводимые с использованием цифровых технологий (digital-events; англ. *digital* – цифровой, *event* – событие) (рисунок 60).

Live-трансляция (англ. *live* – жить, живой, реальный [57]) – это прямая трансляция, прямое включение и прямые эфиры с места событий; демонстрация видеоконтента (англ. *content* – содержание) в сообществе в режиме прямого эфира. Примеры: live-трансляция концерта; прямой эфир – диалог с известной личностью и др.

Онлайн тренинг (англ. *training* от *train* – обучать, воспитывать) – форма организации дистанционного обучения в досуговое время, основанная на интерактивном взаимодействии и направленная на развитие знаний, умений, навыков, компетенций в какой-либо области (в том числе творческой) под руководством тренера-коуча (англ. *coach* – репетитор; тренер; инструктор). Тренинги ориентированы на отработку практических навыков в определенной сфере творческой деятельности. Примеры: онлайн тренинг по работе с клиентом в ивент-агентстве, дистанционный тренинг по рисованию, по флористике, по вокалу и др.



Рисунок 60. Виды инновационных молодежных культурно-досуговых программ с использованием цифровых технологий (digital-events)

Дистанционный (онлайн) мастер-класс – это практическое занятие (обучение, мастер-класс) в какой-либо конкретной области (чаще всего творческой, например: в фотографии, изобразительном искусстве, сценической речи и т. д.), проводимое мастером (отсюда и название) в интернете, в онлайн-режиме через компьютер и вебкамеру (рисунок 61). Примеры: мастер-класс по фотографии, по рукоделию, по изготовлению новогодних игрушек и др.



Рисунок 61. Дистанционный мастер-класс

Дистанционный воркшоп (англ. *workshop* – мастерская; цех; секция; семинар; симпозиум) – инновационная форма совместной работы в творческой онлайн-лаборатории, которая строится следующим образом: наставник создает условия и предоставляет исходные данные для коллективной работы сотрудничества, коллаборации (англ. *collaboration* – сотрудничество; совместная работа), дает установки и рекомендации, но сам в процессе непосредственно не участвует. Воркшоперы (участники) максимально взаимодействуют друг с другом, экспериментируют, изучают предмет в совместной деятельности. Для воркшопа характерны: экспериментальные методы обучения и совместной деятельности; в качестве руководителя выступают практикующие эксперты и наставники; творческий процесс проходит на коллективной основе в специальном образом организованной коллаборационной среде. Примеры: воркшоп по разработке концепции и сценария культурно-досуговой программы; воркшоп по разработке декоративного оформления праздника; воркшоп по сторителлингу и др.

Вебинар (англ. *webinar* – вебинар, интерактивный семинар) – разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет. Вебинар – это форма онлайн-встречи. Специфика вебинара заключается в том, что в нем две стороны участников: с одной – докладчик-ведущий-модератор, которого могут видеть и слышать все участники (голос и видео), с другой – слушатели (которых не видит ведущий, но при этом есть возможность обратной связи путем публикации текста сообщений в чате). Ведущий-модератор может продемонстрировать на экране для всех участников презентации с тексто-

вой, графической и мультимедийной информацией. Для того чтобы организовать вебинар, необходима специальная платформа, позволяющая пригласить для участия большое количество человек (несколько десятков) в специальном мессенджере, снабженном функцией видеосвязи (рисунок 62). В формате онлайн-вебинара возможно организовать лекцию о тенденциях развития молодежного досуга, вебинар (корпоративную встречу) для руководителей ивент-агентств и др.



Рисунок 62. Вебинар

Дистанционный (онлайн) тимбилдинг (англ. *team building* – построение команды) – инновационная форма проведения досуговых программ организуемых с целью создания команды и повышения эффективности ее работы. Сама идея подобных командных форм и методов работы была привнесена из спортивного мира и стала активно применяться в практике менеджмента в 60-70-е годы XX века [109]. В настоящее время в культурно-досуговой практике и в организации молодежного досуга тимбилдинг широко применяется как одна из эффективных моделей корпоративного менеджмента, которая может обеспечить развитие компании, и стать эффективным инструментом управления персоналом. Дистанционный тимбилдинг – это командная игра, которая проводится в онлайн-режиме. Участников тимбилдинга ведущий (модератор) делит на команды, соревнующиеся друг с другом

в выполнении одинаковых заданий. В ограниченное время игроки-участники активно взаимодействуют друг с другом с целью поиска наиболее эффективных способов решения поставленных задач. Характерна особая эмоциональная атмосфера, совместные мысли и переживания участников в процессе командной работы, распределения ролей и выполнения заданий. Примеры: онлайн тимбилдинг «Игра QUIZ Time»; онлайн тимбилдинг «Виртуальные офисные игры»; онлайн тимбилдинг «Создай историю» (составление сказки, истории и слогана компании) и др.

Виртуальная или *онлайн-экскурсия* – разновидность digital-event'a, инновационная форма организации культурного досуга с применением информационных технологий. Экскурсия (от лат. *excursio* – вылазка, нападение, набег) – это коллективное или индивидуальное посещение достопримечательных мест, музеев и пр. с учебными или культурно-просветительскими целями; часто сочетается с туризмом [103]. С точки зрения педагогики досуга экскурсия является одной из массовых форм работы досугового или образовательного учреждения, выполняющей как познавательные, так и воспитательные функции [59, с. 79-80]. Во время экскурсии ее участники выходят на место расположения природных, исторических, культурных, архитектурных или других объектов для непосредственного ознакомления с ними. Виртуальные экскурсии не предполагают непосредственного выезда на место, а дают возможность знакомства с удаленными объектами культуры, не выходя из дома, используя преимущества компьютерной техники и цифровых технологий. Виртуальная экскурсия может представлять собой специально подготовленный видео-ролик или слайд-шоу с демонстрацией экспонатов или проходить в реальном времени (онлайн экскурсия). Виртуальные экскурсии являются одной из форм организации молодежного досуга с применением инновационных технологий. Примеры: виртуальные экскурсии «Культ-вояж по Караганде», «И-ZOOM-ительная прогулка, или С днем рождения, Караганда!», «Музеи Карагандинского университета имени Е.А. Букетова», виртуальный экскурсионный тур «Лучшие музеи мира» и др.

Онлайн-марафон – инновационная форма организации досуговой программы, которая представляет собой выполнение определенных заданий с целью достижения результата в какой-либо области (творчество, спорт, чтение и др.) за конкретный промежуток времени (например, 21 день или месяц). Для организации онлайн-марафона необходимо: выбрать актуальную и популярную тему; определить цель; анонсировать марафон и привлечь заинтересованных участников; разработать задания; организовать систему обратной связи с участника-

ми; определить критерии голосования, подведения итогов и выбора победителя; организовать награждение. Примеры: онлайн-марафон «Тренируемся и играем»; онлайн-марафон «Читаем по-английски»; онлайн-марафон «Слова назидания великого Абая»; онлайн-марафон «Песни Шамши Калдаякова» и др.

Онлайн-концерт – это новая форма проведения выступлений и публичного исполнения музыкальных (и других художественных) номеров. В словаре онлайн-концерт трактуется как «концерт, транслируемый посредством интернета» [109]. Онлайн-концерт может быть организован как трансляция специально снятого с нескольких камер «живого» концерта, когда зрители находятся дома и смотрят концерт, находясь перед экраном компьютера или смартфона. Кроме онлайн-трансляции концерта возможна ретрансляция или онлайн воспроизведение записанного заранее и отредактированного видео-выступлений. Такой формат позволяет создать впечатление реального выступления. Главным преимуществом такой формы онлайн-концерта является доступность трансляции видеоконтента, которая может стать возможной в любой точке мира и какое-то время (или даже навсегда) остаться в Сети. Кроме того, в числе «плюсов» возможность моментальной обратной связи и фидбэк (англ. *feed back* – возвращать) в комментариях. Слушатели могут получить ответ на свои вопросы от исполнителей непосредственно во время концерта, в перерывах между номерами. Новые технические и творческие возможности позволяют использовать видеоэффекты, анимационную графику, видеомонтаж. При этом онлайн-концерт, в отличие от «живого», имеет свои «минусы». Главный «минус» заключается в отсутствии непосредственного контакта и обмена творческой энергией между исполнителями и зрителями, невозможность живого общения и обмена впечатлениями слушателей между собой. При всех своих «плюсах» и «минусах» онлайн-концерт – это одна из инновационных форм проведения культурно-досуговых программ. Примеры: онлайн-концерт ко дню учителя, «Новогодние музыкальные поздравления студентов» и др.

Онлайн-конкурс – еще одна инновационная форма организации культурного досуга, которая реализуется с помощью интернета. Онлайн-конкурс может быть проведен в формате записанных и присланных в оргкомитет выступлений участников (в соответствии с Положением о конкурсе) или «живого», непосредственного выступления курсантов с предложенным заданием в каком-либо виде художественного творчества. Для проведения онлайн-конкурса необходимо: разработать Положение об условиях его проведения (см. Приложение 1); организовать демонстрацию конкурсных выступлений; собрать кон-

курсную комиссию – жюри, группу экспертов, способных оценить результаты творчества участников; определить критерии оценки; продумать церемонию награждения (разработать электронные сертификаты, дипломы и пр.). Примеры: онлайн-конкурс творческой молодежи «Мы ищем таланты»; онлайн-конкурс исполнителей на домбре «Кюй-тартыс» (рисунок 63).

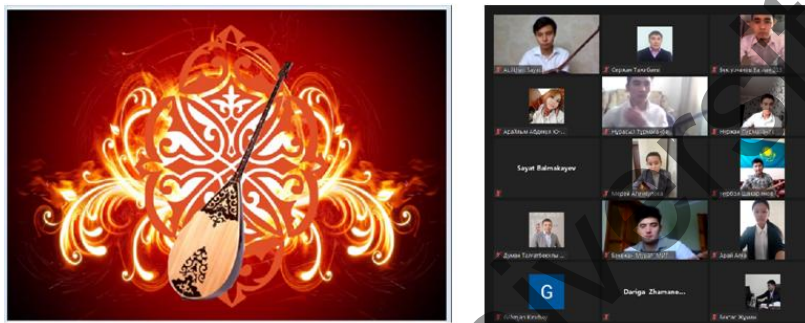


Рисунок 63. Онлайн-конкурс «Кюй-тартыс»

Технология организации подобного рода культурно-досуговых программ имеет свои особенности и требует наличия обязательных элементов:

- слайдовые презентации – это специальным образом разработанные (с помощью шаблонов и пакета Power Point) в и предназначены для демонстрации на экране компьютера слайд-фильмы или последовательности слайдов (англ. *slide* – скользить, сдвигаться [57]) – страницы, содержащие текстовую, графическую информацию, видео и аудио-сопровождение, эффекты анимации;
- видео в режиме реального времени – видеоконференция, которая обеспечивает непосредственную двустороннюю взаимосвязь удаленных абонентов и обмен видео- и аудиоинформацией в реальном времени;
- текстовый чат (англ. *chatter* – болтать), служащий средством обмена сообщениями, вопросами и ответами между участниками (всеми или группами) видеоконференции или вебинара в режиме реального времени;
- онлайн-голосование и онлайн-опросы – элемент, функция видеоконференции, которая позволяют ведущему интерактивно взаимо-

действовать с аудиторией, предлагая на выбор несколько вариантов ответов;

- удаленный рабочий стол или программы демонстрации экрана
- опция, позволяющая совместно использовать приложения, демонстрировать и просматривать содержимое экрана (в том числе, текстовую, графическую, видео, аудиоинформацию);

- веб-туры – функция, с помощью которой другим участникам с целью наглядности могут быть переданы адреса страниц и прочие данные с элементами входа в систему, с переходами между экранами;

- запись и трансляция записи – функция, которая позволяет сохранить для последующего просмотра и прослушивания любым пользователем размещенную по уникальному веб-адресу информацию.

Вышеизложенное позволяет заключить, что инновационные технологии, основанные на цифровых разработках и проводимые посредством интернета, актуальны в сфере организации молодежного досуга и уже прочно вошли практику его проведения. Спектр их применения достаточно широк, и в целом, они направлены на поиск новых форм взаимодействия субъектов культурно-досуговой деятельности в информационном пространстве.

Вопросы и задания:

1. Дайте определение инновационных технологий в сфере организации молодежного досуга.
2. Назовите виды молодежных культурно-досуговых программ, проводимых с использованием цифровых технологий.
3. Раскройте особенности организации онлайн-концерта.
4. В чем особенности организации и проведения онлайн-конкурса?
5. Разработайте Положение о проведении онлайн-конкурса.
6. Выделите положительные и отрицательные стороны проведения молодежных культурно-досуговых программ в дистанционном формате.

2.6 Разработка организационной документации как элемент технологического процесса

- Виды организационной документации.
- Характеристика и содержание организационной документации.

• **Виды организационной документации**

Важным элементом технологии организации молодежных культурно-досуговых программ является разработка основных организационных документов, к числу которых относятся:

- план;
- проект;
- положение;
- сценарий;
- сценарный план;
- монтажный лист.

• **Характеристика и содержание организационной документации**

План (лат. *planum* – плоскость) – намеченная на определенный период работа с указанием ее целей, содержания, объема, методов, последовательности, сроков выполнения [110]; заранее намеченный порядок, последовательность осуществления какой-либо программы, выполнения работы, проведения мероприятий [62, с. 283]; замысел, проект, основные черты какой-либо работы/исследования, изложения (план исследования, доклада, диссертации и т.п.) [62, с. 283]; способ рассмотрения, построения, подхода к чему-либо (в теоретическом плане и т.п.) [62, с. 283].

План – это документ, фиксирующий намеченную на определенный период работу с указанием ее целей, содержания, последовательности осуществления мероприятий, сроков выполнения, ответственных лиц. Различают планы подготовки и планы проведения культурно-досуговых программ. План оформляется в виде таблицы и становится документом после согласования и утверждения и выставления соответствующих реквизитов «СОГЛАСОВАНО» и «УТВЕРЖДАЮ» (с указанием названия должности и фамилии ответственного лица, а также даты утверждения) (Приложение 2).

Проект (лат. *projectus* – брошенный вперед) – совокупность документов для создания какого-либо сооружения или изделия [62, с. 309]; предварительный текст какого-либо документа [62, с. 309].

Проект – это документ, который содержит сформулированную проблему, сферу проектирования, целевую аудиторию, цель и задачи, форму, содержательное оснащение, ресурсное обеспечение, сроки реализации (начальную и конечную даты), ожидаемые результаты.

Структуру проекта культурно-досуговой программы составляют следующие разделы: паспорт – вводная часть; сфера проектирования; целевая аудитория проекта; цель и задачи проекта; форма реализации проекта; содержание проекта; сумма затрат и источники финансирования; ожидаемые результаты. Структура проекта с указанием разделов и их содержания дана ниже в таблице 17.

Таблица 17. Структура проекта культурно-досуговой программы.

Раздел проекта	Содержание	Примечание
1	2	3
<i>Паспорт</i>	Вводная часть, вступительный раздел, в котором указываются наименование проект, его заказчик(-и), разработчик(-и), исполнитель(-и), сроки проектирования.	Авторы объясняют, <i>что? кто? для кого? и когда?</i> будет спроектировано.
<i>Сфера проектирования</i>	Характеристика проблем, сложившихся противоречий, на решение которых направлен данный проект; определяются приоритетные направления культурно-досуговой деятельности	Авторы объясняют, <i>в чем необходимость</i> данной культурно-досуговой программы.
<i>Целевая аудитория проекта</i>	Характеристика категории или социальной группы, для которой предназначена культурно-досуговая программа (возрастные, социально-демографические характеристики (например, школьная молодежь, студенческая молодежь и пр.), типичные черты и образ жизни, круг интересов и др.).	Авторы объясняют, <i>кому адресована</i> культурно-досуговая программа.
<i>Цель и задачи проекта</i>	Формулируется цель как желаемый результат культурно-досуговой программы, которо-	Авторы объясняют, <i>для чего</i> организуется культур-

1	2	3
	го необходимо достичь в ходе ее реализации, а также определяются задачи как комплекс конкретных шагов по достижению цели.	но-досуговая программа, <i>каков прогнозируемый результат.</i>
<i>Форма реализации проекта</i>	Дается обоснование и характеристика рекомендуемой формы проведения. В зависимости от замысла проекта, содержания деятельности и имеющихся ресурсов, формой реализации проекта может быть: создание культурно-досугового центра, объединения, клуба; отдельное мероприятие или цикл мероприятий (диспутов, дискуссий, конференций, аукционов), акций (политических, экологических и т.д.), конкурсная программа, фестиваль и др.	Авторы объясняют, <i>в какой форме</i> реализуется проект.
<i>Содержание проекта</i>	Характеристика направления и содержание деятельности, базы реализации, исполнителей, сроки реализации.	Авторы уточняют, <i>как будет реализована</i> культурно-досуговая программа.
<i>Сумма затрат и источники финансирования</i>	Дается смета расходов, обосновывается распределение финансовых затрат, указываются источники финансирования (бюджетное, внебюджетное)	Авторы уточняют, <i>каковы необходимые затраты, как и из каких источников</i> будет финансироваться программа.
<i>Ожидаемые результаты</i>	Формулируются результаты, которых необходимо достичь. Ожидаемые результаты должны находиться в преемственности с целью проекта.	Авторы отвечают на вопрос: <i>каков будет прогнозируемый результат? что получим в результате реализации проекта..</i>

Положение – нормативный акт, рассчитанный на длительное действие, устанавливающий права, обязанности, формы, порядок деятельности, ответственность организаций, должностных лиц [110]; свод официальных правил или норм, регулирующих сравнительно узкую область деятельности общества [109].

В сфере технологии организации молодежного досуга «положение» – это документ, который регулирует основные правила и порядок деятельности творческого культурно-досугового учреждения (например, Положение о деятельности Дворца студентов), творческого коллектива, клубного объединения и пр. (например, Положение о деятельности поэтического клуба); документ, устанавливающий правила и порядок проведения культурно-досуговой программы (Положение о проведении конкурса, фестиваля и пр.).

Положение о деятельности самодеятельного творческого коллектива или клубного объединения фиксирует: должность, фамилию, имя, отчество лица, утвердившего положение; название коллектива; цель и задачи его деятельности; формы и содержание работы; требования к потенциальным участникам; их права и обязанности; срок действия (Приложение 3).

В Положении о проведении конкурса (фестиваля, смотра) необходимо отразить следующее:

- общие положения – наименование; статус конкурса/фестиваля/смотра (городской, областной и пр.); регулярность проведения (ежегодный, очередной и пр.);
- цель и задачи конкурса/фестиваля/смотра;
- учредители и организаторы конкурса/фестиваля/смотра;
- участники конкурса/фестиваля/смотра;
- условия и порядок проведения конкурса/фестиваля/смотра;
- даты и содержание этапов конкурса/фестиваля/смотра;
- номинации конкурса/фестиваля/смотра;
- критерии оценки участия в конкурсе/фестивале/смотре;
- состав экспертной комиссии – жюри конкурса/фестиваля/смотра;
- порядок награждения участников и победителей конкурса/фестиваля/смотра;
- порядок использования конкурсных (фестивальных) работ;
- прочие условия;
- контактная и справочная информация (адрес, телефон оргкомитета и пр.) (Приложение 1, 4).

Сценарий (итал. *scenario* от лат. *scaena* – сцена) – литературное произведение с подробным описанием действий персонажей, на основе которого создается кинофильм, теле- или радиопередача; список действующих персонажей пьесы с обозначением порядка и времени выхода на сцену; предварительно составленный план реализации чего-либо [63, с. 641]. Сценарий – это так же сюжетная схема, по которой создается спектакль; сценарием называется краткое изложение содержания пьесы, в котором определены: главные моменты действия; указаны выходы персонажей на сцену; обозначены вставные номера; буффонные сцены, лацци, песни и пр. [110].

Сценарий как документ представляет собой схему, краткое (конспективное) или подробное изложение хода культурно-досуговой программы, построенной по законам драматургии (театрализованного представления, спектакля, концерта, конкурса, фольклорного праздника и пр.), с указанием главных частей, эпизодов, моментов действия, названием персонажей и действующих лиц, полным (или частичным) текстом ведущих и участников действия, перечнем художественным номеров, расположенных по порядку их представления на сцене.

Одной из особенностей работы над сценарием культурно-досуговой программы является то, что автор программы и режиссер-постановщик, как правило, выступает в одном лице, является автором и ее драматургической основы – сценария. Сценарий культурно-досуговой программы:

- должен представлять собой единое драматургическое действие;
- в нем должны быть отражены сюжетный ход и событийный ряд;
- должен быть структурно выстроен в единую логическую композицию;
- должен быть разнообразен по жанрам и формам.

Все представленные обязательные элементы роднят сценарий культурно-досуговой программы с драматургическим произведением, а работу над ним с творчеством драматурга. При этом в работе над сценарием культурно-досуговой программы важен акцент на ее воспитательную значимость, ее педагогическое воздействие на целевую аудиторию (А.Д. Жарков, В.М. Чижиков [27-28], С.Б. Мойсейсук [43]).

Необходимо отметить еще одну особенность сценария культурно-досуговой программы и отличие ее от театрального сценария: если создание театральной пьесы и спектакля – это оригинальное авторское творчество (первичный продукт творчества), то культурно-досуговая программа и ее сценарий представляет собой монтаж, подбор, вы-

страивание и соединение различных элементов и частей – фрагментов произведений других авторов, художественной литературы, музыки, документальных материалов, видео, кинофильмов и т.п. в одно целое (вторичный продукт творчества).

В сценарии культурно-досуговой программы как организационно-творческом документе необходимо отразить:

- наименование программы;
- дату, время и место проведения;
- концептуальную идею;
- цель;
- ход и главные моменты действия;
- полный текст – слова ведущих, действующих лиц, чтецов, декламаторов, тексты стихов, песен и пр.;
- комментарии, ремарки и указания (выход и уход ведущих, исполнителей, персонажей; установка оборудования и реквизита; включение и выключение фанфар; элементы художественного оформления – затемнение и освещение сцены и пр.).

Сценарий культурно-досуговой программы определяет ее канву, предоставляя при этом определенную творческую свободу при его воплощении.

Сценарный план (ход) – это краткое изложение композиционной структуры культурно-досуговой программы, порядка следования основных сцен, эпизодов, сценических номеров. (Приложение 5).

Монтажный лист (франц. *montage* – поднимание, подъем; монтаж) – это своего рода режиссерская партитура, в которой в которой отражены все компоненты, эпизоды, номера программы, ключевые фразы ведущих и действующих лиц, смена мизансцен, а также используемые в конкретный момент технические и выразительные средства (реквизит, микрофоны, свет, музыка, звуковое сопровождение, видеоряд, специальные эффекты, занавес, смена декораций и др.), а также хронометраж. Монтажный лист оформляется в виде таблицы (Приложение 6). По монтажному листу работают режиссер, помощник режиссера, звуко- и видеооператоры, осветители, рабочие сцены.

Разработка организационной документации представляет собой важный элемент технологического процесса, который позволяет контролировать качество осуществления данной деятельности на каждом этапе – от выбора темы, постановки цели и задач, до реализации культурно-досуговой программы, результативности проведенной работы.

Вопросы и задания

1. Обоснуйте значение документации в технологическом процессе организации молодежного досуга.
2. Какова роль плана в организации молодежного досуга?
3. Раскройте содержание разделов проекта культурно-досуговой программы.
4. Разработайте структуру Положения о проведении творческого фестиваля.
5. Дайте определение сценария. Чем сценарий отличается от сценарного плана?
6. Что такое монтажный лист и какова его роль в работе по реализации культурно-досуговой программы.

2.7 Анализ молодежных культурно-досуговых программ

- Понятие и роль анализа культурно-досуговой программы в технологическом процессе.
- Структура анализа молодежной культурно-досуговой программы.

• Понятие и роль анализа культурно-досуговой программы в технологическом процессе

Как было показано выше, молодежные культурно-досуговые программы представляют собой сложные и многогранные явления, реализующиеся в многообразии форм, видов, технологий. В последние годы, с внедрением инновационных, информационных, дистанционных и других технологий в нашу жизнь, в сферу досуга, разнообразие форм организации молодежного досуга, молодежных культурно-досуговых программ, многократно увеличивается.

Всестороннему изучению молодежных культурно-досуговых программ – выявлению типичных черт их классификации, осмыслению актуальности и целесообразности проведения, ориентации на конкретную аудиторию, выработке алгоритма действий при организации и воплощении, определении эффективности проведения и тенденций дальнейшего развития – способствует анализ культурно-досуговой программы, представляющий собой завершающий этап технологического процесса, который ориентирован на оценку эффективности программы в целом, а также ее отдельных элементов.

В словарной литературе анализ (греч. *analysis* – разложение) понимается как: 1) мысленное или реальное расчленение (деление) како-

го-либо исследуемого объекта на элементы; анализ неразрывно связан с синтезом (соединением элементов в единое целое); 2) синоним научного исследования вообще; 3) в формальной логике – уточнение логической формы (структуры) рассуждения [103].

В научной литературе используются различные подходы, алгоритмы и схемы анализа культурно-досуговых мероприятий (О.Д. Дашковская, И.Ю. Исаева, А.Д. Жарков, В.М. Чижиков и др.).

Так, в качестве компонентов анализа программы предлагаются следующие:

- целевая адресация культурно-досуговой программы, характеристика целевой аудитории;
- характеристика цели и задач адресация культурно-досуговой программы;
- характеристика этапов реализации адресация культурно-досуговой программы;
- анализ содержания адресация культурно-досуговой программы;
- анализ ожидаемых результатов реализации адресация культурно-досуговой программы;
- анализ организационной и методической документации по подготовке и реализации адресация культурно-досуговой программы (положение, планы подготовки, графики репетиций, сценарий и др.);
- характеристика ресурсного обеспечения (нормативного, кадрового, информационно-методического, материально-технического);
- выводы и рекомендации.

В качестве возможной предлагается такая структура анализа культурно-досуговой программы:

- общие положения – наименование программы;
- актуальность программы;
- принципы реализации программы;
- цель и задачи проведения программы;
- используемые технологии
- применяемые методы работы (словесные, игровые, театральные, наглядные, практические и др.);
- применяемые формы организации культурно-досуговой деятельности;
- анализ содержания программы;

- анализ результатов программы и их соответствия заявленным целям;
- формулировка выводов и рекомендаций.

В схему анализа досугового мероприятия могут быть включены такие компоненты, как:

- общая характеристика участников: состав, возраст, учет возрастных и индивидуальных особенностей, интересов, запросов;
- место и время проведения;
- тема, цель, форма проведения;
- анализ качества подготовки программы: наличие плана проведения; определение задач; активность участников и педагогов; участие и заинтересованность родителей и др.;
- анализ хода программы: содержание и воспитательная направленность; отношение обучающихся к мероприятию, увлеченность, творчество, инициатива; характеристика используемых педагогических методов и средств; проявление качеств педагога, его авторитет; создание условий для влияния на участников и зрителей;
- выводы, замечания, предложения: оценка методического своеобразия и результативности мероприятия; недостатки в ходе подготовки и проведения мероприятия, пути их устранения; пожелания по улучшению подготовки, содержания и форм организации мероприятия.

• Структура анализа молодежной культурно-досуговой программы

Целью анализа молодежных культурно-досуговых программ является выявление результативности проведенной работы. При проведении анализа молодежной культурно-досуговой программы целесообразно придерживаться следующей структуры:

- общая характеристика:
 - наименование программы;
 - дата, время, место проведения (с обоснованием их выбора, соответствия тематике культурно-досуговой программы, посвященной значимому событию, приуроченной к знаменательной дате, государственному, официальному, корпоративному празднику, юбилею и др.);
 - уровень периодичности (ежегодная, впервые проводимая; является ли она частью системной работы (финал конкурса, фестиваля и т.п.) или носит разовый, эпизодический характер и др.);

- разработчики программы (учредители, организаторы и пр.);
- категория участников и целевой аудитории;
- содержание и реализация этапов подготовительной работы – планирования, разработки отдельных элементов программы, репетиционной работы, изготовления костюмов, необходимого оборудования, реквизита и др.;
- форма проведения;
- актуальность культурно-досуговой программы:
 - тема программы, ее жизненность и актуальность – аргументированность важности, значительности для настоящего момента, своевременности проведения, злободневности, ориентации на выполнение социального заказа и реализации нормативных требований, воплощения государственной молодежной, образовательной, культурной политики;
 - обоснованность цели и задач культурно-досуговой программы;
 - обоснованность выбора формы и вида культурно-досуговой программы, соответствие значимости темы и масштабу программы;
- анализ структуры и содержания программы:
 - характеристика структуры и композиционного построения программы;
 - органичность используемых форм, их сочетания друг с другом;
 - характеристика содержательного наполнения программы;
 - оригинальность режиссерского замысла и его воплощения;
 - обоснованность используемых средств художественной выразительности и художественного уровня исполнения;
- анализ применяемых методов и технологий:
 - характеристика применяемых методов (творческие, игровые, театральные, соревновательные и др.);
 - обоснование применяемых технологий (по характеру взаимодействия субъектов; по функциональному признаку; по применяемым методам; по содержательной направленности);
 - оценка применяемых методов и технологий с точки зрения их традиционности (массового применения в практике) и инновационности (степени новизны);

- анализ деятельности субъектов программы:
 - характеристика деятельности организаторов программы – разработчиков, сценаристов, режиссеров, руководителей творческих объединений;
 - характеристика видов и содержания деятельности участников программы (в соответствии с ее видом, выбранными технологиями);
 - оценка активности участия аудитории при восприятии программы;
 - оценка реализации интерактивного подхода;
- анализ условий проведения программы:
 - характеристика выбранной локации (лат. *locatio* – размещение, положение) – места проведения;
 - анализ соответствия материально-технической базы заявленным требованиям;
 - характеристика звукового и технического оснащения (наличие оборудования и его использование);
 - анализ художественно-декоративного оформления (соответствие теме и воплощению сценарного замысла, современность, качество исполнения, применение инновационных технологий – проекционных, видео и др.);
 - обеспечение правил техники безопасности досуга (соблюдение правил поведения, соблюдение правил пожарной безопасности и пр.);
- анализ результативности программы:
 - анализ реализации функций культурно-досуговой программы;
 - анализ количественных (количество зрителей, количество участников, количество рекламно-информационных материалов, сумма финансирования, в том числе бюджетного и внебюджетного и пр.) и не количественных (содержательные направления) показателей;
 - оценка соответствия ожидаемого и реального результата проведения программы, решения комплекса поставленных задач, достижения цели;
 - выявление причин соответствия или несоответствия желаемых и реальных результатов;
- выводы и предложения:
 - итоговое заключение о культурно-досуговой программе;

- формулировка выводов, разработка корректировочных действий и рекомендаций по дальнейшему совершенствованию содержания, форм, методов, применяемых технологий в организации молодежных культурно-досуговых программ.

Результаты анализа рекомендуется представить в текстовой форме и количественные показатели подкрепить таблицей.

Анализ молодежной культурно-досуговой программы представляет собой ее исследование с точки зрения темы программы, ее целевой направленности, структуры, содержания, выбранной формы проведения, целевой аудитории и видов деятельности субъектов, художественно-образного воплощения и средств художественной выразительности, условий проведения, характеристики полученного результата и его сопоставления с прогнозируемым.

Систематический анализ проведенных культурно-досуговых программ позволит сконцентрировать внимание на результативности работы, выявить тенденции развития культурно-досуговой среды, состава и качества целевой аудитории, выбрать наиболее эффективные формы, методы, сформулировать прогнозные цели и разработать перспективные планы и, в целом, совершенствовать работу по организации молодежного досуга.

Вопросы и задания

1. Что такое анализ? Каково значение анализа культурно-досуговой программы в процессе ее организации?
2. Какова роль плана в организации молодежного досуга?
3. Проанализируйте различные структуры анализа культурно-досуговых программ.
4. Составьте краткий и развернутый анализ молодежной культурно-досуговой программы (по своему выбору).

Заключение

Учебное пособие «Технологии организации молодежного досуга» разработано с целью оснащения учебной литературой и содействия успешному освоению одноименного учебного курса, изучаемого студентами специальности «Культурно-досуговая работа».

Разработка данного учебного пособия решает задачи:

- обучающие – обеспечить последовательно и логически выстроенное содержание, раскрывающее теоретические вопросы технологии организации молодежного досуга, ориентированные на их практическую применимость в будущей профессиональной деятельности бакалавра специальности «Культурно-досуговая работа»:

- воспитательные – способствовать ответственному и осознанному отношению к усвоению учебного предмета, выработке навыков профессиональной коммуникации с преподавателем и однокурсниками в процессе изучения дисциплины, развитию дисциплинированности, волевых качеств, навыков работы в коллаборативной среде;

- мотивирующие – стимулировать познавательную и учебную деятельность студентов путем включения вопросов, тестовых заданий для самопроверки уровня усвоения знаний, перечня рекомендованной учебной литературы;

- контрольно-оценочные – обеспечить контроль и оценку усвоения знаний студентами со стороны преподавателя, а также способствовать формированию навыков критической оценки результатов своей учебной деятельности, стремиться к их совершенствованию.

Содержание учебного пособия раскрывается в двух основных разделах, в первом из которых теоретически обоснована роль технологического подхода к организации молодежного досуга, дана характеристика молодежи как субъекта культурно-досуговой деятельности, раскрыто содержание ресурсного обеспечения организации молодежного досуга, обоснованы цели, задачи и принципы организации досуга молодежи. Во втором разделе рассмотрены вопросы, касающиеся технологии организации молодежных культурно-досуговых программ, их классификации, дана характеристика форм организации досуга молодежи, раскрыто содержание технологических этапов проектирования культурно-досуговых программ, рассмотрена классификация видов молодежных культурно-досуговых программ, дана характеристика инновационных технологий организации молодежного досуга, раскрыты особенности разработки организационной документации как элемента технологического процесса, представлена структура анализа

молодежных культурно-досуговых программ как завершающего этапа их организации.

Автором составлена библиография по данной проблематике и представлен перечень рекомендуемой литературы, призванной способствовать углублению знаний студентов по дисциплине «Технология организации молодежного досуга». В список включены нормативные и аналитические документы, научные, учебные, учебно-методические издания, словарная и справочная литература, периодические издания, электронные публикации и Интернет-источники.

Разработанные тестовые задания и вопросы по курсу позволят студентам проверить степень усвоения учебного материала.

Предметный указатель, который размещен в конце пособия, содержит размещенные в алфавитном порядке термины, встречающиеся в тексте и подлежащие усвоению, что способствует закреплению и упорядочиванию изучаемых понятий.

В целом, представленное учебное пособие «Технологии организации молодежного досуга» призвано выполнять следующие функции:

- теоретическую, которая заключается в формировании у студентов системы знаний о роли и содержании технологического подхода к организации молодежного досуга, характеристике молодежи как специфического субъекта организации досуга, содержании ресурсного обеспечения, обосновании цели, задач и принципов организации молодежного досуга;

- методическую, ориентированную на применение умений и навыков организации молодежного досуга в разнообразии технологий, форм, видов культурно-досуговых программ;

- проективную, направленную на формирование умений, навыков, компетенций проектирования молодежных культурно-досуговых программ, анализа результативности их организации;

- прогнозирующую, которая позволит на основе изученного материала спрогнозировать тенденции развития технологического подхода к организации молодежного досуга, проектировать молодежные культурно-досуговые программы, подлежащие реализации в современных условиях цифровизации, информатизации, технологизации культурно-досуговой сферы.

Рекомендуемая литература

Нормативные документы

- 1 Конституция Республики Казахстан. – Астана: ИКФ «Фолиант», 2001. – 48 с.
- 2 О культуре. Закон Республики Казахстан от 15 декабря 2006 года № 207. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z060000207_ (дата обращения: 20.06.2021).
- 3 Об образовании. Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года № 319-III. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319_ (дата обращения: 20.06.2021).
- 4 О государственной молодежной политике. Закон Республики Казахстан от 9 февраля 2015 года № 285-V ЗРК. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1500000285> (дата обращения: 20.06.2021).
- 5 Об объявлении Года молодежи. Указ Президента Республики Казахстан от 13 ноября 2018 года № 784. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1600000042> (дата обращения: 20.06.2021).
- 6 О волонтерской деятельности. Закон Республики Казахстан от 30 декабря 2016 года № 42-VI ЗРК. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z1600000042> (дата обращения: 20.06.2021).
- 7 Об объявлении Года волонтера. Указ Президента РК от 26 августа 2019 года № 135. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://www.akorda.kz/ru/legal_acts/decrees/ob-obyavlenii-goda-volontera?q=2020 (дата обращения: 20.06.2021).
- 8 О языках в Республике Казахстан. Закон Республики Казахстан от 11 июля 1997 года № 151-1, с изменениями и дополнениями по состоянию на 26.12.2019 года. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z970000151_ (дата обращения: 20.06.2021).

- 9 О государственных символах Республики Казахстан. Закон Республики Казахстан от 4 июня 2007 года № 258. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000258_ (дата обращения: 20.06.2021).
- 10 О праздниках в Республике Казахстан. Закон Республики Казахстан от 13.12.2001 № 267 – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/Z010000267_ (дата обращения: 20.06.2021).
- 11 Стратегия «Казахстан-2050»: новый политический курс состоявшегося государства. – Астана, 14 декабря 2012 года. – Әділет. Информационно-правовая система нормативных правовых актов РК. – URL: <http://adilet.zan.kz/rus/docs/K1200002050> (дата обращения: 20.06.2021).

Аналитические документы

- 12 «Қазақстан жастары – 2019» Ұлттық баяндамасы. Национальный доклад «Молодежь Казахстана – 2019». National report «Youth of Kazakhstan – 2019» / Ойшыбаев К.Б., Қайдарова А.С., Каримова Ж.К., Әшімханова Д.Ә., Батғалова Ж.С., Родионов А.Н., КимЕ.М., Жампеисов Д.А., Шаповал Ю.В., Касымбеков А.М. – «Жастар» ғылыми-зерттеу орталығы, 2019 г. Научно-исследовательский центр «Молодежь», 2019 ж. Scientific-Research Center «Youth», 2019. – 419 с. – URL: <https://eljastary.kz/articles/70/2> (дата обращения: 20.06.2021).
- 13 Молодежь РК: Каким должно быть новое поколение. – Strategy2050. Обзорно-аналитический портал. – URL: <https://strategy2050.kz/ru/news/52198/>.

Научные, учебные, учебно-методические издания

- 14 Авансцова Г.А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: Учебное пособие для студентов вузов. – М.: Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
- 15 Алеева Ю.В., Казанцева В.В. Содержание и технология профессиональной подготовки личности будущих специалистов социально-культурной сферы / Ценностные ориентации молодежи в условиях модернизации современного общества / под ред. Г. Ю. Лизуновой: Материалы Межрегиональной научной конференции 15 декабря 2016 г. – Горно-Алтайск: РИО ГАГУ, 2017. – 366 с.

- 16 Белинская О.Н. Развитие социального творчества студенческой молодежи в сфере досуга на основе проектных технологий: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Тамбов, 2009. – 23 с.
- 17 Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
- 18 Бочарова Н.И. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье: учеб. пособие для академического бакалавриата / Н. И. Бочарова, О. Г. Тихонова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 218 с.
- 19 Букатов В.М. Театральные технологии в гуманизации процесса обучения школьников: Дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02: Москва, 2001. – 376 с.
- 20 Бурганова Р.И. Научные основы подготовки социальных педагогов к работе со студенческой молодежью в сфере культурного досуга: автореф. дис. ...канд. пед. наук. – Алматы, 2001. – 24 с.
- 21 Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга. – М.: Издательство Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1998. – 240 с.
- 22 Гальперина Т.И. Режиссура культурно-досуговых программ в работе менеджера туристской анимации: учебно-практическое пособие. – Российская международная академия туризма. – М.: Советский спорт, 2008. – 292 с.
- 23 Григорьева Е.И. Современные технологии социально-культурной деятельности: учеб. пособие для студентов вузов... / под науч. ред. Е. И. Григорьевой. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – Тамбов, Першина, 2004. – 511 с.
- 24 Дашковская О.Д. Организация досуговой деятельности: текст лекций. – Ярославль: ЯрГУ, 2009. – 71 с.
- 25 Дуликов В.З. Социально-культурная работа за рубежом: учебное пособие. – Изд. 3-е, доп. – М.: МГУКИ, 2011. – 199 с.
- 26 Ерошников И.Н. Культурно-воспитательная деятельность среди детей и подростков: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004. – 221 с.
- 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 Жарков А.Д., Чижиков В.М. Культурно-досуговая деятельность: учеб. Пособие. – М.: МГУК, 1998. – 469 с.
- 29 Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск, 2012. – 411.

- 30 Исаева И.Ю. Досуговая педагогика: Учебное пособие. – М.: Флинта, НОУ ВПО «МПСи», 2010. – 200 с.
- 31 Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д. Социально-культурная деятельность: Учебник. – М: МГУКИ, 2004. – 539 с.
- 32 Козловская Л.И. Культурно-досуговые программы в структуре социокультурной деятельности / Социальная педагогика. Проблемы инкультурации личности / под ред. В.Н. Наумчика. – Минск, 2007. – 2018 с. – Гл. 3. – С. 43-51.
- 33 Коренюгина Т.Ю., Коренюгина М.Ф. Организация досуга молодежи: учебно-методическое пособие для семинарских занятий и организации самостоятельной работы студентов / Южно-Российский государственный политехнический университет (НПИ) имени М.И. Платова. – Новочеркасск: ЮРГПУ (НПИ), 2017. – 99 с.
- 34 Крестьянов В.П. Педагогика досуга: Учебное пособие для студентов педагогических вузов и высших учебных заведений культуры: Орел: ОГУ. – 2010. – 156 стр.
- 35 Кульпетдинова М.Е. Подходы к разработке досуговых программ / Ключ к успеху. – Сборник № 10. – Авторские программы педагогов дополнительного образования Восточного округа г. Москвы. – М., 2002. – с. 276-277.
- 36 Марков А.П., Бирженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования: Учебное пособие. – СПб.: СПГУП, 1997. – 262 с.
- 37 Методические рекомендации по организации досуга студентов / Сост. С. Кентбек, К.Г. Гаркуша. – Караганды: Изд-во КарГУ, 2009. – 84 с.
- 38 Методические рекомендации по организации студенческого самоуправления в Карагандинском государственном университете имени академика Е.А. Букетова / Под общей ред. Е.К. Кубеева; сост. С.К. Кентбек, К.Г. Гаркуша и др. – Караганда: Изд-во КарГУ, 2013. – 55 с.
- 39 Методические рекомендации по организации творческих конкурсов и фестивалей в Карагандинском государственном университете имени академика Е.А. Букетова / Сост. Е.Е. Туйте, К.Г. Гаркуша. – Караганды: Изд-во КарГУ, 2019. – 38 с.
- 40 Методические рекомендации по патриотическому воспитанию студентов в Карагандинском государственном университете имени академика Е.А. Букетова / Под общей ред. Е.К. Кубеева; сост. Р.М. Жумашев, С.К. Кентбек, К.Г. Гаркуша и др. – Караганда: Изд-во КарГУ, 2010. – 40 с.
- 41 Методические рекомендации по развитию творческого потенциала студентов в Карагандинском государственном университете имени

- академика Е.А. Букетова / Сост. А.К. Калыков, К.Г. Гаркуша. – Караганды: Изд-во КарГУ, 2016. – 56 с.
- 42 Методические рекомендации по реализации государственной молодежной политики в Карагандинском государственном университете имени академика Е.А. Букетова / Под общей ред. Е.К. Кубеева; сост. Р.М. Жумашев, А.К. Калыков, К.Г. Гаркуша. – Караганда: Изд-во КарГУ, 2018. – 17 с.
- 43 Мойсейчук С.Б. Режиссура культурно-досуговых программ: Учебно-методическое пособие. – Минск, 2010. – 99 с.
- 44 Новикова Г.Н. Технологические основы социально-культурной деятельности: Учебное пособие. – Изд. 2-е, доп. - М.: МГУКИ, 2008. – 173 с.
- 45 Организация досуга за рубежом: Учебно-методическое пособие / Сост. Абуова Р.С. – Уралск, 2010.
- 46 Организация культурно-досуговой деятельности населения России: учебное пособие/авт.-сост. Рылеева А.С. – Курган: Изд-во Курганского государственного университета, 2016. – 226 с.
- 47 Организация студенческих праздников в Карагандинском государственном университете имени академика Е.А. Букетова: Методическое пособие / Сост. С.К. Кентбек, К.Г. Гаркуша. – Караганды: Изд-во КарГУ, 2011. – 133 с.
- 48 Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 557 с.
- 49 Сковородкин А.В. Event-технологии развития детей и молодежи. Монография. – М.: МПГУ, УРАО ИТИП, 2011. – 96 с.
- 50 Смолина Т.Н., Бердникова Ю.Г., Ю.С. Жданова. Теория и методика культурно-досуговой деятельности: Методическое указание. – Екатеринбург, 2010. – 30 с.
- 51 Цуканова О.Н. Традиционные и инновационные социально-культурные технологии в системе организации молодежного досуга в муниципальных центрах / Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. – Том: 195, 2013. – С. 125-129.
- 52 Черняк М.В. Современные анимационные технологии в организации досуга / Перспективы развития науки и образования: Сборник научных трудов по материалам международной научно-практической конференции. – Тамбов, 2017.
- 53 Шептенко П.А., Воронина Г.А. Методика и технология работы социального педагога: Учеб. Пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений / Под ред. В. А. Слостенина. – М; Изд. Центр «Академия», 2002. – 208 с.

- 54 Dumazedier J. Toward a Society of Leisure. – N.Y.: Free Press, 1967. – 307 p.
55 Dumazedier J. Sociologie empirique du loisir. – P., 1974. – 270 p.

Справочные издания, энциклопедии, словари

- 56 Большой толковый словарь русского языка /Гл. ред. С.А. Кузнецов. – СПб.: Норинт, 2000. – 1536 с.
57 Мюллер В. Самый полный англо-русский русско-английский словарь: около 500 000 слов. – М.: АСТ, 2018. – 799 с.
58 Некрасов С.И., Некрасова Н.А. Философия науки и техники: тематический словарь справочник. Учебное пособие. – Орел: ОГУ, 2010. – 289 с.
59 Педагогика досуга: терминологический словарь / сост. О.Н. Хахлова. – Уфа: Изд-во БГПУ, 2007. – 88 с.
60 Режиссура массового театрализованного действия: Словарь. – Пермь: УПЦ «ДИККС», 1999. – 113с.
61 Русско-казахско-английский словарь-справочник по организации студенческого досуга.– Караганды: Изд-во КарГУ, 2014. – 112 с.
62 Сарыбеков М.Н., Сыдыкназаров М.К. Словарь науки. Общенаучные термины и определения, науковедческие понятия и категории: Учебное пособие. Изд. 2-е, доп. и перераб. – Алматы; Триумф «Т», 2008. – 504 с.
63 Словарь иностранных слов современного русского языка: 100000 слов и выражений / Сост. Т.В. Егорова– М.: Аделант, 2014. – 800 с.
64 Словарь форм массовой работы / Сост. О.С. Лисицына. – Изд. второе. – Новоуральск, 2010. – 29 с.
65 Словарь-справочник организатора культурно-досуговой деятельности / Сост. Н.В. Кравченко. – Нижний Тагил, 2015. – 44 с.
66 Художественная культура. Термины. Понятия. Значения: Словарь-справочник / И.Н. Лисаковский. – М., 2002. – 238 с.

Периодические издания

- 67 Астахова Н.И. Современные педагогические технологии организации игровой деятельности и досуга // Вестник Алтайской государственной педагогической академии. – 2011. – № 9. – С. 38-42.
68 Ахметова Н.С. Воспитание на культурных традициях // Жас Star. – 2013. – №2. – С. 54-56.
69 Бабосова Е.С. Досуг как фактор включенности молодежи в социокультурную деятельность // Социологический альманах. – 2012. – № 3. – С. 336-344.

- 70 Бейсекова Р.Т., Жолдасбек А.С. Актуальные стратегии организации процесса формирования гражданской активности старшеклассников // Вестник ПГУ, Серия Педагогическая. – 2015. – № 4. – С. 25-31.
- 71 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.
- 72 Ганичев Ю. Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки // Воспитание школьников. – 2002. – № 2. – С. 29-34.
- 73 Григорьева Н.В., Маслова О.М. Молодежный досуг в условиях современного города // Вестник ВГУ. Серия: история. Политология. Социология. – 2013. – № 2. – С. – 109-113.
- 74 Грушецкая И.Н. Типология современных технологий организации досуга молодежи // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2016. – Т. 22. – № 4. – С. 282-283.
- 75 Зайнутдинова А.Р. Современные тенденции формирования досуговых интересов молодежи в условиях трансформации общества // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2010. – № 2. – С. 25-28.
- 76 Кадырбек А.К. Студенческое самоуправление как новая форма менеджмента в университете // Студенческий вестник: электрон. научн. журн. – 2020. – № 13(111). – URL: <https://studvestnik.ru/journal/stud/herald/111> (дата обращения: 17.12.2020).
- 77 Литвинцева Г.Ю. Креативные пространства аудитории «нового типа» // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 10 (52). – Часть 2 – С. 201-202.
- 78 Любимова Л.А. Особенности развития творческого потенциала участников молодежных социокультурных объединений // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2016. – № 2. – С. 160-167.
- 79 Маслов А.А. Социально-педагогические технологии в организации досуга детей и подростков / Образование и детский отдых: Материалы межрегиональной научно-практической конференции / ред. И.Г. Доценко. – 2015. – С. 99-102.
- 80 Мейрманов А.Б., Бейсова А.Е. Особенности национальных казахских игр // ҚазҰУ Хабаршысы. – «Педагогикалық ғылымдар» сериясы. – 2016. – №1 (47). – С. 124-130.

- 81 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. – Москва, 2017. – С. 84-89.
- 82 Муравьева Ж.В. Социально-культурные условия организации семейного досуга средствами рекреативно-оздоровительных технологий // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2009. – № 3. – С. 88-91.
- 83 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.
- 84 Николаева А.Н. Значение культуроохранных технологий в организации досуга молодежи / Технология культурно-досуговой деятельности как фактор укрепления социального, межнационального и межконфессионального согласия в молодежной среде: Материалы Всероссийской электронной научно-практической конференции. – КазГИК / науч. ред. Д.В. Шамсутдинова, Р.И. Турханова, Л.Ф. Мустафина. – 2017. – С. 111-117.
- 85 Новаторов Е.В. Современные технологии культурно-досуговой деятельности: состояние, проблемы, перспективы развития. – Омск // Вестник Омского государственного университета. – Вып. 3, 1999. – №3. – С. 109-114.
- 86 Нурғалиева А.К., Жапарова Б.М. Основы деятельности классного руководителя по формированию лидерства школьников // Вестник ПГУ, Серия Педагогическая. – 2017. – № 2. – С. 265-273.
- 87 Озанов А.К. Досуг и исследование досуговых практик студентов. – Электронный научный журнал «edu.e-history.kz». – № №4 (12). – <http://edu.e-history.kz/ru/publications/view/785>.
- 88 Пальцева О.П. Досуг как фактор процесса самоорганизации студенческой молодежи // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2006. – Т. 43. – № 3-1. – С. 310-313.
- 89 Савченко В.С., Климова Т.В. Технологии организации досуга в вузе / Наука. Технологии. Инновации: Материалы всероссийской научной конференции молодых ученых: в 10 частях. – Министерство образования и науки Российской Федерации, Новосибирский государственный технический университет. – 2013. – С. 192-195.
- 90 Тастанкулов Е.С., Даниярова А.Р. Игры как досуг современной казахстанской молодежи // ҚазҰУ Хабаршысы. Философия, мәдениеттану, саясаттану сериясы = Вестник КазНУ им. Аль-

- Фараби. Серия Философия, культурология, политология. – 2015. – №2. – С. 141-145.
- 91 Тесленко А.Н. Казахстанское общество и молодежь: динамика социокультурных ориентаций // Актуальные проблемы современности: наука и общество: материалы постоянно действующего семинара. Балаково: ИЦ «Социум и молодежь», 2005. – С. 69-77.
- 92 Тихоновская Г.С. Культурно-досуговая программа как объект научного анализа // Вестник КемГУКИ. Педагогические науки. – 2016. – №36. – С. 231-237.
- 93 Тищенко М.Е. Коллективный досуг как способ социализации студенческой молодежи // Социология образования. – 2011. – № 9. – С. 75-78.
- 94 Турдалиева Ш.Ж. Культура общения молодежи в структуре государственных праздников Республики Казахстан // Вестник МГУКИ. – 2013. – №4. – С. 113-116.
- 95 Фатов А.В. Проблемы досуговой деятельности молодежи и пути их преодоления // Закон и право. – 2006. – № 10. – С. 85–86.
- 96 Цуканова О.Н. Традиционные и инновационные социально-культурные технологии в системе организации молодежного досуга в муниципальных центрах // Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – Т. 195. – С. 125-129.
- 97 Шамсутдинова Д.В., Турханова Р.И. Организованный досуг как средство формирования культурного иммунитета молодежи // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2009. – № 3. – С. 115-118.
- 98 Шарковская Н.В. Инновационные формы организации досуга студенческой молодежи // Вестник МГУКИ. – 2015. – № 4 (66). – С. 136-141.
- 99 Шулунова Л.И., Сапарова Ю.А. Особенности использования народных традиций и фольклора в сфере досуга // Вестник МГУКИ. – 2012. – № 3 (47). С. 100–106.
- 100 Шудьга И.И., Устинова О.Л. Анимационные технологии организации детско-юношеского досуга в летнем лагере // Воспитание и дополнительное образование в Новосибирской области. – 2004. – № 2. – С. 37-40.
- 101 Nurturing Creativity in Young People / A report to Government to inform future policy / Paul Roberts. – July, 2006. – 20 p.

Электронные издания и Интернет-источники

- 102 Академик. Словари и энциклопедии на Академике. – <https://dic.academic.ru/> (дата обращения: 21.12.2020).
- 103 Визуальный словарь. – <http://vslovar.ru/> (дата обращения: 20.06.2021).
- 104 Массовые театрализованные праздники и представления: (Учеб.-метод. пособие) / Д.М. Генкин, А.А. Конович. – М., 1985. – URL: <https://historich.ru/d-m-genkin-massovie-prazdniki/index.html> (дата обращения: 20.06.2021).
- 105 Об утверждении Правил присвоения звания «Народный» (образцовый) коллективам художественной самодеятельности. Приказ Министра культуры и информации Республики Казахстан от 28 марта 2007 года № 93. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 25 апреля 2007 года № 4632. – Адilet. Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан. – URL: http://adilet.zan.kz/rus/docs/V070004632_ (дата обращения: 20.06.2021).
- 106 Организация досуга детей и подростков: Методическое пособие для педагогов системы дополнительного образования и для родителей / Литвинова С.Н.: Электронный ресурс. – URL: <http://netess.ru/3metodichki/1046941-1-snlitvinova-organizaciya-dosuga-detey-podrostkov-metodicheskoe-posobie-dlya-pedagogov-sistemi-dopolnitelnogo-obrazovaniya.php> (дата обращения: 20.06.2021).
- 107 Сайт Обсерватории ЮНЕСКО по межкультурному творческому образованию в странах Центральной Азии. – URL: <http://ru.unesco.kz/sector/culture> (дата обращения: 21.12.2020).
- 108 Тинькова З.С. Теория и методика культурно-досуговой деятельности: Курс лекций. – Орел, 2012. – URL: <http://l.120-bal.ru/kultura/32277/index.html> (дата обращения: 20.06.2021).
- 109 Энциклопедия Викисловарь. - URL: <https://ru.wiktionary.org/> (дата обращения: 20.06.2021).
- 110 Glossary commander: Служба тематических толковых словарей. – URL: <http://www.glossary.ru/> (дата обращения: 21.12.2020).
- 111 Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная энциклопедия. – URL: <https://www.krugosvet.ru/>.

Тестовые задания

- Слово «технология» означает:
 - Исходное правило осуществления деятельности.
 - Совокупность методов и приемов, применяемых в каком-либо деле.
 - Существенные свойства предметов.
 - Совокупность методов, приемов проведения какой-либо работы.
 - Научная дисциплина, изучающая способы переработки материалов.
- Технология организации досуга объединяет подсистемы:
 - Методологическую.
 - Производственную.
 - Организационную.
 - Компьютерную.
 - Методическую.
 - Библиотечную.
 - Психолого-педагогическую.
 - Социокультурную.
- Возрастные границы молодежи как социально-демографической группы:
 - От 16 до 18 лет.
 - От 18 до 25 лет.
 - От 18 до 21 года.
 - От 14 до 29 лет.
 - От 14 до 18 лет.
- Нормативный акт, принятый высшим органом государственной власти, обладающий высшей юридической силой по отношению к другим нормативным актам:
 - Закон.
 - Приказ.
 - Доктрина.
 - Декларация.
 - Государственная программа.
- Коммуникативная функция молодежного досуга реализуется в следующем:
 - Изучение основ сценической речи.
 - Изучение языка искусства.
 - Формирование мировоззрения.
 - Общение со сверстниками.

- Е) Изучение иностранного языка.
 - Ф) Информирование о себе путем участия в досуговой деятельности.
 - Г) Узнавание нового в различных сферах жизни.
 - Н) Исполнение разноязычного репертуара.
6. Методологический подход к организации молодежного досуга, рассматривающий личность как активного участника данного вида деятельности:
- А) Диалектический.
 - В) Системный.
 - С) Комплексный.
 - Д) Культурологический.
 - Е) Личностно-деятельностный.
7. Патриотизм как формируемая ценность современной молодежи включает:
- А) Ответственное отношение к учебе.
 - В) Особое личностное отношение к своей земле, ее истории, культуре.
 - С) Законопослушность.
 - Д) Ответственность за себя, свою семью, Родину.
 - Е) Общественная активность.
8. Культурно-досуговые программы творческой направленности:
- А) Театрализованное представление.
 - В) Пресс-конференция.
 - С) Брейн-ринг.
 - Д) Фольклорный праздник.
 - Е) Брифинг.
 - Ф) Универсиада.
 - Г) Шоу-программа.
 - Н) Фестиваль здоровья.
9. Признаки театрализованного шествия:
- А) Незапланированность.
 - В) Наличие исторических или сказочных персонажей.
 - С) Наличие костюмированного действия.
 - Д) Отсутствие атрибутики и костюмов.
 - Е) Создание абсурдной ситуации.
 - Ф) Массовое движение по незапланированному маршруту.
 - Г) Массовое движение по заранее определенному маршруту.
 - Н) Действие должно казаться спонтанным.
10. Субъект дебатов как культурно-досуговой программы:
- А) Мобберы.

- В) Пропозиция.
 - С) Исторические персонажи.
 - Д) Конкурсанты.
 - Е) Оппозиция.
 - Ф) Сценаристы.
 - Г) Судьи.
 - Н) Режиссеры.
11. Принципы организации молодежного досуга – это:
- А) Основополагающие идеи или ценностные основания деятельности.
 - В) Совокупность способов организации.
 - С) Совокупность подходов к организации деятельности.
 - Д) Некий алгоритм деятельности.
 - Е) Некие обобщающие теоретические положения, применяемые на практике.
 - Ф) Последовательность операция и действий.
 - Г) Определенные правила, руководство к практическому действию.
 - Н) Пошаговая процедура осуществления.
12. Принцип дифференцированного подхода в организации молодежного досуга предусматривает:
- А) Наличие связи между явлениями.
 - В) Учет специфических особенностей различных групп целевой аудитории.
 - С) Использование различных видов художественного творчества.
 - Д) Целенаправленность и единство работы всех структур.
 - Е) Использование вариативных методов с учетом особенностей аудитории.
 - Ф) Объединение различных компонентов на основе общей цели.
 - Г) Использование определенного вида художественного творчества.
 - Н) Предоставление возможности реализации личной инициативы.
13. Для конкурса как культурно-досуговой программы характерно:
- А) Наличие соревновательного компонента.
 - В) Необязательность соревновательного компонента.
 - С) Отсутствие единых критериев оценки.
 - Д) Наличие участников, соревнующихся на звание лучшего.
 - Е) Отсутствие зрителей.
 - Ф) Самоорганизация.
 - Г) Наличие жюри.
 - Н) Необязательность наличия экспертной комиссии.

14. Культурно-досуговые программы, относящиеся к групповые формам:

- А) Театрализованное представление.
- В) Фестиваль здоровья.
- С) Фольклорный праздник.
- Д) Кураторский час.
- Е) Концерт.
- Ф) Дебатный турнир.
- Г) Круглый стол.
- Н) Фестиваль национальных культур .

15. Культурно-досуговая программа, представляющая собой формальный метод ведения публичного спора, при котором стороны взаимодействуют друг с другом, представляя определенные точки зрения, с целью убедить третью сторону (зрителей, судей и т.д.):

- А) Конференция.
- В) Круглый стол.
- С) Брифинг.
- Д) Пари.
- Е) Дебаты.
- Ф) Пресс-конференция.

16. Конкурс отличается от фестиваля следующим:

- А) Необязательностью состязательной составляющей.
- В) Обязательностью наличия денежных вознаграждений участникам.
- С) Необязательностью определения победителей.
- Д) Обязательностью наличия состязательной составляющей.
- Е) Фестиваль – это смотр, а конкурс – соревнование.
- Ф) На конкурсе творчество оценивается, на фестивале демонстрируется.

17. Активный компонент, участник и носитель предметно-практической деятельности по организации культурно-досуговой программы:

- А) Объект.
- В) Субъект.
- С) Система.
- Д) Руководитель.
- Е) Коллектив.

18. К инновационным формам организации молодежного досуга относится:

- А) Пресс-конференция.
- В) Онлайн-экскурсия.

- С) Корпоративный праздник.
 Д) Дистанционный мастер-класс.
 Е) Дебаты.
 Ф) Ярмарка талантов.
 Г) Онлайн-концерт.
 Н) Экологический марафон.
19. Сценарий культурно-досуговой программы – это:
 А) Расположение актеров на сцене.
 В) Сюжетная схема, по которой создается программа, спектакль.
 С) Художественное моделирование действительности.
 Д) Основная идея программы.
 Е) Задуманный план действий режиссера.
 Ф) Подробная литературная разработка драматургического действия.
 Г) Соединение различных элементов.
 Н) Соединение исходных элементов.
20. Анализ молодежной культурно-досуговой программы представляет собой:
 А) Начальный этап технологического процесса.
 В) Завершающий этап технологического процесса.
 С) Этап разработки суждения о состоянии ситуации в будущем.
 Д) Разработку общего замысла проекта.
 Е) Завершающее исследование с целью определения эффективности проведения.
 Ф) Определение перспективных целей.
 Г) Распределение кадрового ресурса.
 Н) Разработку условий реализации проекта.

Ключи правильных ответов:

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	BE	CE G	D	A	DF	E	BD	AD G	BC G	BE G
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	AE G	BE	AD G	DF G	E	DE F	B	BD G	BF	BE

Экзаменационные вопросы по курсу

1. Понятие технологии и технологический подход к организации молодежного досуга.
2. Технология организации молодежного досуга как система.
3. Методологические подходы к организации молодежного досуга.
4. Понятие субъекта культурно-досуговой деятельности.
5. Молодежь как субъект культурно-досуговой деятельности.
6. Понятие ресурсного обеспечения организации молодежного досуга.
7. Нормативно-правовой ресурс организации молодежного досуга.
8. Кадровый ресурс организации молодежного досуга.
9. Информационно-методический ресурс организации молодежного досуга.
10. Финансово-экономический ресурс организации молодежного досуга.
11. Материально-технический ресурс организации молодежного досуга.
12. Цель и задачи организации досуга молодежи.
13. Принципы организации молодежного досуга
14. Классификация технологий организации молодежного досуга
15. Виды технологий организации молодежного досуга по функциональному признаку.
16. Виды технологий организации молодежного досуга по применяемым методам работы.
17. Виды технологий организации молодежного досуга по содержанию направленности.
18. Формы организации молодежного досуга как составляющие технологического процесса.
19. Классификация форм организации молодежного досуга.
20. Понятие проектирования в культурно-досуговой сфере.
21. Содержание этапов проектирования культурно-досуговых программ
22. Классификация видов молодежных культурно-досуговых программ.
23. Организация молодежных культурно-досуговых программ гражданско-патриотической направленности.

24. Организация молодежных культурно-досуговых программ интеллектуальной направленности.

25. Организация молодежных культурно-досуговых программ творческой направленности.

26. Организация молодежных культурно-досуговых программ спортивно-оздоровительной направленности.

27. Организация молодежных культурно-досуговых программ эколого-трудовой направленности.

28. Инновационные технологии в организации молодежного досуга.

29. Виды инновационных молодежных культурно-досуговых программ с применением цифровых технологий (digital-events).

30. Разработка организационной документации как элемент технологического процесса.

31. Виды и характеристика организационной документации.

32. Положение о конкурсе (фестивале).

33. Сценарий и сценарный план.

34. Понятие и роль анализа культурно-досуговой программы в технологическом процессе.

35. Структура анализа культурно-досуговой программы.

Предметный указатель

А

Автор, авторский с. 49, 58, 59, 74, 83, 102, 106, 117, 118, 127, 134, 135, 136, 141, 147, 148, 175, 176

Авторитарный с. 56

Авторитет, авторитетный с. 56, 89, 179

Актуальность, актуальный с. 4, 6, 25, 33, 34, 36, 62, 80, 83, 89, 97, 105, 108, 163, 167, 170, 177, 178, 180

Аксиологический подход с. 25

Акция с. 50, 51, 70, 75, 79, 91, 141, 155, 156, 157, 160, 173

Анализ с. 5, 6, 7, 8, 10, 23, 24, 55, 58, 65, 68, 77, 81, 83, 84, 124, 125, 137, 140, 177, 178, 179, 180, 181, 182

Анимация, анимационные технологии с. 63

Арт-технологии с. 64

Атрибут с. 91, 93, 94, 95, 103, 125, 139, 141, 145, 146

Аттракцион с. 64, 146, 147

Аудитория целевая, целевая аудитория с. 137, 139, 172, 175, 177, 178, 180, 182

Б

Бал, бальный с. 73, 142

Балаган с. 147

Болельщики с. 102, 104, 129, 133, 150, 152

В

Веб-конференция стр. 165

Вебинар стр. 165

Вертеп с. 147

Внешняя среда с. 20, 22, 23, 25

Волонтер с. 4, 135, 152, 154, 156, 160

Воркшоп с. 165

Воспитание, воспитательный с. 4, 5, 99, 15, 30, 35, 40, 41, 48, 49, 51, 52, 53, 56, 59, 60, 61, 65, 66, 75, 76, 77, 78, 85, 86, 91, 148, 167, 175, 179

Выразительность, выразительный с. 57, 115, 119, 141, 176, 180, 182

Выставка с. 57, 65, 75, 76, 96, 111, 118, 134, 135, 136, 137, 147, 151, 162

Г

Галерея с. 135, 141

Гедонизм, гедонистическая функция с. 59, 60
Глобализация, глобализационный с. 4, 33
Государственная культурная политика с. 4, 7, 16, 22, 27, 28, 40, 41, 42, 81, 180
Государственная молодежная политика с. 4, 7, 22, 27, 30, 33, 40, 41, 42, 49, 53, 96, 97, 108, 180
Государственная образовательная политика с. 4, 7, 22, 40, 42, 49, 180
Государственные символы с. 34, 41, 66, 70
Гражданственность с. 41, 65, 76
Гуманизм, гуманистический подход с. 24, 37, 51, 56

Д

Дебаты, дебатный турнир с. 98, 99, 100, 101
Девиз с. 145
Дельфийские Игры, Молодежный Дельфийские Игры с. 108
Деструктивный с. 34, 50
Диалоговая площадка с. 89, 90
Диджитал ивентс (digital-events) с. 163
Дистанционный воркшоп с. 165, 166
Досуг молодежи, молодежный досуг с. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 58, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 73, 77, 79, 80, 83, 85, 105, 114, 130, 142, 162, 166, 167, 170, 174, 177, 182, 183, 184
Досуговое занятие с. 35, 48, 59, 65, 70
Драматургия, драматургический с. 78, 81, 102, 115, 117, 119, 175

Ж

Жанр с. 72, 74, 76, 93, 114, 115, 116, 117, 120, 123, 130, 134, 175
Жест с. 141
Живая трансляция (Live трансляция) стр. 163,
Жюри с. 99, 102, 104, 129, 131, 132, 133, 146, 169, 174

З

Забава с. 147
Закон, законодательство с. 27, 29, 32, 40, 41, 42, 43, 45, 93, 104, 121
 Закон о государственной молодежной политике с. 30
 Закон о культуре с. 40, 45
 Закон об образовании с. 40
Законопослушность с. 35

Замысел, замысел творческий с. 81, 114, 127, 171
Здоровый образ жизни с. 35, 41, 66, 87, 101, 133, 142, 144, 149, 151, 152, 153, 154
Зрелище, зрелищный с. 43, 71, 85, 99, 114, 115, 119, 122, 126, 127, 144, 145, 154
Зрители с. 63, 71, 82, 92, 98, 99, 100, 102, 104, 106, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 123, 126, 129, 130, 131, 132, 133, 135, 136, 138, 141, 142, 144, 147, 150, 152, 162, 168, 179, 181

И

Игра, игровая деятельность с. 14, 35, 51, 55, 60, 62, 63, 64, 65, 70, 85, 87, 96, 97, 99, 101, 102, 103, 105, 108, 109, 110, 123, 124, 125, 126, 130, 131, 132, 141, 144, 145, 146, 147, 148, 152, 162, 166, 167, 178, 180
Игрища с. 147
Идея, идея творческая с. 57, 97, 146, 147, 148, 176,
Импровизация с. 62, 64, 130
Инновационные методы, формы с. 57, 96, 97, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168
Инновационные технологии организации досуга с. 6, 7, 8, 14, 57, 162, 163, 164, 167, 170, 177, 181, 183
Инновация, инновационный с. 4, 32, 35, 39, 180
Интеллект с. 41, 97
Интеллектуальная игра с. 99, 101, 102, 103
Интеллектуальный конкурс, интеллектуальная олимпиада с. 103, 104
Интерактивный подход с. 25
Интерес стр. 9, 25, 30, 37, 45, 46, 47, 53, 54, 58, 64, 65, 70, 71, 76, 82, 87, 92, 97, 99, 104, 108, 130, 150, 156
Инфантилизм, инфантильный с. 33, 34
Интерес с. 9, 26, 32, 40, 49, 50, 51, 52, 59, 60, 61, 65, 71, 72, 73, 86, 92, 97, 104, 109, 111, 117, 147, 172, 179
Информация, информационный с. 5, 11, 12, 15, 17, 29, 38, 43, 44, 55, 57, 60, 81, 82, 87, 88, 98, 101, 105, 106, 107, 110, 124, 139, 162, 166, 167, 169, 174, 177, 178, 181

К

Кавалькада с. 144
Карнавал, карнавальный с. 63, 143, 144, 145, 146
Карнавальное шествие с. 63, 144, 145, 146
Карусель с. 147

Качели с. 147
Квест с. 108, 109, 110, 162

Классификация с. 6, 7, 8, 17, 18, 19, 52, 55, 57, 58, 62, 66, 67, 68, 69, 84, 85, 177, 183
Клуб с. 27, 57, 61, 65, 71, 72, 74, 77, 78, 85, 125, 127, 144, 150, 173, 174
Клуб веселых и находчивых, КВН с. 74, 105, 130, 131, 132, 138, 160
Коворкинг с. 57, 140, 163
Коллаборация, коллаборативный с. 10, 53, 56, 57, 165, 183
Комедия дель арте с. 145
Комплексный подход с. 5, 24, 65
Композиция с. 117, 118, 175, 180
Конкурентоспособность с. 4, 39
Конституция с. 39, 40, 87
Конферанс с. 124
Конфликт, конфликт драматургический с. 102
Концептуальный с. 20, 176
Концепция с. 18, 42, 83, 95, 123, 137, 139, 165
Кружок, кружок художественной самодеятельности с. 6, 61, 70, 72, 73, 74, 76, 104, 106, 129, 162
Культ потребления / потребительский культ с. 33, 34
Культура с. 4, 13, 24, 25, 27, 28, 33, 40, 41, 45, 48, 49, 63, 65, 66, 68, 71, 76, 77, 79, 89, 104, 106, 113, 134, 142, 148, 150, 167
Культурно-досуговая программа (КДП) с. 5, 6, 7, 8, 29, 43, 44, 46, 55, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 97, 111, 113, 116, 126, 145, 147, 148, 149, 152, 154, 155, 158, 162, 163, 164, 168, 169, 171, 172, 173, 175, 177, 179, 182, 183, 184
Культурно-досуговая услуга с. 28, 29, 30, 46, 81
Культурно-досуговое учреждение с. 10, 27, 28, 29, 43, 44, 45, 53, 57, 73, 75, 116, 174
Культурное многообразие с. 35, 51
Культурологический подход с. 24
Куратор с. 86, 87, 135
Кураторский час с. 86, 87
Кюй-таргыс с. 169

Л

Литературно-музыкальный вечер с. 117, 118
Личностно-деятельностный подход с. 24

Личностно-ориентированный подход с. 24
Личностно-ориентированные технологии с. 56, 57

М

Марафон с. 157, 159, 167, 168
Маргинал, маргинальный, маргинализация с. 34
Маска карнавальная с. 143, 145
Мастер-класс с. 57, 75, 96
Метод с. 6, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 36, 38, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 62, 63, 67, 68, 80, 98, 119, 125, 148, 154, 162, 165, 166, 171, 178, 179, 180
Методологический подход с. 9, 23, 25
Методология с. 23
Микрофон с. 116, 176
Многоконфессиональность с. 34
Молодежь с. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 22, 26, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 71, 85, 90, 97, 101, 140, 154, 172
Молодость с. 31, 32
Монтаж с. 175, 176
Монтажный лист с. 171, 176

Н

Народное гулянье с. 144, 147
Народное единство / единство народа с. 34
Номер (художественный) с. 114, 115, 116, 117, 118, 124, 125, 132, 146, 150, 151, 158, 159, 168, 175, 176
Номинант с. 139
Номинация с. 129, 133, 145, 174

О

Образ, образ художественный с. 64
Образование, образовательный с. 4, 7, 8, 9, 10, 14, 22, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 39, 40, 41, 42, 49, 55, 60, 61, 89, 95, 97, 103, 106, 108, 129, 167, 180
Объект с. 12, 16, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30, 36, 51, 55, 80, 82, 85, 138, 139, 140, 141, 148, 167, 178
Онлайн-голосование с. 169
Онлайн-конкурс с. 169
Онлайн-концерт с. 163, 168
Онлайн-конференция с. 163
Онлайн-марафон с. 167, 168

Онлайн (дистанционный) мастер-класс с. 164
Онлайн-опрос с. 169
Онлайн тимбилдинг, дистанционный тимбилдинг с. 164, 166, 167
Онлайн-трансляция с. 168
Онлайн тренинг с. 163, 164
Онлайн-экскурсия с. 167
Организация с. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 50, 71, 72 ...

П

Партитура (музыкальная, режиссерская, звуковая, световая) с. 176
Патернализм с. 33
Патриотизм, патриотический с. 4, 10, 34, 40, 41, 49, 53, 65, 66, 76, 84, 85, 86, 87, 91, 96
Перформанс с. 57, 109, 140, 141
Презентация с. 70, 96, 106, 111, 112, 116, 127, 134, 136, 137, 138, 165, 169
План, планирование с. 12, 80, 783, 102, 123, 137, 139, 180
Позитивные идеалы, позитивные ценности с. 4, 35, 49, 53, 123, 125, 133, 144, 146
Полиэтничность, полиэтничный с. 34, 94
Постановка (театральная) с. 119, 127
Постановочная группа с. 83, 114, 117, 120, 122, 123, 126, 135, 138, 145
Потребители культурно-досуговых услуг с. 27, 28, 29, 43, 48
Праздник с. 42, 50, 58, 63, 71, 78, 79, 84, 94, 96, 114, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 140, 144, 145, 146, 147, 165, 175, 179
Презентатор с. 136, 137
Презентация с. 70, 96, 106, 111, 112, 116, 127, 134, 136, 137, 138, 165, 169
Пресс-релиз с. 105, 107, 124, 139
Принцип с. 4, 7, 24, 40, 41, 42, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 71, 80, 92, 178, 183, 184
Приоритет, приоритетный с. 4, 24, 30, 37, 40, 41, 42, 52, 53, 56, 81, 83, 154, 172
Программа с. 16, 18, 23, 36, 42, 81
Проект, проектирование с. 7, 43, 79, 80, 81, 82, 172, 183, 184
Пропонент, пропозиция с. 88, 99

Р

Развлечение с. 51, 59, 63, 65, 71, 101, 106, 147, 148, 162
Режиссер с. 43, 62, 78, 106, 114, 117, 120, 123, 126, 175, 176, 181
Режиссура, режиссура культурно-досуговой программы с. 5
Реквизит с. 83, 94, 119, 125, 128, 130, 140, 141, 146, 171, 176, 180
Рекреация, рекреационный с. 51, 57, 59, 60, 61, 82, 90
Репетиция, репетиционная работа, репетиционный процесс с. 72, 75, 83, 118, 124, 125, 137, 178, 180
Реплика с. 89
Ресурс, ресурсное обеспечение с. 38, 39
 Ресурс информационно-методический с. 38, 39, 44, 45
 Ресурс кадровый с. 43, 44
 Ресурс материально-технический с. 46, 47
 Ресурс нормативно-правовой с. 38, 39, 40, 41, 42, 43
 Ресурс финансово-экономический с. 38, 39, 45

С

Самодетельность, самодеятельность художественная с. 50, 51, 52, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 82, 120, 128, 162, 174
Саморазвитие с. 25, 35, 49, 59
Самореализация с. 5, 24, 36, 49, 52, 62, 82, 92, 94, 113, 116, 117, 118, 120, 121, 123, 125, 126, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 141, 142, 144, 146, 147, 148, 158, 159
Самосовершенствование с. 35
Самоуправление с. 53, 71, 138
Секция с. 70, 71, 77, 107, 165
Семья, семейный досуг, семейные ценности с. 31, 32, 35, 41, 109, 142, 149
Символ, символический с. 34, 41, 53, 66, 70, 91, 104, 133, 138, 141
Синергетический подход с. 25
Система с. 4, 5, 6, 9, 14, 15, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 33, 34, 36, 37, 40, 52, 53, 83, 148, 167, 170, 184
Системный подход с. 22, 23, 24
Слоган с. 145, 167
Социализация с. 24, 30, 34, 41, 42, 60, 65
Социальная активность с. 89, 133, 135, 136
Социальный заказ с. 4, 16, 32, 39, 49, 180
Социокультурный подход с. 24
Спартакиада с. 79, 150, 151
Среда, средовой подход с. 24
Статист с. 141

Структура с. 7, 15, 16, 17, 23, 28, 29, 31, 33, 35, 42, 52, 68, 71, 81, 82, 86, 96, 107, 160, 176, 178, 179, 180, 182, 183

Субкультура с. 5

Субъект с. 26, 27, 87, 88, 89, 91, 92, 94, 96, 99, 102, 104, 106, 109, 111, 114, 117, 120, 123, 126, 129, 131, 133, 135, 136, 138, 141, 142, 144, 147, 150, 152, 154, 156, 158, 160, 170, 180, 181, 182, 183, 184

Сценарий с. 65, 83, 92, 93, 94, 95, 97, 102, 117, 118, 122, 123, 124, 137, 139, 145, 146, 165, 171, 175, 176, 177, 178

Сценарно-постановочная группа с. 120, 123, 126, 138

Сценарный план стр. 176

Сценическое действие с. 82, 145

Сценография с. 115, 119

Сюжет, сюжетная линия, сюжетный ход с. 63, 65, 102, 110, 115, 119, 122, 141, 175

Т

Творческий фестиваль с. 115, 128, 129, 130

Творчество с. 13, 14, 27, 40, 56, 59, 64, 72, 73, 76, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 120, 123, 126, 128, 129, 130, 134, 136, 141, 167, 168, 169, 175, 176, 179

Театр, театральный с. 14, 27, 63, 64, 70, 72, 73, 74, 76, 85, 93, 95, 109, 114, 115, 119, 120, 121, 127, 128, 129, 131, 133, 141, 144, 145, 147, 175, 178, 180

Театрализованное представление с. 70, 79, 84, 119, 120, 121

Театрализованное шествие с. 94, 95, 96

Театрализованный концерт с. 115

Тема, тематика с. 76, 82, 87, 89, 90, 91, 114, 124, 179, 180

Технологии анимационные с. 14, 55, 58, 63

Технологии гражданско-патриотической направленности с. 66

Технологии здоровьесберегающие с. 14

Технологии ивент (event), ивент-технологии с. 13, 14

Технологии игровые с. 14, 55, 62, 180

Технологии интеллектуально-творческой направленности с. 66

Технологии историко-культурной направленности с. 66

Технологии коммуникативные с. 61

Технологии культуроохранные с. 14, 55

Технологии культуротворческие с. 14, 55

Технологии образовательно-познавательные с. 61

Технологии оздоровительной направленности с. 66

Технологии поликультурной направленности с. 66

Технологии рекреационные с. 61

Технологии рекреативно-оздоровительные с. 14
Технологии социально-защитные с. 61
Технологии творческо-развивающие с. 61
Технологии экологической направленности с. 66
Технологии этнокультурные с. 14, 58
Технологический подход с. 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20, 25, 162, 183, 184
Технология с. 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 36, 37, 39, 40, 43, 47, 48, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 80, 82, 97, 106, 111, 162, 163, 164, 167, 169, 170, 171, 172, 177, 178, 180, 181, 182, 183, 184
Технология культурно-досуговой деятельности с. 15
Технология организации досуга с. 9, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 29, 40, 58, 68
Технология педагогическая с. 6, 10, 14, 15, 17, 55
Технология социальная / социальная технология с. 12, 13
Тимбилдинг с. 109, 162, 166, 167
Толерантность с. 35, 41, 66
Труд, трудовой, трудолюбие, ценности труда с. 20, 29, 32, 33, 35, 41, 43, 84, 151, 155, 156, 159, 160, 161

У

Универсиада с. 108, 138, 139, 152, 153
Университет с. 94, 96, 99, 115, 116, 133, 134, 136, 138, 146, 152, 157, 167
Условия с. 4, 5, 6, 9, 22, 24, 29, 33, 35, 36, 38, 39, 41, 42, 43, 46, 49, 53, 56, 63, 65, 66, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 100, 101, 102, 103, 104, 107, 108, 109, 113, 116, 117, 120, 125, 126, 128, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 146, 147, 151, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 160, 165, 168, 174, 179, 181, 182, 184

Ф

Фальш-стена с. 124, 125
Фестиваль с. 43, 44, 57, 63, 71, 75, 79, 84, 111, 115, 123, 128, 129, 130, 131, 132, 135, 139, 141, 147, 162, 173, 174, 179
Финал, финальный с. 104, 115, 129, 133, 179
Флешмоб с. 92, 93, 94, 158, 162
Фольклор, фольклорный с. 57, 71, 74, 79, 84, 94, 95, 115, 116, 122, 125, 130, 147, 152, 175
Формы организации досуга с. 24, 68, 69, 70
Форум с. 88, 90, 96, 97, 140, 162

Функция с. 27, 29, 43, 44, 58, 59, 60, 85, 167, 169, 170, 181, 184
Функции досуга с. 30, 36, 60, 61, 65
Функциональный с. 15, 44, 55, 58, 59, 60, 67, 180

Х

Хронометраж с. 176
Художественный с. 28, 60, 64, 71, 73, 77, 95, 96, 114, 115, 116,
118, 123, 124, 125, 129, 144, 146, 147, 148, 150, 168, 175

Ц

Целеполагание с. 48
Целостность, целостный с. 15, 16, 20, 21, 26, 48, 81
Цель с. 48, 49, 50, 51, 54, 56, 61, 71, 78, 79, 81, 87, 88, 89, 91, 92,
94, 96, 98, 101, 103, 105, 111, 114, 117, 120, 122, 123, 126, 128, 138,
144, 147, 148, 150, 161, 166, 167, 170, 172, 173, 174, 176, 178, 179
Целевая аудитория см. Аудитория целевая
Ценности, ценности молодежи с. 4, 9, 10, 14, 15, 25, 30, 32, 33, 34,
35, 36, 40, 41, 49, 53, 66, 71, 72, 81, 82, 86, 87, 89, 91, 93, 96, 97,
112, 113, 123, 125, 142, 144, 146
Церемония с. 121, 138, 139, 140, 145, 146, 150, 152, 154, 169

Ч

Человек, человеческий с. 4, 5, 9, 10, 23, 24, 30, 32, 35, 38, 40, 41,
48, 49, 50, 51, 56, 57, 59, 60, 63, 70, 78, 101, 109, 113, 115, 118, 127,
141, 149, 155, 158, 166
Чемпионат с. 103, 130, 131, 132
Чувства с. 35, 53, 66, 91, 92

Ш

Шествие с. 63, 79, 91, 94, 95, 96, 144, 145, 146
Шоу, шоу-программа с. 63, 64, 79, 84, 91, 95, 96, 126, 127, 128,
133, 152, 167

Э

Экология, экологический с. 35, 48, 65, 66, 91, 101, 155, 156, 157,
158, 159, 173
Экочеллендж, экологический марафон с. 157, 158, 159
Экспозиция с. 64, 134, 135, 163
Эмоции, эмоциональный с. 30, 35, 49, 52, 59, 60, 64, 87, 92, 93, 95,
117, 125, 144, 146, 167
Эпизод с. 117, 175, 176

Эпилог с. 115
Этнокультурный с. 14, 25, 58, 66, 76
Этнокультурный подход с. 25

Ю

Юрта с. 126
Юбилей с. 116, 117, 125,

Я

Язык с. 40, 41, 58, 70, 104
Ярмарка с. 57, 71, 95, 146, 147, 148, 152

Buketov University

**Положение
о проведении конкурса «Мы ищем таланты»**

1. Общие положения

1.1 Конкурс «Мы ищем таланты» состоится 21-25 сентября 2020 года.

2. Цель конкурса

2.1 Цель конкурса – развитие творческого потенциала студенчества, создание условий для самореализации, приобщение к общественной и культурной жизни университета, выявление наиболее активных и талантливых представителей из числа студентов 1 курса.

3. Участники конкурса

3.1 В конкурсе принимают участие *студенты 1 курса* факультетов университета.

4. Условия и этапы проведения

4.1 Условия проведения конкурса:

- конкурс проводится в дистанционном формате;
- участники – студенты 1 курса факультетов университета – подают заявку и представляют конкурсной комиссии видеоролик (1,5-2 минуты) с записью своего выступления по одной или нескольким номинациям;
- номинации конкурса:
 - вокал (сольное или ансамблевое исполнительство): жанры – классика (ария, романс), современная песня, эстрада и др.
 - хореография (народный танец, классика, бальные, современные танцы)
 - народная музыка (игра на домбре, кобызе и др; пение с домброй)
 - театральное искусство (художественное чтение, сценические миниатюры)
 - конкурс ведущих (объявление начала конкурса «Мы ищем таланты», чтение стихов)
 - инструментальное исполнительство (фортепиано, скрипка, баян, флейта и другие инструменты)
 - авторская песня, авторские стихи
 - фристайл – свободный жанр (фокусы, акробатические номера, иллюзионисты, йога и т.п.)

4.2 Этапы проведения конкурса:

- прием заявок на факультетах – до 16 сентября 2020 года;

- прием заявок от факультетов в электронном виде – Дворец студентов, ksu.ds@mail.ru, до 18 сентября;
- прием видео-роликов – по номинациям и установленным датам (см. таблицу), Дворец студентов, ksu.ds@mail.ru;
- работа конкурсной комиссии – до 18-23 октября 2020 года;
- объявление результатов – 24 октября 2020 года, в дистанционном формате.

4.3 В конкурсе принимают участие *студенты 1 курса* факультетов университета.

5. **Жюри конкурса**

5.1 Выступления конкурсантов оценивает жюри, состав которого определяется организаторами.

6. **Процедура награждения**

6.1 Победители награждаются дипломами, приглашаются в творческие коллективы Дворца студентов Карагандинского университета им. Е.А. Букетова, получают право участвовать в отборочных турах региональных и республиканских студенческих конкурсов.

Справки по телефону: 35-64-24 (внутр. 1097), Дворец студентов, ksu.ds@mail.ru.

Приложение 2

«Согласовано»

«Утверждаю»

«__» _____ 20__ г.

«__» _____ 20__ г.

План проведения культурно-досуговых мероприятий

№	Мероприятие	Дата, место, время проведения	Участники
1.	Фестиваль КВН «Открытие сезона»	07 ноября Дворец студентов 16.00	Команды факультетов
2.	Форум студентов «Мы – будущее Казахстана», посвященный Международному дню студентов	15 ноября Жастар орталығы, Дворец студентов В течение дня	Факультеты, активисты студенческого самоуправления, творческие коллективы ДС
3.	Республиканский хакатон	15 ноября Дворец студентов 10.00	Факультеты
4.	Музыкально-патриотическая акция «Кюй-тартыс»	15 ноября Дворец студентов 15.00	Народный фольклорный ансамбль «Сарын», студенты факультетов
5.	Торжественное закрытие акции «Здравствуй, первокурсник!»	15 ноября Дворец студентов 16.00	Факультеты
6.	Республиканский хакатон	16 ноября Дворец студентов 14.00	Факультеты
7.	День карьеры для выпускников педагогических специальностей	22 ноября Дворец студентов 10.00	Факультеты
8.	Конкурс «КарГУ-VOICE»	29 ноября Дворец студентов 16.00	Факультеты
9.	День карьеры для выпускников естественных и технических специальностей	06 декабря Дворец студентов 10.00	Факультеты

ПОЛОЖЕНИЕ
о Дворце студентов
Карагандинского университета им. Е.А. Букетова

1. Общие положения

Дворец студентов (далее – ДС) является структурным подразделением Карагандинского университета им. Е.А. Букетова.

2. Предназначение, цель и основные виды деятельности

2.1 Работа ДС строится в соответствии с нормативными актами в области образования Республики Казахстан, Планом работы университета.

Цель: деятельность Дворца студентов является составляющей всего учебно-воспитательного процесса вуза и направлена на создание условий, необходимых для формирования и развития творческих, духовных и физических возможностей личности, воспитания у студентов гражданственности и патриотизма, почитания народных традиций, приобщение молодежи к достижениям мировой и отечественной культуры.

2.2 Основные виды деятельности ДС:

- организация деятельности творческих коллективов;
- организация и проведение культурно-массовых мероприятий.

2.3 Творческий коллектив ДС (коллектив художественной самодеятельности) – добровольное объединение любителей музыкального, хореографического, театрального и других жанров художественного творчества, основанное на общности интересов и совместной творческой деятельности, способствующей развитию дарований его участников, освоению и созданию ими культурных ценностей.

2.3.1 Коллективы художественной самодеятельности в своей работе используют сценические площадки Дворца студентов и аудитории университета, отведенные для культурно-массовой работы, инструменты, аппаратуру, декорации, костюмы и другое оборудование.

2.3.2 Участие в коллективах художественной самодеятельности осуществляется в свободное от учебы и работы время, представляет собой одну из активных форм общественной деятельности.

2.3.3 Коллективы художественной самодеятельности Дворца студентов призваны способствовать:

- формированию и развитию мировоззрения, расширению культурного кругозора студентов, магистрантов, преподавателей и сотруд-

ников университета, формированию высоких моральных качеств и эстетических вкусов;

- развитию массового художественного и народного творчества, широкому вовлечению в них новых участников из числа студентов, преподавателей и сотрудников;

- вести работу по культурному обслуживанию проводимых мероприятий в университете, содействовать рациональному использованию свободного времени студентов, преподавателей и сотрудников, организации их отдыха, развитию творческих способностей личности.

2.3.4 Репертуар творческих коллективов ДС формируется из произведений отечественной и мировой художественной культуры, в нем сочетаются черты народного, классического и современного искусства. Репертуар формируется с учетом идейно-воспитательного, художественно-эстетического критериев, с целью реализации образовательных и воспитательных задач.

2.3.5 Организационно-творческая работа коллективов художественной самодеятельности включает:

- проведение учебных занятий, репетиций, выступлений с концертами и спектаклями;

- накопление материалов учебно-вспомогательной и творческой работы (планы, дневники, альбомы, эскизы, макеты, программы, афиши, рекламы, буклеты и т.д.), отражающих историю развития коллективов;

- создание творческой атмосферы, товарищеской взаимопомощи и строгой требовательности, добросовестного выполнения участниками поручений; воспитание бережного отношения к имуществу коллектива, соблюдение каждым участников правил внутреннего распорядка;

- проведение не реже одного раза в квартал и в конце учебного года собрания участников творческих коллективов с подведением итогов творческой работы.

2.3.6 Участники коллективов художественной самодеятельности, ведущие большую общественно-полезную работу по организации культурно-массовых мероприятий и досуга, руководители творческих коллективов, а также победители фестивалей, смотров, конкурсов, награждаются дипломами, грамотами, памятным подарками, премиями администрации и профкома университета.

2.3.7 Идеино-воспитательная, учебная, творческая работа в коллективах определяется планами.

2.4 Организация и проведение культурно-массовых мероприятий осуществляется в соответствии с Планом работы университета.

2.4.1 Виды культурно-массовых мероприятий, проводимых ДС:

- концертные программы;
- конкурсы, фестивали, акции;
- официальные и торжественные встречи;
- торжественные акты вручения дипломов;
- участие в городских, областных, республиканских и международных конкурсах;
- выездные концертные программы;
- участие в областных, республиканских и международных студенческих форумах.

3. Должностной состав

3.1 Директор, специалист, руководитель кружка, звукорежиссер, заведующий костюмерной.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении литературно-музыкального вечера
«Король казахского вальса»,
посвященного 90-летию со дня рождения Шамши Калдаякова

1. Общие положения

Литературно-музыкальный вечер «Король казахского вальса», посвященный 90-летию со дня рождения Шамши Калдаякова, проводится в рамках реализации годового плана воспитательной работы на 2020-2021 учебный год и проводится в дистанционном формате при участии творческой молодежи всех факультетов.

2. Цель и задачи мероприятия

2.1. Цель – развитие творческого потенциала студенчества, создание условий для самореализации, приобщение к общественной и культурной жизни университета, популяризация в студенческой среде творческого наследия композитора Шамши Калдаякова.

2.2. Задачи:

- выявление и поддержка творчески активной студенческой молодежи;
- приобщение студенческой молодежи к изучению культурного наследия казахского народа;
- реализация творческих инициатив студентов посредством участия в подобных мероприятиях.

3. Участники

3.1. Участниками мероприятия являются студенты, магистранты, докторанты университета, а также профессорско-преподавательский состав.

3.2. Заместителям деканов факультетов необходимо обеспечить 5 студентов для участия в данном мероприятии, а также предоставить один творческий номер.

4. Условия и формат проведения:

4.1. Литературно-музыкальный вечер проводится в дистанционном формате (ZOOM);

4.2. Мероприятие пройдет в диалоговом формате, где ведущий познакомит участников вечера с биографией Ш. Калдаякова, наглядно в презентационном материале расскажет о его творческой деятельности, продемонстрирует архивные видео с жизни композитора. В ходе мероприятия гостями и участниками вечера будут исполнены популярные песни Ш. Калдаякова, от имени студентов будут зачитаны авторские

стихи и исполнены музыкальные номера на домбре. Также от каждого факультета планируется выступление студентов. Участники и гости могут свободно обмениваться своими мыслями, а также петь вместе с гостями и ведущим.

4.3. Для участия в творческом вечере необходимо подать заявку в оргкомитет (Дворец студентов) в электронном виде – e-mail: ksu.ds@mail.ru). Заявки направляются через заместителя декана факультета. От каждого факультета необходимо направить один творческий номер.

4.4. Этапы проведения:

- прием заявок – до 22 октября 2020 года;
- проведение литературно-музыкального вечера – 28 октября в 15.00 ч.

Справки по телефону: 35-64-24 (внутр. 1097), Дворец студентов, ksu.ds@mail.ru.

Сценарный ход
праздничной программы
«Біз – Ұлы Жеңістің мұрагерлерміз» –
«Мы – наследники Великой Победы»,
посвященной Дню Защитника Отечества,
Дню Победы в Великой Отечественной войне

Место проведения: Дворец студентов

Дата, время проведения: 05 мая, 16.00

Техническое обеспечение: кафедра, микрофоны, экраны. На протяжении праздника на экранах демонстрируются тематические слайды.

Рассадка: студенты, преподаватели, ветераны ВОВ, труженики тыла, приглашенные гости занимают места в соответствии с планом рассадки.

Сценарный ход:

15.40 До начала в фойе и в зале звучат песни военных лет.

16.0 Начало программы

- Открытие. Выход ведущих
- Гимн Республики Казахстан
- Поздравление ректора
- Приветствие ветеранов (вручение подарков и цветов)
- Награждение победителей конкурса военно-патриотической песни «Жас Ұлан»
- Концерт
 - Эпизод первый. Радость победы.
 - Эпизод второй. Начало войны.
 - Эпизод третий. Жас казак.
 - Эпизод четвертый. Безымянная высота.
 - Эпизод пятый. Сердце матери.
 - Эпизод шестой. Далекая Родина.
 - Эпизод седьмой. Мы есть друг у друга.
 - Эпизод восьмой. 45-й победный наш год.
 - Эпизод девятый. Неизвестный солдат. Памяти павших. Минута молчания
 - Эпизод десятый. Знамя Победы гордо несем!
Закрытие программы. Хоровое исполнение песни «День Победы»

Приложение 6

Монтажный лист
Театрализованное представление «Венецианский карнавал»

№	Эпизод	Персонажи	Действие на сцене	Текст, реплика	Музыка	Костюмы, маски	Кол-во микрофонов
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Парад участников карнавала	Участники в костюмах и масках	Выходят из зала, спускаются по лестницам (с двух сторон), поднимаются на сцену, дефиле	-	Трек 1	Костюмы персонажей, мандалина, флейта, трость, маски	-
2	Хвала Сатурну	Муза	Выходит на середину сцены	Мы поем хвалу Сатурну... Наш карнавал шумит для всех!	-	-	1
3	Туристы на карнавале	Туристы, одетые в костюмы и маски	Выходят на сцену, разглядывают персонажей	Трубадуры, менастрели... Все слилось в	Трек 2	4 маски, 4 плаща	3

1	2	3	4	5	6	7	8
				палитре красок!			
4	Песня Арлекина	Арлекин	Выходит на авансцену, поет	А вот и Арлекин!...	Трек 3 Песня Арлекино	Флейта, корзинки, веера	1
5	Серенада Пьеро	Пьеро и Коломбина	Выходят на авансцену	Пьеро, спой нам серенаду. О, Kolombina! O'sole mio	Трек 4 O'sole mio	Мандалина, цветок, веер	1
	И т.д.						

Учебное издание

Гаркуша Кира Георгиевна

**ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ
МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА**

Учебное пособие

Отпечатано с авторского оригинала

Подписано в печать 13.09.2021 г. Формат 60×84 1/16.
Бумага офсетная. Объем 13,81 п.л. Тираж 000 экз. Заказ № 81.

Отпечатано в типографии Издательства
НАО «Карагандинский университет им. акад. Е.А. Букетова»
100024, г. Караганда, ул. Университетская, 28.
Тел. (7212) 35-63-16. E-mail: izd_kargu@mail.ru