

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

Мурзина О.Б.

ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

доцент кафедры дополнительного образования, кандидат педагогических наук, доцент

Ускова В.А

ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

студент кафедры дополнительного образования

Аннотация. Статья рассматривает актуальные подходы и методы организации досуга и дополнительного образования для детей и молодежи. Особое внимание уделяется использованию современных технологий, таких как игровые и интерактивные формы обучения, виртуальная и дополненная реальность, робототехника и программирование. Анализируются преимущества и особенности применения этих методов, а также их влияние на развитие творческих способностей, мотивации и личностных качеств участников. Рассматриваются тенденции и перспективы развития дополнительного образования, подчеркивается важность учета возрастных и индивидуальных особенностей детей и молодежи.

Ключевые слова. Досуг, дополнительное образование, технологии социально-культурной деятельности, дети, молодежь.

Несмотря на наличие обширной теоретической базы, таких прекрасных трудов, как И.Ю Исаева, С.Т. Шацкий, Мария Монтессори(с ее созданием системы для подготовки детей, где свободная активность направлена не примерно на основу обучения) с и многих других, все больше педагогов, руководителей и менеджеров отказываются – но проблема не в том, что современная молодежь их переросла или «не хочет учиться», а в том, что сама природа досуга стала другой. Для подростка 2020- 2026-х годов грань между развлечением и получением навыков практически стерлась: монтируя ролик для блога, в какой ни будь популярной сети, или участвуя в командном сетевом матче, за приз, он зачастую осваивает более сложные компетенции softskills, чем на стандартном академическом занятии, кружке или клубе[1].

Современная молодежь – ищет вызов, себя и возможности.

Цель обзора не только рассмотреть современные подходы к организации досуга, но и как уже существующие методы могут работать в нынешних реалиях, не отставая от времени. «Заимев» так называемое «второе дыхание».

Традиционные подходы, такие, как практические занятия, лекции, мастер-классы, кружки, остаются с нами с незапамятных времен. Они занимают особую роль в организации досуга. Как подмечал А. Д. Жарков: «Познание истории позволяет обнаружить в культурно-досуговой деятельности общее, главное и особенное, специфическое, характерное для каждой конкретной исторической эпохи.» Однако не смотря на свою эффективность, проверенную не одним поколением, его изначальные возможности могут утрачивать свою былую силу. Но не означает, что не может засиять по-новому.

«Богатейший опыт, накопленный многими поколениями в организации досуга, может быть использован в сегодняшней деятельности учреждений культуры и домашнего досуга» [2]. – продолжая возвращаться к Жаркову, который уже тогда, в 2012 году, зрил в корень сегодняшнего суждения.

К примеру, простейший, информационный урок о войне, людях и их подвигах, для детей 7-12 лет, обычно преподносят в качестве тяжелого, монотонного рассказа: о тяготах тех времен, без подкрепления, какого-либо визуального или практического контекста, который бы помог легче воспринять ребенку этих лет дающуюся ему информацию. На примере из журнала «Справочник руководителя учреждения культуры №3» за Март этого года, мы можем наблюдать хорошую технику переработки, обычно, известного нам подхода к организации этого момента – они предлагают не просто вести лекцию со слушателем, но и включить "интерактивные" элементы. Помимо уже известного нам рассказа, о войне, там появляется настоящий сапог в диалоге с детьми. Он является не только отправной точкой в их представлении о истории, но и частью концентрации внимания. Те могут, буквально, прикоснуться к истории. И теперь, обычная лекция, с монотонным повествованием и фактами, становится настоящим приключением. В заключении, которого, еще и сами смогут сделать себе похожий сапог из бумаги, как практический элемент, закрепляющий все сказанное. Теперь у детей останется в памяти больше, чем просто рассказ, который наверняка долго не выпадет из головы [3].

Так известный нам, традиционный подход к организации досуга, получает второе дыхание при его переосмыслении.

И таких хитростей большое количество, начиная от простого – показания фотографий, во время ведения лекции, заканчивая созданием дискуссий для тех, кто постарше.

Одним из набирающих популярность, в современном подходе организации досуга для детей и молодежи, стал Иммерсивный куб ImmersiveCube. Это комната, на которую

проецируют изображение на все 4 стены – как в свое время был Планетариум, где все сидели под куполом, но заметно лучше. Здесь, вы буквально, становитесь героем происходящего. С помощью него не только погружают в нужную атмосферу, к примеру, проекция Доисторического мира или полета со всех сторон, но и играют в разные квест-игры, такие, как побег от дракона, погружение в Атлантический океан, ради сокровищ или футбол. Для этого используют, помимо отображения, специальные трекеры – которые захватывают и считывают движения человека с помощью специальной программы или ИИ. Так система понимает, где вы находитесь и делаете, подстраивая под вас окружение [4].

Одним из новых сфер в этой форме обучения начинает все больше набирать Импрессивное образование или же VR (виртуальная реальность) обучение. Вместо привычных учебников – VRлаборатории. Уроки химии или физики, где всегда не хватало практики, из-за травмоопасности, теперь могут спокойно проводиться, не лишая потенциальной возможности получить не только долгожданную практику, но и интересное занятие. Которое не только отложиться в памяти, как знание, а также может заложить фундамент к будущим свершениям – формирование профессии.

Досуг молодежи, вне основного образования, также дополняет такая практика, как Технопарки и Кванториумы. Здесь, дети разных возрастов могут «пощупать» всевозможные виды деятельности, начиная от выжигания по дереву, заканчивая написанием программного кода для работы и управлением беспилотника. У каждого такого заведения огромное количество внеурочного досуга, а также свой неповторимый перечень занятий. Девиз таких мест – это уникальность, где рождаются современные подходы.

Подводя итоги, с уверенностью можно сказать, что цифровизация становится неотъемлемой частью нашего досуга. Дон Тапскот (автор термина- «Цифровая экономика»), подчеркивает, что цифровая трансформация — это не проект с датой окончания, а «фундаментальная философия» выживания и развития любого общества. Поэтому старые и новые технологии к организации досуга начинают свой новый путь – учась дополнять друг друга, на этом не легком пути, в завоевании «своего зрителя».

Список источников

1. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика: учебное пособие. — М.: Флинта; НОУ ВПО «МПСИ», 2010. — 164 с.
2. Жарков А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности: учебник для студентов вузов культуры и искусств. -М.: Издательский Дом МГУКИ, 2007. - 480 с.

3. Александровна П.Е. Что рассказывать детям разных возрастов о воинской славе. Приемы адаптировать информацию на примере новой памятной даты. <https://1cult.ru/document/>. – 2026.

4. Shen Jiajun, Zheng Jing. M. Mixed reality as a technology for immersive stage space construction // Modern Oriental Studies. — 2023. — Т. 5, № 4. — С. 182–192.