

Молодежная работа в организациях дополнительного образования

Youth work in organizations of additional education

УДК 374.32

Получено: 19.09.2022

Одобрено: 02.10.2022

Опубликовано: 25.10.2022

Тесленко А.Н.

Действительный член Академии педагогических наук Казахстана, д-р пед. наук (РК), д-р социол. наук (РФ), профессор, Кокшетауский университет имени Абая Мырзахметова, Кокшетау, Казахстан

Teslenko A.N.

Full Member of the Academy of Pedagogical Sciences of Kazakhstan, Doctor of Pedagogical Sciences (RF), Doctor of Sociological Sciences (RF), Professor, Kokshetau University named after Abay Myrzakhmetov, Kazakhstan

Аннотация

Статья посвящена обзору особенностей молодежной работы в условиях организаций дополнительного образования. В центре внимания автора инновационные формы культурно-досуговой деятельности молодежи. Молодежь как объект культурно-досугового воздействия рассматривается с позиции ее ценностно-ориентационного отношения к досугу. С позиции образовательной практики проанализирован воспитательный потенциал таких инновационных технологий организации молодежного досуга как квест, флешмоб и фотокросс.

Ключевые слова: молодежь, дополнительное образование, социокультурная анимация, молодежный досуг, досуговые инновации, массовый праздник, квест, флешмоб, фотокросс.

Abstract

The article is devoted to a review of the features of youth work in the context of additional education organizations. The author focuses on innovative forms of cultural and leisure activities of youth. The youth as an object of cultural and leisure influence is considered from the standpoint of its value-oriented attitude to leisure. From the position of educational practice, the educational potential of such innovative technologies for organizing youth leisure as a quest, a flash mob and a photo cross is analyzed.

Keywords: youth, additional education, sociocultural animation, youth leisure, leisure innovations, mass holiday, quest, flash mob, photo-cross.

В XX в. было создано немало иллюзорных мифов о молодежи, с одной стороны идеализирующих, а с другой – негативно оценивающих жизнь и поведение подрастающих поколений в целом. Но для прогнозирования настоящих и будущих процессов необходим строго научный подход к молодежным проблемам, знание реальной картины, глубокое изучение интересов и жизненных планов, ценностных ориентаций и реального поведения молодежи с учетом всех конкретных исторических и социальных условий ее социализации.

Завтрашний день страны во многом определяется *не только* тем, какое образование получит молодежь сегодня, а *на сколько* успешно она интегрирует в систему

общественных отношений. Социализация и взросление сегодняшних молодых людей совпадает по времени с процессом модернизации всех сторон общественной жизни. В этих условиях формируется государственная молодежная политика Республики Казахстан.

Молодежная политика – необходимое условие социального прогресса, устойчивого развития общества, цель которой создание и укрепление правовых, экономических и организационных условий для гражданского становления и социальной самореализации молодежи [7]. Однако любая концепция может остаться на бумаге, если не будет четко продуман механизм ее реализации, не созданы как финансово-экономические, так и организационно-кадровые основы обеспечения поставленных задач. В данном случае речь идет о *педагогическом обеспечении работы с молодежью*.

Педагогическая поддержка молодежи должна строиться на эффективной *молодежной работе* как совокупности средств и форм социализации, призванных интегрировать молодое поколение в социальную жизнь, гарантируя необходимые личности и обществу изменения [3, с. 51]. На фоне этих изменений возникает необходимость в выявлении социализирующей функции молодежной работы, содействующей бесконфликтной интеграции молодого поколения казахстанцев в общество и педагогической технологии ее актуализации.

С целью разработки теоретико-методологической основы организации молодежной работы, как технологии педагогического обеспечения государственной молодежной политики Республики Казахстан группой ученых Кокшетауского университета имени Абая Мырзахметова под научным руководством автора в рамках грантового финансирования программы МОН РК «Научные основы «Мәңгілік ел» (образование XXI в., фундаментальные и прикладные исследования в области гуманитарных наук)» был разработан и успешно реализован научный проект «*Юногика: теория и практика молодежной работы в условиях модернизации общественного сознания*».

Юногика определяется как отрасль педагогики, изучающая педагогическое влияние на человека в юношеском возрасте в процессе личностного самоопределения и формирования его социально ориентированного мышления, а также обслуживающая процессы социализации и образования юношей и девушек [3, с. 25]. Комплексный характер исследования проблемы требовал от исследовательской группы:

- рассмотреть тенденции развития современной социокультурной ситуации, которые свидетельствуют о насущной необходимости педагогического обеспечения социальной работы с молодежью в нашей стране и за рубежом;
- выявить и описать основные парадигмы социально-педагогической работы с молодежью, их мировоззренческие основы, плюсы и недостатки;
- обосновать необходимость построения в казахстанском социокультурном пространстве новой мультикультурной парадигмы молодежной работы;
- определить и описать технологии социокультурной анимации молодежи, их сильные и слабые стороны.

Последнее потребовало от исследователей рассматривать молодежь как объект культурно-досугового воздействия с позиции ее ценностно-ориентационного отношения к досугу. При таком подходе мы опирались на исследования В.Я. Суртаева, выделившего следующие основные типологические культурно-досуговые группы:

- *активно-деятельностный тип*, отличающийся избирательным отношением личности к различным формам досуга и имеющий четко обозначенный круг досуговых интересов, которые, как правило, направлены на создание духовных ценностей, на преобразование личностных качеств; этот тип отношения молодежи к досугу при определенных сформированных социально-педагогических условиях зачастую становится активным субъектом культурно-досуговой деятельности;
- *молодежь, ориентирующаяся преимущественно на досуг, как время для продолжения работы (учебы)*; она зачастую переносит свои производственные,

учебные, научные занятия в сферу вне рабочего времени, вытесняя все другие виды деятельности; эта группа молодежи, как правило, не имеет других досуговых интересов и увлечений, кроме работы, ограничивая себя в общении;

- *молодежь, ориентирующаяся на пассивно-потребительские формы досуга* (чрезмерное телесмотрение, посещение спортивно-зрелищных мероприятий преимущественно в роли зрителя, посещение кафе и ресторанов) в ущерб духовному общению и участию в социально-значимых видах культурно-досуговой деятельности;

- *молодежь, не имеющая сформированных навыков рационального планирования своего досуга* и отличающаяся стихийно-хаотичной направленностью досуга и структурой культурно-досуговой деятельности [6, с. 67].

В казахстанской социально-педагогической практике функцию реализации базовых направлений работы с молодым поколением берут на себя *организации дополнительного образования*, обладающие рядом специфических особенностей.

В качестве первой особенности дополнительного образования следует выделить – *специфику вхождения ребенка в воспитательную организацию*. Посещение учреждения дополнительного образования является для ребенка добровольным, что напрямую связано с самостоятельным выбором содержания предметной деятельности, длительности участия в жизни того или иного детско-юношеского объединения. Отсюда возникает такая специфическая черта этих объединений как *постоянная ориентированность на привлечение детей*, так как от этого зависит для педагога возможность реализовать образовательную программу.

Вторая особенность наиболее ярко проявляется в содействии дополнительного образования в профессиональном самоопределении учащихся, что обеспечивается предоставлением им возможности выбирать сферу деятельности из предложенного перечня и практико-ориентированным характером содержания, форм и методов социального воспитания.

Третья особенность – *опосредованность социального воспитания*. Если воспитание (относительно социально контролируемая часть) дополняет процесс стихийной социализации, то в воспитательной организации, призванной «дополнять воспитание» акцент может быть сделан на уменьшении управляющего начала. Скорее всего, характерной чертой учреждений дополнительного образования детей становится оптимальное сочетание стихийной, относительно направляемой, относительно социально контролируемой социализации и сознательного самоизменения человека.

Технологически система дополнительного образования базируется на методах и приемах социокультурной анимации. *Социально-культурная анимация* как идея, призванная гуманизировать свободное время всех слоев населения, определяется как сознательная деятельность, направленная на развитие и изменение социального общения людей, общественных структур и совершенствование условий действий отдельных индивидов и социальных групп в целях более полной реализации потенциала разносторонних человеческих возможностей. Анимация рассматривается как составная часть всей социальной деятельности, как новая социальная профессия. Она включает в себя всю проблематику свободного времени, а также проблемы молодежного движения, направленные на создание автономных молодежных домов или центров.

Молодежная работа и социокультурная анимация в условиях дополнительного образования должна учитывать процессы переформатирования современных культурных практик молодежи и открытие новых перспектив молодежной активности в контексте расширяющегося «культурно-стилевого супермаркета» [5]. В этом супермаркете нет традиционного деления на высокое и низкое искусство, на элитарное и коммерческое, а есть – культовое и массовое. Аутентичность / индивидуальность, как объединяющее начало новой культурной иерархии, нацелены на адаптацию любого

субкультурного контента к молодежному рынку, его попадания в культуру мейнстрима (КМ): *Индивидуальность – Субкультура – КМ – Субкультура – Индивидуальность*.

Сегодня в культурно-досуговую деятельность молодежи активно внедряются современные (инновационные) виды молодежного досуга, заметно отличающиеся от ее традиционных видов. Вслед за социологом О.В. Ромахи, под *досуговыми инновациями* мы понимаем такие явления этой сферы жизнедеятельности, которых не было на предыдущей стадии развития общества, но которые появились на данной стадии и нашли свое проявление либо в абсолютно новых формах досуговой деятельности, либо в трансформациях существовавших ранее форм, а также в условиях и последствиях этих изменений [4].

Как правило, все инновационные формы молодежного досуга строятся на игровых технологиях. В любом возрасте игра как форма досуговой деятельности оказывает воспитательное и просветительное влияние и дает педагогический эффект:

- моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности;
- создает условия для взаимодействия и взаимопонимания;
- сплачивает, рождает временную общность;
- в кругу игры законы повседневной жизни не берутся в расчет;
- создает простор для фантазии, импровизации, творчества;
- реализует единство познания и рекреации;
- в ней могут проявляться положительные качества личности, которые в реальной жизни не находят отражения [2, с. 18].

Среди инновационных технологий молодежного досуга, успешно зарекомендовавших себя в образовательной практике, можно назвать **квесты** (от англ. *quest* – поиск) – командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление. Чаще всего квест представляет собой активную, приключенческую игру, в которой команда, используя свои знания, интеллект, смекалку, силу, должна выполнить все задания и преодолеть дистанцию за определенное время. Игра включает в себя последовательность точек и заданий, объединенных общим сценарием. Выполнив задание, команда получает направление на следующую точку или задание, и так до финиша. Количество точек (уровней) и их сложность определяется для каждой игры в отдельности.

Некоторые этапы игры содержат так называемые *Check Point* (контрольные точки). Это пункты проверки присутствия команды на уровне или месте нахождения кода. *Check Point* заключается в наблюдении и фиксации присутствия команды, причем возможно неочевидным для команды способом. Либо же состоит в выполнении командой или ее частью каких-либо действий.

В зависимости от масштабов игры и конечной цели участники получают аксессуары (маски, очки, шляпы, мантии и пр.). Для набора максимального количества очков необходимо продемонстрировать различные качества: физическую силу, интеллектуальный потенциал, личностные качества. На определенном этапе игры ведущий может поменять ход событий, что важно для изменения темпа действий.

Достаточно часто бывает, что в квесте ведется не одна, а несколько параллельных линий, это придает игре увлекательное содержание. Если по условиям квеста предусмотрены только личные достижения, то главный приз выдается победителю. В том случае, когда в игре участвуют несколько команд, то награда выдается самой сильной.

Другой популярной инновационной технологией молодежного досуга является флэшмоб. Согласно «научному» определению, **флэшмоб** – это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия по сценарию и затем расходится. В отличие от квеста, где необязательно командное участие, флэшмоб всегда предполагает

большое количество игроков. Конечная цель любой подобной акции – привлечение внимания окружающих. Со стороны должно казаться, будто все произошло само по себе. На самом же деле «спонтанные» действия участников флэшмоба заранее расписаны в сценарии. Промежуточная цель – вызвать у людей недоумение, поэтому любой флэшмоб должен отличаться абсурдным характером и не поддаваться логическому объяснению.

Анализ способов проведения и принципов организации различных видов массовых акций, можно отметить, что для молодежи флэшмоб – это прекрасная возможность выйти за рамки обыденности, расслабиться, познакомиться с новыми интересными людьми, объединиться.

Еще одной интересной, на наш взгляд, технологией, является **фотокросс**. Эта акция напоминает нечто среднее между спортом, фотоконкурсом и ориентировкой на местности. Суть заключается в том, что за отведенное время участники должны сделать несколько снимков на определенную тематику. Здесь может быть все, что угодно: вода, земля, животные, действия, качества и пр.

Участвовать можно как в командном, так и в личном зачете. Все собираются в заранее оговоренном месте и получают задание; в готовом виде его предъявляют только в конечной точке (например, на другом конце квартала, микрорайона, города и пр.). При оценке используются два критерия: скорость прохождения кросса и креативность фотографий. Участник или команда, не уложившиеся в отведенное время, получают штрафные баллы. Победители награждаются призами.

Таким образом, вышеперечисленные виды современных технологий организации досуга подростков способствуют развитию активного отдыха, проявлению эмоций в деятельности, совершенствованию коммуникативных навыков (благодаря причастности к общему делу), самоутверждению в социально одобряемом виде деятельности.

По инициативе Президента РК Касм-Жомарта Токаева 2022 год объявлен Годом детей. «Детям надо уделить особое внимание. Их благополучие – надежная инвестиция в успешное будущее Казахстана» - отметил Президент. К сожалению, сегодня многие вопросы, касающиеся будущего молодого поколения казахстанцев в той или иной сфере, обсуждаются заинтересованными организациями без их присутствия. Сегодня было бы неплохо завершить Год детей большим детским праздником – детским форумом «Ashyq Nıet», который мог бы стать площадкой для общения и взаимодействия лидеров детско-юношеских общественных объединений области. Подобного рода площадки – отличное место для профессионального и личностного развития юных граждан страны в возрасте 12-18 лет, где они могут самореализоваться и быть услышанными взрослым и педагогическим сообществом. Смелость мышления, вера в свои силы, энтузиазм молодого поколения являются важным залогом успешной молодежной работы во имя благополучия страны.

Литература

1. Концепция молодежной работы в Республике Казахстан / под науч. рук. проф. А.Н.Тесленко. – Нур-Султан: ИЦ «Центр-Элит». 2020. - 90 с.
2. Киселева, Т.Г. Социально-культурная деятельность: учеб. / Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. - Москва: МГУКИ, 2004. - 539 с.
3. *Рожков М.И., Тесленко А.Н.* Юногика: педагогика молодежной работы. Монография. 2-ое изд., пераб. и дополненное / М.И. Рожков, А.Н. Тесленко. – М.: Изд-во «Канцлер», 2020, – 354 с.
4. *Ромах О.В.* Социология молодежного досуга / О.В. Ромах. - Москва: МГИК, 1991. - 156 с.
5. Сибрук Дж. *Nobrow: культура маркетинга, маркетинг культуры.* / Дж. Сибрук - М.: Изд-во «Ад Маргинем», 2005. – 274 с.

6. *Суртаев В.Я.* Социология молодежного досуга. / В.Я. Суртаев. - СПб. - Ростов н/Д.: Гефест, 1998. – 238 с.
7. *Тесленко А.Н.* Культурная социализация молодежи: казахстанская модель. Монография. / А.Н. Тесленко. Саратов-Астана: Изд-во НЦНТИ, 2007. - 338 с.