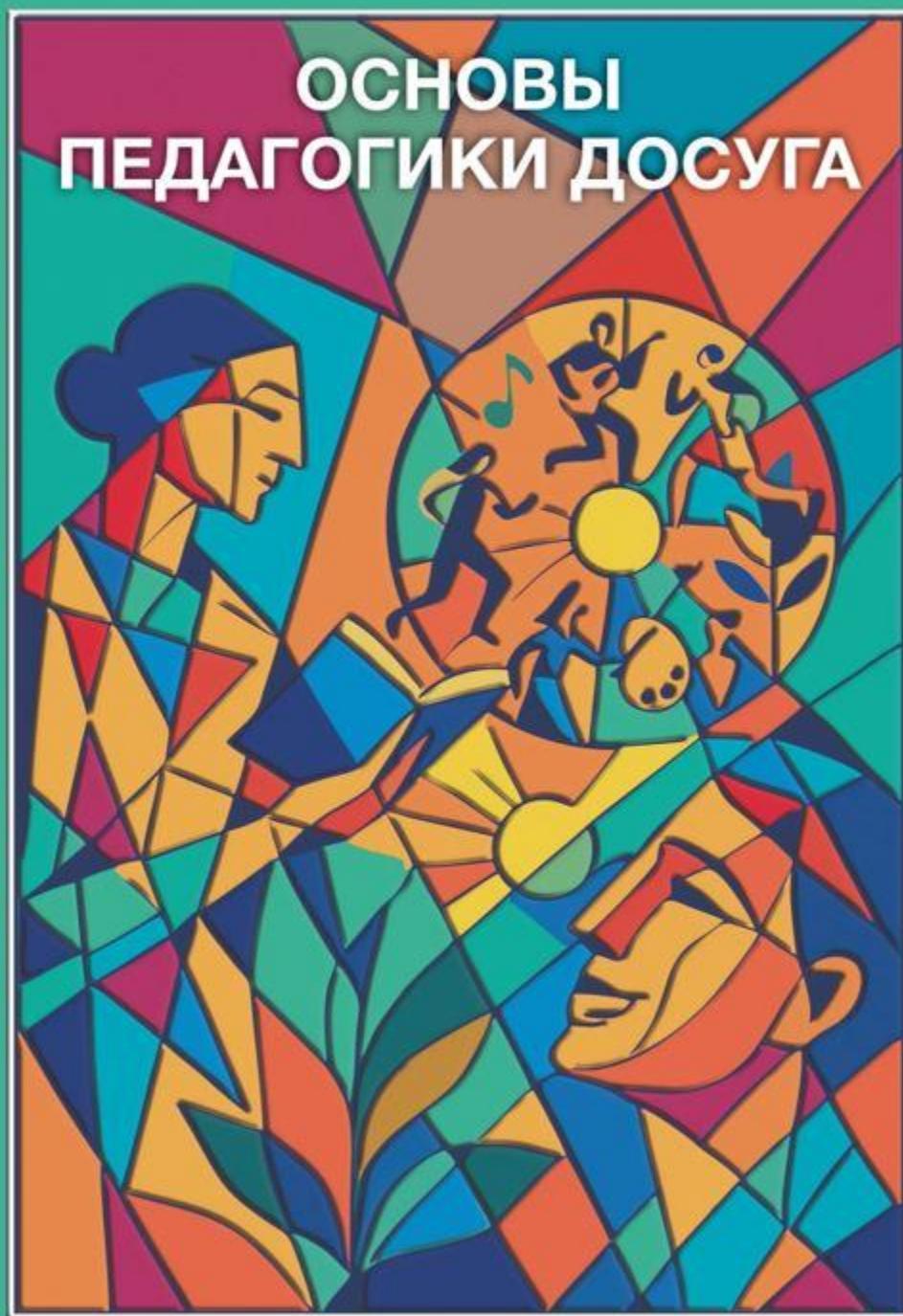


О. В. Рогачёва

Н. В. Самерсова



Министерство культуры Республики Беларусь  
Белорусский государственный университет культуры и искусств

О. В. Рогачёва, Н. В. Самерсова

## **ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА**

*Допущено Министерством образования Республики Беларусь  
в качестве учебного пособия  
для студентов учреждений высшего образования  
по специальности «социально-культурная деятельность»*

Минск  
БГУКИ  
2025

УДК 37.013.43:379.8(075.8)  
ББК 77.0я73  
Р 592

**Р е ц е н з е н т ы :**

*кафедра социальной педагогики учреждения образования  
«Белорусский государственный педагогический университет  
имени Максима Танка»;*

*Н. К. Катович, начальник центра социальной, воспитательной  
и идеологической работы государственного учреждения образования  
«Академия образования», кандидат педагогических наук, доцент*

**Рогачёва, О. В.**

P 592      Основы педагогики досуга : учебное пособие / О. В. Рогачёва, Н. В. Самерсова ; Министерство культуры Республики Беларусь, Белорусский государственный университет культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2025. – 197 с.  
ISBN 978-985-522-393-2.

Исследуется феномен досуга в его историческом развитии, изложены современные подходы к анализу его сущности. Рассматриваются виды досуговой деятельности, а также психолого-педагогические аспекты и методологические основы педагогики досуга. Большое вниманиеделено технологиям педагогики досуга, представлена методика организации прикладных исследований в данной области.

Адресовано студентам и магистрантам учреждений высшего образования культуры и искусств, учащимся колледжей, слушателям системы повышения квалификации и переподготовки кадров, а также всем, кто интересуется организацией досуговой деятельности.

**УДК 37.013.43:379.8(075.8)  
ББК 77.0я73**

**ISBN 978-985-522-393-2**

© Рогачёва О. В., Самерсова Н. В., 2025  
© Оформление. Учреждение образования  
«Белорусский государственный  
университет культуры и искусств», 2025

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>5</b>
<b>1. КРАТКАЯ РЕТРОСПЕКТИВА ПОДХОДОВ К ФЕНОМЕНУ ДОСУГА</b>	
1.1. Категория «досуг» в эпоху Античности .....	9
1.2. Религиозная регламентация досуга периода Средневековья .....	14
1.3. Пуританская трудовая этика и досуг в Новое время .....	16
1.4. Основные подходы к определению сущности досуга в индустриальную и постиндустриальную эпохи .....	18
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	28
<b>2. ДОСУГ В СОВРЕМЕННОМ ТЕОРЕТИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ</b>	
2.1. Современные научные трактовки и концепции досуга .....	33
2.2. Социально-культурная обусловленность традиционных и современных видов досуга .....	39
2.3. Основные подходы к классификации видов современного досуга .....	43
2.4. Ключевые характеристики «серьезного досуга» .....	49
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	55
<b>3. ДОСУГ КАК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ</b>	
3.1. Досуг и его влияние на структуру личности .....	62
3.2. Мотивация досуговой деятельности .....	66
3.3. Факторы и типы досугового поведения личности .....	71
3.4. Досуговый стиль жизни и досуговое образование .....	76
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	87
<b>4. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА</b>	
4.1. Диалектика развития педагогики досуга .....	93
4.2. Функции и принципы педагогики досуга .....	101
4.3. Предмет, объект, цель и задачи педагогики досуга .....	105
4.4. Содержание педагогики досуга: формы, средства, методы ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	107
	111

## **5. ТЕХНОЛОГИИ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА**

5.1. Технология досугового консультирования: виды, этапы реализации .....	116
5.2. Эдьютеймент как технология развлекательно-образовательного досуга .....	123
5.3. Технологии образовательных игр .....	126
5.4. Технология досугового тьюторства .....	132
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	136

## **6. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРИКЛАДНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПЕДАГОГИКЕ ДОСУГА**

6.1. Основные направления прикладных исследований в педагогике досуга .....	142
6.2. Методы исследования досуговой деятельности .....	147
6.3. Основные этапы реализации программы исследования досуговой деятельности .....	162
ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ .....	165

<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>170</b>
-------------------------	------------

<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....</b>	<b>172</b>
---	------------

<b>ГЛОССАРИЙ .....</b>	<b>180</b>
------------------------	------------

<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>185</b>
-------------------------	------------

Приложение А. Упражнение «Как я отдыхаю» .....	185
--	-----

Приложение Б. Правила подготовки и проведения глубинного интервью .....	186
---	-----

Приложение В. Досуг сегодня (опрос) .....	188
---	-----

Приложение Г. Досуговые предпочтения молодежи (анкета)...	192
---	-----

## **ВВЕДЕНИЕ**

Только тот, кто знает, как провести свой досуг,  
способен по-настоящему жить.

*Ф. Ницше*

В жизни современного человека можно условно выделить три основных вида деятельности: производственную, хозяйственную и досуг. Занимаясь ими, человек получает информацию и затрачивает психическую энергию. То, что и как человек делает на работе, что предпринимает для поддержания жизнедеятельности, а также все то, чем он занят в свободное время, оказывает влияние на развитие многих свойств личности и ее компетенций.

Составляя существенную часть жизни человека, досуг сегодня рассматривается не как необходимое дополнение к трудовой деятельности, а в качестве автономного социального института, обладающего самостоятельной ценностью.

Трактуемый как совокупность различных видов деятельности в свободное время, направленных на удовлетворение собственных потребностей и интересов, досуг способствует восстановлению физических, духовных и психических сил человека, создает условия для самовоспитания, саморазвития и саморегуляции и зачастую характеризует личность гораздо точнее, чем профессиональная деятельность.

Тесная связь между личностным развитием и досуговой деятельностью привела к тому, что в настоящее время досуг стал объектом исследования целого ряда психолого-педагогических наук. Несмотря на это, достаточно распространенным стереотипом все еще является идея, что для организации и проведения досуга нет необходимости обладать какими-либо специальными знаниями, навыками и умениями: каждый может справиться с этим самостоятельно. Однако факты говорят об обратном: проводить досуг сложнее, чем работать. Наличие свободного времени не улучшает качество

жизни, если люди не знают, как эффективно его использовать. И эта способность не появляется автоматически. Научиться продуктивно использовать возможности досуга оказывается более трудно, чем можно было бы представить (М. Чиксентмихайи [70]).

Исследования, проведенные на рубеже ХХ–XXI вв., доказывают, что периоды праздников и отпусков являются временем повышенного душевного беспокойства. Кроме того, в выходные дни, в одиночестве и когда людям нечего делать, они чаще чувствуют симптомы недомогания. У тех, кто посвятили всю жизнь работе, выход на пенсию часто становится причиной хронической депрессии.

Данные факты свидетельствуют, что среднестатистический человек плохо подготовлен к свободному времяпрепровождению. Именно поэтому психологи, социологи и педагоги активно акцентируют внимание на том, что, несмотря да длительную историю досуговых практик, он до сих пор все еще не научился осознанно и разумно проводить свободное время.

Досуг является одной из движущих сил развития личности. Чтобы наилучшим образом использовать возможности досуговой деятельности, человек должен посвящать ей столько же внимания, сколько и работе. Формирование субъектности личности, группы, общества в досуговой деятельности является сегодня одной из актуальнейших психолого-педагогических задач.

“  
Счастье, по-видимому,  
заключается в досуге.

*Аристотель*

Профессионалы в области досуга и отдыха разработали множество образовательных программ с целью помочь человеку определить отношение к своему образу жизни в свободное время, а также приобрести необходимые знания и выработать определенные навыки. Цель состоит в том, чтобы сохранить досуг как приоритетный элемент качества жизни людей в обществе, переживающем мощные технологические и экономические преобразования.

Авторы представленного учебного пособия «Основы педагогики досуга» пытаются дать ответы на вопросы, как преодолевать препятствия на пути к организации полноценного досуга, разумно использовать свободное время, развиваясь как личность, культурно обогащаясь и получая истинное наслаждение.

В ретроспективном анализе, проведенном в первой его части, показано эволюционирование понятия «досуг» от философского осмысливания его роли в жизни человека в Античности к религиозно регламентированным представлениям о свободном времени в Средневековье и до переосмысливания в духе трудовой этики Нового времени и промышленной эпохи. Разные исторические периоды и культурный контекст наделяли досуг специфическими чертами, что подтверждает его значимость как многогранной категории, воспринимаемой через призму общественных ценностей.

Во второй части пособия рассмотрены современные подходы к трактовке досуга и его роли в жизни человека. В теоретическом дискурсе последних десятилетий досуг определяется не только как время отдыха, но и как пространство для саморазвития, укрепления социальных связей, формирования идентичности и эмоционального удовлетворения. Ключевые подходы к классификации видов досуга и особенности «серьезного досуга» позволяют понять, каким образом традиционные и современные виды активности дополняют друг друга и создают многообразие возможностей для личностного роста.

Третья часть издания подчеркивает важность досуга как психологово-педагогической категории. Отмечается влияние досуга на развитие структуры личности и формирование мотивации, а также рассматриваются факторы, определяющие досуговое поведение. Понятия «досуговый стиль жизни» и «досуговое образование» раскрывают значимость осмысливанного, целенаправленного, продуктивного досуга.

правленного досуга для полноценного формирования личности, что подтверждает необходимость педагогической поддержки в организации и развитии данной сферы деятельности.

Четвертая и пятая части учебного пособия детализируют теоретико-методические основы педагогики досуга и знакомят с современными технологиями работы с досуговой сферой. Особое внимание уделяется функциям и методологическим принципам, помогающим сделать досуг содержательным и развивающим. Досуговое консультирование, эдьютиймент, игровые технологии и тьюторство рассматриваются как эффективные методики, направленные на поддержку самореализации и мотивации человека в свободное время.

Шестая часть издания описывает методы прикладных исследований в педагогике досуга, которые дают возможность оценивать эффективность досуговой деятельности. Диагностические методы и программы исследования предлагают научно обоснованные подходы к сбору и анализу данных, что позволяет учитывать не только личные достижения, но и социально-культурное воздействие досуга.

Учебное пособие «Основы педагогики досуга» является одним из первых изданий в Республике Беларусь, где логически осмыслены основы педагогики досуга, представлен ряд актуальных технологий, отражены современные научные взгляды на сущность и содержание досуга как психолого-педагогической категории. Данное издание ориентировано на студентов и магистрантов УВО культуры и искусств, учащихся колледжей, слушателей системы повышения квалификации и переподготовки кадров, специалистов социально-культурной сферы.

## **1. КРАТКАЯ РЕТРОСПЕКТИВА ПОДХОДОВ К ФЕНОМЕНУ ДОСУГА**

### **1.1. Категория «досуг» в эпоху Античности**

Длительная история исследований феномена досуга предла-  
гает многочисленные интерпретации данного явления. В боль-  
шинстве работ, посвященных роли досуга в жизни человече-  
ства, прежде всего обращается внимание на его многопрофиль-  
ный характер и существенные изменения с течением времени.

Ученые практически единодушны в том, что у истоков кон-  
цепции досуга стоят древние греки.

Начальный этап в понимании досуга связан с именем Ари-  
стотеля – философа и эрудита классического периода (V–IV вв.  
до н. э.) в искусстве Древней Греции. В «Политике», «Мета-  
физике» и других произведениях Аристотеля носителем досуга  
является мудрец, аристократ духа [6].

Считая досуг, а не труд наиболее значимым вариантом вре-  
мяпрепровождения свободного человека, Аристотель утверж-  
дал, что он служит основным принципом всей его деятель-  
ности. Подчеркивая важность досуга, философ сетовал, что  
люди часто неправильно распоряжаются свободным временем,  
так как не приучены использовать его конструктивно, расхо-  
дуют лишь на телесные удовольствия и сомнительные забавы.

Как отмечает британский антиковед Эдит Холл [65], поня-  
тие досуга у Аристотеля включает необходимый физический  
отдых после работы для восстановления сил, удовлетворение  
естественной потребности в пище, а также развлечения и заба-  
вы. Однако в первую очередь досуг охватывает интеллектуаль-  
ные занятия, исследования и дискуссии.

В модели идеального государства античный философ пола-  
гал необходимую цикличность, утверждая, что жизнь распада-  
ется на занятия и досуг, на войну и мир, и вся деятельность  
человека направлена частью на необходимое и полезное,  
частью – на прекрасное. Поэтому нужно, чтобы граждане имели

возможность заниматься делами или вести справедливую войну для защиты своего государства, но, что еще предпочтительнее, наслаждаться миром и пользоваться досугом.

Эдит Холл подчеркивает, Аристотель склонен был утверждать, что правильное использование досуга станет в идеальном обществе наиболее важной целью и задачей образования. Ученый выделяет главную мысль философа: если человек будет проводить досуг надлежащим образом, то обретет в нем идеальное состояние. Ни работу, ни отдых от работы Аристотель не считал самодостаточными целями – это лишь средство обеспечения пространства для досуга, в котором человек сможет полностью реализовать своей потенциал, чтобы обрести счастье.

Между тем досуг для Аристотеля не оправдание для безделья, свободное время должно посвящать занятиям политической жизнью, то есть исполнению своих гражданских обязанностей и занятиям философией, созерцанием. Философ подчеркивает, только часы досуга позволяют человеку реализовать потенциал в полной мере, при этом считая художественный и эстетический досуг наивысшей добродетелью или, по крайней мере, путем к ней – это отмечает и С. В. Андреева [3].

В Афинах во времена их расцвета содержание и характер досуга обогатились развитием системы образования и искусств. В этом аспекте интересны рассуждения А. Ф. Воловика, который отмечает, что именно в эпоху Античности, когда государство и общество выступает в роли совокупного воспитателя, социально формирующего человека, начинает складываться педагогика досуга как практическая педагогическая деятельность [11].

Действительно, в этот период отмечаются общественно организованные массовые и групповые формы досуговой деятельности. Массовые – в виде праздников и торжеств, наполненных песнями, танцами, зрелищами, групповые – в виде симпозионов (застолий с беседами о литературе, философии, с декламациями). Наряду с симпозионами, охватывающими небольшой круг участников, устраивались сессии – обеды, проводимые на паях. Наставники и опытные старцы учили молодежь государственному быту и гражданским обязан-

ностям. Здесь же формировались товарищества, члены которых упражнялись в гимнастике и военном искусстве.

С появлением и развитием ораторства возникают истоки массового просветительства народа. Ораторы выступают с идеями добра, справедливости, обличают недостатки существующего общества, его нравы. Особое место среди ораторов занимают философы, которые наряду с изложением своих идей стремятся побудить слушателей к дискуссии.

Как важная часть жизни человека досуг восхвалялся еще одним известным античным философом – Сократом. По его мнению, именно досуг являлся самым «драгоценным состоянием» и неотъемлемым «свойством жизни» древнегреческого общества, подчеркивает Берtrand Рассел [42].

Рассматривая вопрос об идеальном государстве, видный философ Античности Платон вслед за Аристотелем замечает, что главными составляющими его устройства являются именно досуг и искусство. По мысли Платона, молодые юноши, у которых нет необходимости в труде, большую часть своего досуга должны проводить в занятиях наукой, математикой и философией [39]. Благодаря развитию в себе высших человеческих качеств – разумности и мудрости – в досуге они смогут находить ресурс для созерцания и размышлений, которые в свою очередь приносят счастье, а значит, и нужны для его обретения. Досуг, таким образом, – неотъемлемая часть счастья, крепкой государственности, порядка и гармонии во взаимодействии индивида с внешним миром.

Особо отметим, что досуг в Древней Греции являлся не только абстрактным философским идеалом, но и конкретным отражением экономической, политической и социальной систем. Он был привилегией высшего класса и интерпретировался как освобождение от повседневного труда для участия в интеллектуальной, эстетической и гражданской деятельности. Только свободные богатые мужчины имели время для достижения этого более высокого уровня духовности и наслаждения, в то время как рабы, женщины и бедняки были исключены из практики досуга.

Как видим, необходимой составной частью жизни древних греков было наличие свободного времени и очень высоко оценивалось умение им распоряжаться с целью достижения мудрости. Это подтверждает и этимология греческого слова

«досуг», который определялся как созерцание высших ценностей: истины, добра, красоты, знания. Такое созерцание требовало праздной жизни, называемой «schola» (школа), что, согласно С. де Гразиа [76], означает «свободное время». Взаимодействие «schola» и созерцания формирует классический идеал досуга эллинов.

Анализируя содержание категории «досуг» в Древней Греции, Э. Д. Фролов [63] выдвигает ряд важных положений, составляющих целостную концепцию «schola» и подчеркивающих ее высокий гуманизм по отношению к человеку. По мнению автора, досуг был мерой оценки в человеке не только человеческого, но и сверхчеловеческого – божественного. Критерием для оценки являлись мудрость, интеллектуальное развитие, достигаемое в досуговое время.

“Жизнь гибнет в откладывании, и каждый из нас умирает, не имея досуга.”

Эпикур

Итак, мы видим, что содержание понятия «schola» в его первоначальном значении «досуг» в античном мире указывало на то, что он являлся жизненно важным основополагающим условием, способствующим постижению мудрости и развитию разума, и рассматривалось как вид гуманитарных занятий, которым можно предаваться в свободное от работы время. В часы досуга протекали философские беседы, ученыe лекции, формировались и функционировали школы (организованные группы учеников и учителей). Кроме этого, проводились теоретические занятия, преимущественно на гуманитарные темы, обращавшие внимание учеников на проблемы бытия

человека и функционирования общества, часто обсуждались философские взгляды на идеальное государство.

Несколько иное толкование досуга было представлено мыслителями Древнего Рима. Прежде всего следует отметить, что римляне отошли от греческого представления о досуге, рассматривая его не как возможность для интеллектуальных и духовных занятий, а как время для отдыха и восстановления сил, чтобы вновь приступить к работе. В Древнем Риме досуг не характеризовал социальный статус или образ жизни, а воспринимался как период, наступающий после продуктивной деятельности. Греческий идеал был отвергнут: досуг стал средством для последующего совершения работы, которая превратилась в самоцель.

Цицерон – римский философ, государственный и политический деятель I в. до н. э. – в своем трактате «Об обязанностях», рассматривая соотношение политической деятельности и досуга, допускает последний лишь при условии его полезности государству. Джованни Реале и Дарио Антисери приводят его фразу «Я никогда не бываю так занят, как в часы своего досуга», где отражается глубокое понимание важности досуга не только как периода отдыха от работы, но и как времени для самосовершенствования, развития, интеллектуального и духовного роста человека [43].

Формы массового досуга начали формироваться в Риме благодаря спорту и играм, организуемым правящим классом как средство развлечения и отвлечения народа. Содержание досуга в определенный период сводилось к лозунгу «Хлеба и зре-лищ!» (гладиаторские бои, театральные представления, цирковые выступления, спортивные соревнования стали одними из наиболее популярных в городах Древнего Рима).

Среди аристократии были популярны рецитации – публичные чтения с последующим обсуждением прочитанного. Со временем они стали неотъемлемой частью культурной жизни Римской империи. Подобные встречи слушателей с поэтами и ораторами проходили не только в термах (римских банях), но и под навесами галерей в библиотеке при храме Аполлона или в частных домах. Данные мероприятия способствовали распространению литературного и философского знания, а также служили важным элементом культурного обмена среди элиты,

отмечает Н. В. Бутонова [10]. Так, мы видим, что римскими мыслителями труд и развлечения четко дифференцировались и воспринимались как абсолютно самостоятельные сферы человеческой деятельности.

Таким образом, с периода поздней Античности начинает складываться то амбивалентное отношение к досугу, которое мы можем наблюдать на протяжении всего Средневековья и которое в своих основных формах дошло до наших дней.

## **1.2. Религиозная регламентация досуга периода Средневековья**

С уходом Античности на долгие века исчезло и восприятие досуга как свободы человеческого духа. В Средневековые (V–XVI вв.) с его замкнутым натуральным хозяйством, обособленными общинами и распространившимся христианским мировоззрением досуг утратил то значение, которое ему придавалось ранее. Для христианской морали того времени он прежде всего представлялся праздностью, приравниваемой к тягчайшему греху.

Следует отметить, что средневековое общество Западной Европы имело сложную строго регламентированную иерархическую структуру. Каждому была предписана определенная деятельность в зависимости от места, занимаемого на социальной лестнице. Главным образом, общество того времени состояло из трех сословий: молящихся, воюющих и работающих. Наивысшее положение в этой иерархии занимала церковь, оправдывающая нужду и страдания на этом свете и обещавшая райское блаженство в загробной жизни. В раннем Средневековье распространялись идеи аскетизма, воздержания, умерщвления плоти, отказа от мирских забав, «подавления в себе дьявола». Важнейшие стороны общественной и личной жизни приобретали духовное наполнение, регламентировались религией и контролировались церковью.

Так, в христианском мире жестко устанавливались дни труда и дни, свободные от работы (воскресенье и церковные праздники). Христианская мораль особенно строгому осуждению подвергала ленивого человека, который плохо работает и ничем не занят в свободное время. Досуг же следовало проводить осмысленно (читать канонические тексты, размышлять над

важными темами христианской доктрины, осваивать основы христианского мелоса – играть на инструментах, петь). Христианство заложило традицию паломнических путешествий (например, в Иерусалим) [Там же].

Церковь проводила пышные религиозные праздники и поддерживала народные обычаи и традиции, которые в основном и заполняли крестьянский досуг. Значимой частью массового досуга были спектакли – мистерии, являвшиеся частью многодневных религиозных мероприятий. При этом для представителей высших сословий появляются формы досуга в его празднично-игровом варианте – карнавалы и рыцарские турниры.

Уже к началу XVII в. аристократические идеалы вместе с понятием чести привнесут в изменившуюся европейскую культуру представление о досуге как уделе избранных, знаке привилегированности. В позднем Средневековье досуг стал ассоциироваться с выставляемым напоказ богатством, удовольствиями и расточительством. Роскошь свободного времени сделалась признаком благородства в противовес отведенному на тяжелый труд, а отдых стал именоваться духовным и телесным освежением. Главной целью досуга являлось «исцеление больного», что предполагало исключительно получение удовольствия [90].

Крупнейшие мыслители-гуманисты Эпохи Возрождения (Ф. Аквинский<sup>1</sup>, Э. Роттердамский<sup>2</sup>, Ф. Рабле), а также утописты (Т. Мор<sup>3</sup>, Т. Кампанелла<sup>4</sup> и др.) выступали против ориентации на гедонистическую функцию досуга и подчеркивали его важную роль в полноценном развитии личности – физическом и духовном<sup>5</sup> [42; 61; 97].

---

<sup>1</sup> Фома Аквинский – Thomas Aquinas / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/aquinas>.

<sup>2</sup> Эразм Роттердамский – Desiderius Erasmus / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/erasmus>.

<sup>3</sup> Томас Мор – Thomas More / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/thomas-more/>.

<sup>4</sup> Томазо Кампанелла // <https://plato.stanford.edu/entries/campanella/>.

<sup>5</sup> Философия Возрождения – Probability in Medieval and Renaissance Philosophy / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/probability-medieval-renaissance>.

Так, в фундаментальном труде «О граде Божием» Августин Блаженный<sup>1</sup> рассуждает о различных аспектах человеческой жизни, обращая особое внимание на время, отведенное для духовных размышлений [97]. Фома Аквинский в «Сумме теологии» затрагивает вопросы человеческой деятельности и досуга в контексте христианской этики [42]. Произведение Боэция<sup>2</sup> «Утешение философией» содержит размышления о ценности интеллектуальных занятий и философского созерцания [Там же].

Таким образом, в позднем Средневековье досуг начинает трактоваться преимущественно как время для духовного и интеллектуального развития, отделенное от мирских забот и направленное на приближение к божественному и постижение высших истин.

### **1.3. Пуританская трудовая этика и досуг в Новое время**

Период Нового времени (XVI – начало XX в.) был отмечен глубокими сдвигами не только в экономике и политике, но также в духовной сфере и повседневной жизни человека. Он характеризуется так называемой пуританской трудовой этикой, которая в Западной Европе основывалась на идеях Мартина Лютера<sup>3</sup> [43]: работа и семейная ответственность влекут за собой служение Богу. Пуритане считали досуг праздностью и пустой тратой времени.

Рассмотрим ключевые аспекты данной этики и ее влияние на досуг. К основным ее принципам можно отнести:

- добродетель труда (подчеркивалась важность труда как личной и общественной обязанности, труд рассматривался как способ прославления Бога и служения обществу; было принято верить, что именно труд приносит духовные и моральные награды);
- критика праздности (праздность и безделье осуждались, так как считались греховными и вредными для души человека);

---

<sup>1</sup> Августин Блаженный – Augustine of Hippo / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/augustine/#Bib>.

<sup>2</sup> Боэций – Anicius Manlius Severinus Boethius/Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/boethius/>.

<sup>3</sup> Мартин Лютер – Martin Luther / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/luther/>.

– умеренность (баланс между трудом и отдыхом; подчеркивание важности не только усердной работы, но и разумного использования времени для восстановления сил и духовного развития) [42].

Из вышесказанного явствует, досуг в пуританской культуре был направлен исключительно на духовное и интеллектуальное развитие. Время, свободное от работы, использовалось для чтения Библии, молитв и размышлений о божественном. Это должно было способствовать укреплению веры и морального облика человека.

Между тем следует отметить, что наиболее значимым интеллектуальным сдвигом, характерным для данного периода, становится секуляризация<sup>1</sup> взглядов европейцев как на природу, так и на общество, утверждение естественнонаучной системы взглядов. Досугу предписывалось значение социального фактора, способствующего укреплению семейных и общественных связей (коллективные религиозные обряды, обсуждения и чтения содействовали сплочению общин и поддержанию моральных норм).

Важно отметить, что пуританская трудовая этика оказала значительное влияние на формирование капиталистического духа в протестантских странах. Стремление к усердной и добросовестной работе, а также рациональному использованию времени помогало экономическому росту и развитию предпринимательства, что в свою очередь вело к обесцениванию досуга и приданию ему негативного оттенка на долгий период.

С наступлением эпохи Просвещения роль религии снижается, уступая место общественной вере в силу научных знаний, необходимость движения каждого человека по пути профессионализма, образования, внутреннего совершенствования. Идеи Просвещения в западных странах привели к динамичному повышению уровня грамотности населения, появлению эффективных способов тиражирования многих видов и жанров искусства через печатную продукцию – репродукции картин, газеты, журналы, книги [1].

---

<sup>1</sup> Секуляризация (от лат. *saecularis* – ‘мирской’) – означает изъятие чего-либо из церковного ведения и передачу светскому, гражданскому ведению), процесс снижения роли религии в сознании людей и жизни общества.

Результатом экономических, социальных, политических и идеологических сдвигов, происходивших в Новое время, стало формирование профессиональной индустрии досуга и развлечений к началу XVIII в.

#### **1.4. Основные подходы к определению сущности досуга в индустриальную и постиндустриальную эпохи**

Наступление промышленной революции на Западе привело к увеличению рабочего времени с целью обеспечения роста промышленного производства. Растущая эксплуатация породила недовольство рабочих, что проявлялось в активизации протестного движения с требованием уменьшения количества часов, занятых производственным трудом. В результате завоеванных уступок было извлечено из сокращенного рабочего дня свободное время, или время для отдыха. Как отмечает Н. В. Бутонова, в результате индустриальной революции происходит демократизация досуга, который превращается в «социальную обязанность» [10].

Досуг в индустриальную эпоху стал представлять собой простое вычитание основной работы, при этом он был полностью подчинен рабочему времени и зависел от условий труда. Подчеркнем, что досуг все еще рассматривался как пустое и бессмысленное времяпрепровождение, необходимое лишь для того, чтобы восстановить физические силы. Надо признать, что данная тенденция во многом сохранилась и к началу XX в. Сфера досуга наполнилась массовой культурой, при которой он стал ассоциироваться с ничегонеделанием, развлечением, расслаблением, наслаждением и противопоставляться работе.

Между тем еще в XIX в. английский филантроп, художник и историк быта Дж. Стратт, обращаясь к истории досуговых практик соотечественников, пытался объяснить важность досугового времяпрепровождения. Он, в частности, писал, что исследование сферы интересов спорта и досуга совершенно необходимо для правдивой характеристики любого человека, ведь именно при реализации досуговых практик тот лишается своей маскировки, обретает истинное состояние, что дает возможность судить о его нравах [1].

“

Финансовая свобода  
начинается с умения  
правильно распоряжаться  
своим досугом.

*Р. Кийосаки*

”

Во второй половине XIX в. Карл Маркс определяет ведущей ценностью идеального общества свободное время, которое подразумевает два ключевых элемента: досуг, имеющий восстановительные функции (отдых, развлечения, общение), а также предоставляющий возможность для возвышенной деятельности, способствующей развитию человека и раскрытию его способностей (учеба, участие в создании и потреблении духовных ценностей). В «Капитале» (1867 г.) автор утверждает, что свободное время есть настоящее богатство, поскольку оно используется для потребления продуктов и для свободной деятельности, не обусловленной внешними целями или социальными обязанностями [31].

Данный тезис встречается в публикациях авторов, рассматривающих понятие «досуг» в контексте марксистско-ленинской идеологии. Советские исследователи акцентировали внимание на социальной функции досуга, его роли в воспитании и развитии личности, а также в укреплении коллективных ценностей.

Следует отметить, что в партийной практике и риторике тех лет понятия «свободное время» и «досуг» практически отсутствовали. В соответствии с идеологией труд провозглашался высшей ценностью: «Труд есть дело чести», «Человек славен трудом», «Человеку труда – слава!». Массовая культурно-просветительная работа была направлена на утверждение и прославление трудовых подвигов.

Советскими учеными досуг рассматривался как важный элемент социалистического образа жизни, служащий формированию нового человека – строителя коммунизма: досуг в социалистическом обществе призван не только восполнять его силы, но и способствовать всестороннему развитию, воспитанию новых, коммунистических качеств личности [3].

Большое внимание уделялось коллективным формам проведения досуга, таким как участие в культурно-массовых мероприятиях, спортивных соревнованиях, кружках и клубах по интересам, что, по мнению исследователей, помогало сплочению коллектива и укреплению социальных связей. Особо подчеркивалось, что досуг должен быть направлен на идеологическое воспитание граждан, пропаганду социалистических ценностей и достижений, что подразумевало проведение политических мероприятий, участие в партийной работе, изучение марксистско-ленинской литературы. Авторы единодушны: социалистический досуг – это не просто отдых, а активное участие в политической жизни, повышение уровня политической культуры и сознательности гражданина.

Важной функцией досуга в СССР являлось приобщение населения к культуре: посещение театров, музеев, выставок, чтение художественной литературы и участие в художественной самодеятельности. Т. А. Малыгина и И. А. Черников акцентировали внимание на том, что правильно организованный досуг способствует формированию высоких эстетических и моральных качеств, необходимых строителю коммунистического общества [30; 69].

Таким образом, в советской науке досуг рассматривался как многогранное явление, выполняющее важные социальные, воспитательные, идеологические, культурные функции. Подобная интерпретация его значимости не отражала действительного отношения, существовавшего в обществе, к досугу как вторичному социальному явлению. Более того, данное восприятие может быть охарактеризовано как один из желаемых, но не всегда реализуемых результатов.

Вместе с тем важно отметить, что аспекты досуга, связанные с отдыхом, развлечением, получением удовольствия, были вытеснены из научного дискурса. Содержание досуга подчиня-

лось решению главной задачи того времени – формированию человека новой эпохи.

Что касается мировых тенденций, характеризующих взгляды на досуг в период индустриальной эпохи, в производственных процессах продолжает доминировать трудовая деятельность, тяжелый физический труд. В общественном сознании формируется стереотип о том, что, если человек ничем не занят, значит, он ленив или неудачник. Сверхзанятость становится не просто образом жизни, она считается показателем высокого социального статуса. Подобный подход укрепляет взгляд на досуг как на нечто маловажное, второстепенное, малозначимое, узкоутилитарное – значение свободного времени в этот период сводится преимущественно к восстановлению сил, необходимых для производительного труда.

Во второй половине XX в. в результате научно-технической революции началось формирование постиндустриального общества, что значительно трансформировало экономику: от преобладания товарного производства она перешла к преимущественному производству услуг. Основными ресурсами производства стали знания и информация, а движущей силой развития – научные исследования. Изменяется роль личности, возрастает значение образовательного потенциала, и человеческий капитал становится важным самостоятельным ресурсом. Это привело к появлению нового типа трудовой активности, где выделяется креативная составляющая человеческой деятельности, в которой физический труд уступает доминирующее место интеллектуальной и творческой работе, осуществляющейся на досуге.

Итак, в постиндустриальном обществе изменились функции досуга. Он стал восприниматься не только как время для восстановления сил, но и как важный элемент личного и общественного благосостояния.

Данное обстоятельство актуализировало исследования в области досуга: анализ его социальной значимости в новых условиях показал, что потенциал досуга гораздо больше, чем средство восстановления сил для трудовой активности, – это неотъемлемая часть жизни, способствующая личностному развитию и социальной интеграции.

Более подробно рассмотрим теоретические подходы, в рамках которых происходит дифференциация взглядов на соотно-

шение в системе «труд – досуг», характерные для постиндустриальной эпохи (структурно-функциональный, неомарксистский, символический интеракционизм).

Так, согласно структурно-функциональному подходу (основоположник Т. Парсонс [38]) общество представляет собой систему, все части которой взаимосвязаны и в которой действуют процессы, направленные на сохранение и поддержание ее целостности. Подобная целостность системы возможна, по мнению автора, в том случае, если она отвечает следующим функциональным требованиям: адаптации, целедостижению, интеграции и латентности (поддержанию образца). Задача досуга – выполнение латентной функции, то есть дать выход, «выпустить пар», пустить в нужное русло сдерживающие индивидом эмоции, подавляемую им энергию, тем самым способствуя сохранению внутренней прочности системы.

Более поздние представители структурно-функционального подхода – Э. Гросс [77] и С. Паркер [88] – разделяли эту точку зрения и считали, что досуговые институты помогают преодолению противоречий между отдельным индивидом и обществом в целом. Но если первый придерживался мнения, что труд и досуг способствуют сохранению и поддержанию культуры в обществе, социализации индивида через обучение правилам поведения, нормам и сложившимся образцам, то второй в своих исследованиях акцентировал внимание на изучении связи между трудовой и досуговой деятельностью.

С. Паркер предложил три варианта соотношения этих сфер:

1) расширенный (реализуется при высоком уровне удовлетворенности индивидом трудовой деятельностью, которая рассматривается им как основная ценность, в то время как досуг выступает ее продолжением);

2) нейтральный («невовлеченные», незаинтересованные, пассивные в отношении трудовой деятельности индивиды сохраняют нейтралитет в отношении досуговой деятельности, которая может быть отлична от трудовой, но не обязательно данное отличие носит целенаправленный характер);

3) оппозиционный (возможен в том случае, когда индивидам неприятна их работа, и они ждут ее окончания, чтобы заняться тем, что им действительно нравится и что отлично от выполняемых ими трудовых обязанностей).

О. Н. Фаблинова подчеркивает, что досуг необходимо исследовать не с точки зрения количества затраченного на него времени, а с учетом качества его проведения, так как только творческий, созидательный досуг выполняет социализирующую функцию, способствует солидаризации общества [60].

В целом структурно-функциональная концепция определяет место и значение досуга как части социальной структуры, которая влияет на все аспекты жизни личности и общества, такие как экономика, политика, культура и др. В рамках данного подхода досуг является той сферой жизнедеятельности индивида, которая позволяет поддерживать целостность и стабильность системы.

Представители неомарксистского подхода развивают идеи К. Маркса, который, как отмечалось ранее, в своих трудах подчеркивал важность свободного времени в жизни конкретного индивида и общества в целом. Он определял досуг как составную часть свободного времени, которое требуется человеку для образования, интеллектуального развития, выполнения социальных функций, общения и др.

В 1980-х гг. Дж. Кларк и Ч. Критчер [74] выдвинули идею о том, что капитализм формирует природу не только трудовой, но и досуговой деятельности. По их мнению, прикрываясь важностью сохранения общественного порядка, государство навязывает индивидам определенные способы проведения досуга. Поэтому досуг постепенно начинает отражать поддерживаемый им капиталистический строй, теряя элементы свободы и выбора, становясь похожим на оплачиваемый труд.

Дж. Кларк и Ч. Критчер определяют досуг через призму понятия «класс», так как выбор досуговой деятельности основывается на доступе к неравномерно распределенным в обществе ресурсам. Следовательно, досуг подчеркивает социальное разделение, и посредством него неравенство находит свое воплощение и утверждается в обществе.

Этой же точки зрения придерживался С. Холл [78], считая, что все социальные сферы, включая досуговую, являются частью репрессивной социальной системы, в которой ценности и смыслы, а также возможности индивида ограничиваются его принадлежностью к определенному полу, расе или классу.

Представители Франкфуртской школы критической теории<sup>1</sup> (М. Хоркхаймер, Т. Адорно, Г. Маркузе, Л. Ловенталь, Э. Фромм [66; 32; 97]) рассматривали досуг в контексте капиталистической культуры и исследовали его влияние на индивида и общество.

Так, М. Хоркхаймер и Т. Адорно считали, что досуг в капиталистическом обществе стал одним из инструментов идеологического контроля и манипуляции. Они утверждали, что развлечения и потребление в досуговой сфере стимулируют пассивность и конформизм, препятствуя критическому мышлению и свободе индивида. Авторы подчеркивали, что культурная индустрия, которая контролирует и коммерциализирует досуг, создает стандартизованные формы развлечений, подавляя индивидуальность и разнообразие.

Г. Маркузе, анализируя досуг в контексте потребительского общества и различных форм социального контроля, считал, что он стал способом ухода от реальности и анестезией для индивидов. Ученый подчеркивал, что потребление развлечений и развлекательных продуктов создает иллюзию свободы, но на самом деле поддерживает социальное неравенство и эксплуатацию.

Л. Ловенталь полагал, что различные формы развлечений, такие как кино, телевидение и реклама, используются для формирования определенных социальных норм, ценностей и идентичности. Таким образом, досуг играет важную роль в контроле и манипуляции массовым сознанием, формируя образы и стереотипы.

В целом представители неомарксистского подхода рассматривали досуг как часть идеологии и культуры капиталистического общества. Во время проведения досуга люди вынуждены выбирать из того, что предлагается производителями массовой культуры, и как результат – досуг служит интересам капитала через создание потребительского спроса, а увеличение объема свободного времени ведет к росту потребления, расширяя влияние массовой культуры и возможности осуществления социального контроля, манипуляции, что затрудняет осознание реальности и ограничивает свободу индивида.

---

<sup>1</sup> Франкфуртская школа критической теории – Critical Theory (Frankfurt School) / Stanford Encyclopedia of Philosophy // <https://plato.stanford.edu/entries/critical-theory>.

“

Наблюдайте за поведением человека, вникайте в причины его поступков, приглядывайтесь к нему в часы его досуга.

Останется ли он для вас загадкой?

Конфуций

”

В рамках следующего подхода – символического интеракционизма – досуг понимается как конструкт, в основе которого лежит социальное взаимодействие и интерпретационные схемы индивидов. Досуг не одномоментное действие, а процесс во времени, пространстве и социальной среде. Его измерения включают сопоставление досуговой деятельности с разными культурными ценностями и символами конкретной культуры, определяющими смысл социального взаимодействия [60].

Наиболее выдающимся исследователем досуга в контексте данного подхода является американский психолог Дж. Р. Келли [83–84], который считал, что самоопределение индивида происходит с учетом изменяющихся контекстов, в основе которых лежит выполнение им различных социальных ролей. Являясь частью культуры, досуг представляет собой тот социальный контекст, в рамках которого это происходит и чей каркас составляют время, деятельность и опыт.

Автор утверждает, что досуг является субъективным понятием и каждый человек воспринимает и интерпретирует свободное время по-разному. В том числе Дж. Р. Келли признает, что для некоторых досуг может быть более значим, чем трудовая деятельность, в этом случае именно он становится основой личной и социальной идентичности человека, его центральным жизненным интересом. Досуговая идентичность формируется в процессе взаимодействия с другими индивидами, разделяющими аналогичные предпочтения. В связи с этим автор вводит термин «стиль досуга» (*leisure style*), который

описывает решение человека принимать или не принимать участие в тех или иных досуговых практиках, основываясь на ограничениях временных, финансовых и личных ресурсов. Регулярность выставления приоритетов в досуговой сфере, вызванных этими ограничениями, и есть стиль досуга.

Трактовка досуга в исследованиях И. Гофмана [14] базируется на концепции «потерянного времени» (*the concept of «disinterested time»*). Согласно данной концепции досуг представляет собой время, которое не занято работой или другими обязанностями и которое можно использовать для самореализации, удовлетворения своих интересов, получения удовольствия. Трактовка досуга И. Гофмана не делает акцент на формировании и развитии личности, но фокусируется на свободе выбора и самореализации в рамках досуговых активностей.

Таким образом, в рамках описанных подходов досуг является:

а) сферой жизнедеятельности индивида, которая позволяет поддерживать целостность и стабильность системы (структурно-функциональный подход);

б) сферой, зависимой от распределения властных, экономических, культурных ресурсов в обществе, определяемой рядом внешних по отношению к индивиду факторов (неомарксизм);

в) конструктом, в основе которого лежит социальное взаимодействие и интерпретационные схемы индивидов (символический интеракционизм).

Несомненно, в целях получения наилучшей интерпретационной модели досуга имеет смысл рассматривать эти подходы как взаимодополняющие.

Подводя итог, отметим, что в условиях постиндустриального общества досуг приобретает новое значение, выходя за рамки простого восстановления сил. Он становится важным сектором экономики, способствующим развитию новых потребностей и услуг. Технологический прогресс сделал досуг доступным и разнообразным, предлагая широкий спектр цифровых развлечений и активностей.

Таким образом, трансформация сущности и содержания досуга в постиндустриальную эпоху представляет собой сложный и многогранный процесс, отражающий глубокие изменения в экономике, обществе и культуре.

Таблица 1.1

**Сравнительный анализ теоретических подходов  
к изучению досуга**

Критерий	Структурно-функциональный подход	Неомарксистский подход	Символический интеракционизм
Основные представители	Т. Парсонс, Э. Гросс, С. Паркер	Дж. Кларк, Ч. Критчер, С. Холл, Франкфуртская школа (М. Хоркхаймер, Т. Адорно, Г. Маркузе)	Дж. Р. Келли, И. Гофман, С. М. Шоу [96]
Суть подхода	Досуг как элемент социальной системы, поддерживающий ее стабильность	Досуг как инструмент капиталистического контроля и классового неравенства	Досуг как результат социального взаимодействия и индивидуальных интерпретаций
Функции досуга	– латентная функция (снятие напряжения, поддержание системы); – социализация через нормы и образцы; – три модели связи труда и досуга (С. Паркер): расширенный, нейтральный, оппозиционный	– поддержание капиталистического порядка; – воспроизводство классового неравенства; – манипуляция через массовую культуру	– самореализация и свобода выбора; – формирование «стиля досуга» ( <i>leisure style</i> ); – конструирование идентичности через досуговые практики
Влияние на индивида	способствует адаптации к обществу, восстановлению сил	ограничивает свободу, навязывает стандартизованные формы развлечений	дает возможность самоопределения через социальное взаимодействие
Ключевые понятия	– социальная интеграция; – латентность (поддержание образца); – труд против досуга	– классовое неравенство; – культурная индустрия; – идеологический контроль	– символическое взаимодействие; – «стиль досуга»; – «потерянное время» (И. Гофман)
Критика подхода	игнорирует конфликты и неравенство в обществе	преувеличивает роль контроля, недооценивает активность индивида	не учитывает структурные (экономические, политические) ограничения

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ

### ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 1

**1. Что, по мнению Аристотеля, является главной целью досуга?**

- а) физический отдых;
- б) интеллектуальные занятия и созерцание;
- в) развлечения и забавы;
- г) подготовка к работе.

**2. Как древние греки определяли слово «schola» (школа)?**

- а) место для физических упражнений;
- б) свободное время для созерцания и мудрости;
- в) время для работы и труда;
- г) период отдыха после работы.

**3. Как древние римляне воспринимали досуг?**

- а) как период отдыха для восстановления сил перед работой;
- б) как основу идеального государства;
- в) как способ достижения мудрости;
- г) как время для интеллектуального и духовного роста.

**4. Как, согласно христианской морали, воспринимался досуг в Средневековье?**

- а) как возможность физического отдыха;
- б) как время для интеллектуального и духовного роста;
- в) как время для развлечений и забав;
- г) как праздность и тягчайший грех.

**5. Как мыслители эпохи Возрождения понимали сущность досуга?**

- а) подчеркивали его роль в физическом и духовном развитии личности;
- б) отрицали необходимость досуга;
- в) считали его греховным явлением;
- г) считали его временем для развлечений.

**6. Основной принцип пуританской трудовой этики – это ...**

- а) отказ от образования;
- б) труд как способ прославления Бога;
- в) досуг как главная цель жизни;
- г) праздность как высшая добродетель.

**7. Какие формы досуга поощрялись в пуританской культуре?**

- а) занятия спортом и физическая активность;
- б) развлечения и светские забавы;
- в) чтение Библии, молитв и духовные размышления;
- г) участие в карнавалах и праздниках.

**8. Досуг в постиндустриальную эпоху стал трактоваться как ...**

- а) время для творчества и самореализации;
- б) основная цель жизни человека;
- в) пустое время, необходимое лишь для восстановления сил после работы;
- г) время для политической активности.

**9. Что изменилось в восприятии досуга в постиндустриальную эпоху?**

- а) досуг полностью исчез из жизни человека;
- б) досуг стал важным элементом личного и общественного благосостояния, способствующим личностному развитию;
- в) досуг стал рассматриваться как время для физического отдыха;
- г) досуг стал частью репрессивной социальной системы.

**10. С. Паркер в трудах трактовал досуг как ...**

- а) инструмент идеологического контроля;
- б) время для самореализации и получения удовольствия;
- в) социальное явление с разными типами соотношения с трудом (расширенный, нейтральный и оппозиционный);
- г) инструмент манипуляции массовым сознанием.

## **11. Для представителей Франкфуртской школы досуг – это ...**

- а) способ ухода от реальности и инструмент идеологического контроля;
- б) время для творчества и саморазвития;
- в) основная ценность жизни человека;
- г) время для физического восстановления.

### **КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ 1**

#### *Задание 1*

Изучите взгляды Аристотеля, Платона и Цицерона на сущность досуга. Составьте сравнительную таблицу, отражающую основные идеи каждого философа о сущности досуга (сходство и различие их подходов). Сделайте вывод, как эти идеи могли повлиять на современное понимание досуга.

#### *Задание 2*

Опишите, как досуг регламентировался в Средневековье (например, через религиозные нормы и социальные правила). Приведите примеры проявлений этой регламентации в жизни общества (например, праздники, запреты или трудовые практики).

#### *Задание 3*

Изучите особенности пуританской трудовой этики в Новое время. Создайте инфографику или схему (на выбор), которая должна отразить основные принципы пуританской трудовой этики и их влияние на восприятие досуга. Обоснуйте, что пуританская этика повлияла на развитие капиталистического общества.

#### *Задание 4*

Назовите основные подходы к определению сущности досуга в индустриальную и постиндустриальную эпохи. Проведите сравнительный анализ этих подходов. Какие изменения в восприятии досуга произошли с развитием технологий и обще-

ства? Сформулируйте собственное мнение о том, какой из подходов наиболее актуален сегодня, обоснуйте свой ответ.

### *Задание 5*

Создайте временную шкалу (*timeline*), отражающую изменения в восприятии досуга от Античности до постиндустриальной эпохи. Для каждого периода укажите:

- основные идеи о сущности досуга;
- социальные и культурные факторы, повлиявшие на восприятие досуга.

## **КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 1**

### **Задача 1. «Досуг в Древней Греции»**

#### *Описание ситуации*

Вы – ученик древнегреческой школы, живущий в Афинах в V в. до н. э. Ваш учитель, последователь Аристотеля, предлагает обсудить, как правильно проводить досуг. Он утверждает, что досуг – это не просто отдых, а время для интеллектуального и духовного роста. Однако ваши друзья считают, что досуг – это время для развлечений и отдыха от работы. Вам нужно подготовиться к дискуссии, чтобы доказать свою точку зрения.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Перечислите основные идеи Аристотеля о досуге. Какие виды деятельности он считал наиболее важными для свободного человека?

2. Объясните, почему Аристотель ставил досуг выше работы. Как он связывал досуг с достижением счастья?

3. Предложите, как можно использовать досуг в современном мире, чтобы следовать идеалам Аристотеля. Какие интеллектуальные или духовные занятия вы бы включили в свой досуг?

4. Сравните представления о досуге в Древней Греции и современном обществе. Какие различия вы видите? Почему, по вашему мнению, эти различия возникли?

5. Оцените, насколько современные люди правильно используют свободное время. Какие ошибки, по мнению Аристотеля, они совершают?

**Задача 2. «Досуг в постиндустриальную эпоху: свобода или контроль?»**

*Описание ситуации*

Вы – студент университета. Ваш преподаватель предлагает обсудить, как современные технологии и массовая культура влияют на досуг. Одни студенты считают, что досуг стал более свободным и разнообразным благодаря цифровым технологиям. Другие утверждают, что досуг теперь контролируется корпорациями и используется для манипуляции массовым сознанием. Вам нужно подготовить аргументы для дискуссии, чтобы доказать свою точку зрения.

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Перечислите ключевые идеи представителей Франкфуртской школы (М. Хоркхаймер, Т. Адорно, Г. Маркузе) о роли досуга в капиталистическом обществе. Как авторы связывали досуг с социальным контролем?

2. Объясните, почему в постиндустриальную эпоху досуг стал важным элементом экономики. Как на это повлияло развитие технологий и массовой культуры?

3. Предложите, как можно использовать досуг в современном мире, чтобы избежать манипуляции со стороны корпораций. Какие виды деятельности вы бы включили в свой досуг, чтобы сохранить свободу выбора?

4. Составьте памятку для современного человека «Как сохранить свободу выбора в досуге, следуя идеалам Франкфуртской школы». Включите в нее рекомендации по критическому отношению к массовой культуре и цифровым технологиям.

## **2. ДОСУГ В СОВРЕМЕННОМ ТЕОРЕТИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ**

### **2.1. Современные научные трактовки и концепции досуга**

С начала XXI в. наблюдается существенный рост значимости досуга как общественной ценности. Досуг является объектом исследования достаточно большого круга общественных наук: философии, психологии, педагогики, социологии и др., которые вносят новые акценты в трактовку этого понятия.

Так, Е. И. Дробинская [18] отмечает, что досуг можно рассматривать как деятельность, обеспечивающую восстановление сил для труда и саморазвития, подчеркивает его активный и целенаправленный характер. По ее мнению, досуг представляет возможность для действий, направленных на совершенствование личности.

В работе Н. Н. Равочкина приводится более широкое представление досуга как социального явления, включающего формирование, сохранение и распространение моральных ценностей, символов и культурных норм, что подчеркивает его многомерность и культурную значимость [41].

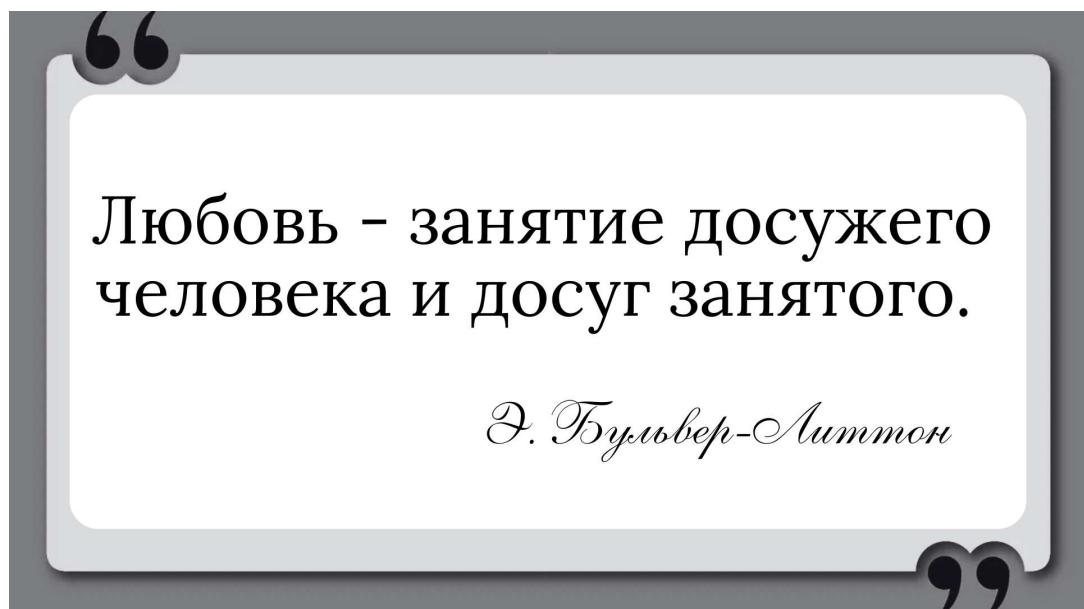
Помимо этого, одним из наиболее распространенных определений досуга является его понимание как нерабочего времени, которое остается у человека после удовлетворения основных жизненных и физиологических потребностей.

Следовательно, чтобы определить объем свободного времени отдельного человека, из его суточного бюджета времени, равного 24 часам, необходимо вычесть время, которое затрачивается на:

- 1) производственно-трудовые функции, включая дорогу к месту работы и обратно;
- 2) физиологический отдых (ночной сон);

- 3) оздоровительные и санитарно-гигиенические нужды (в том числе утренний туалет, гимнастику, стирку белья, мытье посуды и др.);
- 4) покупку продуктов, их приготовление, прием пищи;
- 5) приобретение необходимых вещей, товаров повседневного спроса и длительного пользования;
- 6) воспитание малолетних детей, неотложную помощь близким людям и др.

Доля суток, которая остается в распоряжении человека, может быть определена как его досуг, именно этой семьей частью времени он может распоряжаться по своему усмотрению.



В педагогических исследованиях досуг рассматривается как предоставляемая человеку возможность заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему усмотрению, удовлетворяя собственные интересы и потребности. Делается акцент на том, что досуг является фактором самовыражения, самореализации, самосовершенствования, средством погружения человека в культуру, способом превращения свободного времени в средство активного отдыха и дальнейшего физического, нравственно-духовного развития личности.

М. А. Ариарский подчеркивает важность организованных активных занятий и трактует досуг как часть свободного времени, используемую для товарищеского общения, потребления ценностей духовной культуры, любительского творчества, прогулок, развлечений и других форм нерегламентиро-

ванной деятельности, обеспечивающей отдых и дальнейшее развитие личности [5].

Э. В. Соколов и В. Я. Суртаев исследуют функции досуга и его влияние на воспитание личности, рассматривая его как фактор социализации и аккультурации [54; цит. по: 15].

А. Ф. и В. А. Воловики утверждают, что досуг предоставляет уникальные возможности для реализации творческих способностей и формирования новых знаний [11].

Досуг характеризуется как целенаправленная осознанная деятельность, осуществляемая «ради нее самой», где важен не столько результат, сколько сам процесс, в работах Т. Бартона, Э. Джексона, У. Купера, К. Ройека, Р. А. Стеббинса и др. [80–81; 75; 94; 100]. Так, Дж. Р. Келли утверждает, что досуг – это не просто остаток времени или побочный результат деятельности, а важный самостоятельный элемент жизненного ритма. Он подчеркивает, что досуг следует рассматривать скорее как активную деятельность, чем как пустое время, свободное от обязательств [84].

Согласно исследованиям Д. Клейбера [85] и К. Робертса [92], досуг следует понимать как способ овладения опытом.

Руководствуясь различными подходами к трактовке сущности и понятия термина «досуг», на сегодняшний день в отечественной и зарубежной практике выделяют три основных способа его рассмотрения:

- как время (составная часть свободного времени);
- как деятельность;
- как состояние ума (психологическое состояние, эмоциональное восприятие действительности).

*Досуг как время.* По этому определению досуг – время, свободное от обязательств, работы (оплачиваемой и неоплачиваемой) и задач, необходимых для существования (сон, прием пищи). Свободное время – остаточное время. Иногда уточняется, что это конструктивное использование свободного времени. Многие понимают свободное время как все нерабочие часы, на самом деле только небольшое его количество, проведенное вдали от работы, действительно свободно от других дел, которые необходимы для существования человека.

*Досуг как деятельность.* Досуг рассматривают как занятия в свободное время: это – деятельность, не ориентированная на

работу или не связанная с задачами поддержания жизни (например, уборка дома или сон), охватывающая то, чем люди занимаются по разнообразным причинам (расслабление, соревнование или личностный рост). Он может включать чтение для удовольствия, медитацию, рисование, спортивные увлечения и др.

Данное определение не учитывает того, как человек чувствует себя во время выполнения подобной деятельности; в нем просто говорится, что некоторые виды деятельности квалифицируются как досуг, поскольку они совершаются в свободное от работы время и не предназначены для поддержания существования. Однако при попытке составить перечень их видов, относящихся только к досуговым, исследователи сталкиваются с серьезными трудностями. Ведь для некоторых людей какая-то деятельность может быть досугом, а для других совсем наоборот (например, процесс приготовления пищи для кого-то может быть увлекательным, расслабляющим занятием, а для кого-то – рутинной необходимостью). Следовательно, при таком подходе грань между работой и досугом не является четкой.

*Досуг как состояние ума (Leisure as State of Mind).* В отличие от трактовок досуга как времени или деятельности, определение досуга как состояния ума гораздо более субъективно, потому что учитывает, как человек воспринимает тот или иной вид деятельности. Важными критериями для определения, является ли опыт досугом или нет, становятся такие понятия, как свобода выбора, внутренняя мотивация, личные достижения и позитивные эмоции.

Свобода относится к способности человека выбирать деятельность или опыт, подразумевается, что он не связан другими обязательствами, а также действует без контроля со стороны других людей или обстоятельств. Досуг осуществляется ради самого себя, а не ради какой-либо цели [13].

Внутренняя мотивация предполагает добровольность, то есть на человека не влияют внешние факторы (например, люди или вознаграждение), и опыт вызывает чувство удовлетворения и удовольствие. Досуговая инициатива проявляется не просто в деятельности, а в деятельности добровольной и сознательной, совпадающей с интересами, желаниями и предпочтениями человека в процессе его самореализации. Внутренняя мотивация предполагает добровольное включение личности в дея-

тельность, возможность в любое время самостоятельно расширить или сузить определенный круг досуговых практик, выйти за его пределы или отказаться от участия в них [Там же].

Личные достижения относятся к навыкам и умениям, которыми человек обладает и может усовершенствовать в процессе досуговых практик. Достижения тесно связаны с удовлетворением потребностей тех творческих потенций человека, которые не могут раскрыться в профессионально-трудовой, общественной, образовательной, семейной или иных сферах.

Выбранные виды досуговой активности должны приносить человеку положительные эмоции. Способность их испытывать дает возможность видеть происходящее с позитивной точки зрения. И именно такое отношение к жизни позволяет строить крепкие взаимоотношения с другими людьми, достигать успехов в работе и творчестве. Многообразие видов досуга – это возможность для каждого человека выбрать те виды активности, которые будут вызывать весь спектр положительных эмоций и формировать позитивный фон для жизни.

Таким образом, то, что может быть досугом для одного человека, не бывает таковым для другого. Является ли опыт досугом, зависит от многих факторов. Удовольствие, мотивация и выбор выступают тремя наиболее важными из них. Поэтому, когда разные люди занимаются одной и той же деятельностью, их состояние и восприятие этой деятельности может кардинально отличаться.

Как видим, досуг и досуговая деятельность личности и социальных групп становятся все более значимыми компонентами современной культуры, что требует дальнейшего и более детального их изучения. Наряду с устоявшимися подходами к пониманию досуга, сегодня активно формируются новые, отвечающие современным реалиям и трансформациям, происходящим в обществе. Например, с развитием технологий и изменением образа жизни виды досуга могут сдвигаться от традиционных форм к новым, таким как использование социальных медиа или виртуальной реальности.

В сегодняшнем теоретическом дискурсе важно обратить внимание на современные концепции досуга, а также его виды и направления в контексте актуальной досуговой парадигмы.

Так, например, *социальная концепция досуга* подчеркивает, что он не является объективным понятием, а скорее социально созданным и определяемым. Досуг может быть различным для разных групп людей в зависимости от их социального статуса, культурных норм и ценностей.

*Концепция времени и пространства досуга* исследует, как люди используют свободное время и пространство для различных видов досуговых активностей, включает анализ мест (парки, театры или спортивные объекты), где проводятся досуговые мероприятия, а также распределение времени между различными видами досуга.

В основе *концепции досуга как средства личностного развития* лежит идея, что досуг может быть не только времяпрепровождением, но и способом самовыражения, творческого раскрытия личности. Он рассматривается как важный фактор личностного роста и саморазвития. Творческий досуг помогает людям реализовать свой потенциал и найти новые формы самовыражения через искусство, музыку, спорт, развить навыки самоуправления, креативность, критическое мышление и эмоциональный интеллект (М. Чиксентмихайи [70], М. Селигман [52]).

*Концепция социального неравенства в досуге* исследует, как социальные факторы – класс, пол, раса и возраст, влияют на доступность и участие в досуговых активностях. Достаточно большие группы людей могут иметь ограниченный доступ к ресурсам и возможностям для участия в различных видах досуга.

*Концепция смысла и ценностей досуга* исследует, каким образом люди придают значение и ценность своим досуговым активностям. Досуг может быть связан с отдыхом, развлечением, саморазвитием, социальным взаимодействием или само выражением.

*Концепция интегративного подхода к пониманию досуга* подразумевает, что досуг должен быть включен во все сферы жизни человека и интегрирован в его повседневные занятия. Это может быть объединение работы и отдыха, например, рабочие поездки с возможностью посещения достопримечательностей или участия в спортивных мероприятиях [82].

*Концепция экологической устойчивости досуга* уделяет внимание сохранению природы и окружающей среды при проведении досуговых мероприятий. Это экотуризм, активный отдых на природе и другие формы досуга, которые не наносят ущерб окружающей среде.

*Концепция культурного разнообразия* рассматривает досуг как посещение музеев, выставок, фестивалей и других культурных событий, позволяющих людям познавать, ценить, уважать различия в культуре разных народов и подразумевает их учет при организации досуговых мероприятий.

*Концепция инновационных технологий* связана с использованием Интернета, социальных сетей, онлайн-игр и других цифровых форм активности. Например, это может быть использование виртуальной реальности, дополненной реальности и проч. для создания новых захватывающих досуговых практик. В данной концепции исследуются как позитивные, так и негативные аспекты такого времяпрепровождения, в том числе проблемы зависимости и воздействия на психику (Ш. Тёркл [57], М. Пренски [91]).

*Концепция инклюзивного досуга* подразумевает создание равных возможностей для участия в досуговых мероприятиях всех членов общества, в том числе людей с ограниченными возможностями и представителей социально уязвимых групп. В рамках этой концепции акцент делается на организации доступных и адаптированных форм досуга, которые способствуют социальной интеграции и развитию навыков общения, саморегуляции и уверенности в себе [93].

Представленные концепции отражают современные тенденции и подходы к организации досуга, признавая его важность для физического, психологического и социального благополучия людей.

## **2.2. Социально-культурная обусловленность традиционных и современных видов досуга**

Как отмечалось ранее, досуг является неотъемлемой частью жизни человека. С течением времени его понятие, сущность и формы трансформировались, а с появлением индустриализа-

ции изменился и его характер. Поэтому сегодня можно условно разграничить традиционный и современный досуг.

Традиционные виды досуга – это виды деятельности, которые передавались из поколения в поколение и являются частью культурно-исторического наследия того или иного общества. Они часто требуют минимального оборудования и являются достаточно простыми по своей природе. К данным видам можно отнести народные игры, традиционные виды ремесел, чтение, спорт, рукоделие, общественные собрания, беседы, а также различные кружки (например, цветоводства), спортивные секции, прогулки, встречи с друзьями и т. п. Такие виды досуга, являясь важными компонентами культурного наследия, способствуют социальной сплоченности, стимулируют социально-культурную и физическую активность личности.

Однако в настоящее время традиционные представления о досуге претерпели значительные изменения. Сегодня наука о досуге рассматривает множество важнейших аспектов, влияющих как на индивидуальное, так и на общественное благополучие.

Так, одним из основных направлений научного анализа феномена современного досуга является его психологическая и социальная польза. Исследования показали, что *осмысленный досуг может повысить удовлетворенность жизнью и дать ощущение цели*. Эти занятия могут варьироваться от индивидуальных (чтение, медитация) до социальных взаимодействий (командные виды спорта, семейные встречи). Р. Ф. Баумайстер и И. А. Сеппо наблюдают, как различные виды досуговой активности (физические упражнения, творчество и социальное взаимодействие) влияют на стресс, депрессию, тревожность и другие аспекты психического здоровья [8; 95].

Современные исследователи утверждают, что досуг в значительной степени способствует не только восстановлению физической и умственной энергии, но и таким аспектам, как общее благополучие, социальный контроль и экономическая эффективность. Досуг играет решающую роль в повышении удовлетворенности жизнью и улучшении ее качества, предоставляя возможности для отдыха, удовольствия и личностного роста.

Досуг служит механизмом социального контроля, способствуя сплочению общества и социальной интеграции. Орга-

низованные досуговые мероприятия – общественные фестивали, спортивные лиги и культурные проекты, объединяют людей, воспитывая дух общности. Подобная социальная интеграция способствует снижению антиобщественного поведения и содействует позитивному социальному взаимодействию, тем самым повышая общественную стабильность.

К современным видам досуга относится деятельность, связанная с технологическими возможностями и достижениями. Появление цифровых технологий открыло новые аспекты в исследовании досуга. Гаджеты стали неотъемлемой частью повседневной жизни, изменяя способы общения, работы и обучения, традиционные представления о свободном времени и открывая новые возможности для досуга.

Исследования показывают, что значительная часть свободного времени людей посвящена активности с использованием цифровых устройств. Это просмотр социальных сетей, онлайн-игры и потоковая передача мультимедийного контента. Данные виды деятельности становятся привлекательными для тех, кто ищет мгновенного удовольствия и развлечений. Цифровой досуг доступен везде и всегда, позволяя людям пользоваться развлекательным контентом в различных условиях, будь то путешествия или ожидание в очереди.

Цифровые технологии открывают новые виды досуга, такие как виртуальная реальность, которая позволяет имитировать реальные занятия, включая спорт, путешествия и социальные взаимодействия. Кроме того, данные технологии облегчают доступ к информации и ресурсам для проведения досуга, предлагая онлайн-образовательные программы, группы в социальных сетях. Социальные сети помогают людям улучшать досуг, делясь контентом и соединяя единомышленников в онлайн-сообществах по интересам.

Интернет, мобильные устройства и виртуальная реальность изменили формы проведения свободного времени, предоставив людям новые способы для отдыха, саморазвития и социального взаимодействия (videogames, просмотр фильмов, работа в Интернете). Молодежь особенно активно взаимодействует с гаджетами, участвуя в таких мероприятиях как онлайн-чаты, присоединение к виртуальным досуговым сообществам, общение в виртуальной среде.

Отмечается массовое внедрение в повседневную жизнь и досуг людей деятельности, основанной на информации и коммуникации. Учитывая значительную интеграцию цифровых технологий в нашу жизнь, можно с уверенностью утверждать, что цифровизация сегодня является одним из наиболее важных факторов, влияющих на физические, сенсорные, когнитивные и социальные аспекты, а через них и на уровень благосостояния и качества жизни современного общества. Кроме того, в условиях цифровизации и глобализации приобретает популярность онлайн-шопинг и т. п.

Исходя из вышеизложенного, выделим основные аспекты, отличающие современные (инновационные) виды досуга от традиционных:

1. *Технологии*. Современные виды и формы досуга преимущественно осуществляются с помощью цифровых инструментов и платформ социальных сетей, а не физической активности (традиционные формы досуга, такие, например, как рукоделие или чтение книг, могут осуществляться и без использования технологий).

2. *Разнообразие*. Современные виды досуга предлагают большой выбор различных занятий и развлечений, в то время как традиционные формы досуга часто ограничиваются определенными видами деятельности.

3. *Доступность*. Современные виды досуга часто реализуются в Интернете и социальных сетях, что делает их более доступными для самой широкой аудитории. Традиционные формы досуга могут быть ограничены географическими или социальными факторами.

4. *Коммерциализация*. Современные виды досуга часто связаны с коммерческой деятельностью, такой как кино- или музыкальная индустрия. Традиционные формы досуга могут быть более независимыми и менее коммерческими.

Таблица 2.1

**Основные отличия традиционных и современных видов досуга**

Аспект	Традиционные виды досуга	Современные виды досуга
Фокус	Семья и сообщество	Индивидуальный выбор
Практики и активности	Традиционные обряды и ритуалы, общественные собрания	Цифровые развлечения, фитнес
Доступ к ресурсам	Ограниченный; привязан к средствам существования	Обширный; ориентирован на потребителя
Взаимодействие с природой	Тесная связь с природой	Часто отсутствует связь; занятия в помещении
Психологические факторы	Социальная желательность	Свобода и личная самореализация

Как видим, в целом современные виды и формы досуга предлагают значительно больше возможностей как для личностного развития человека, так и его развлечения. Но вместе с тем они напрямую зависят от технологий и коммерческой деятельности.

### **2.3. Основные подходы к классификации видов современного досуга**

Виды досуга весьма разнообразны по содержанию, типологическим свойствам, различны по формам организации и проведения. Существовавшие в прошлом, а также современные виды, типы и формы досуга трудно охарактеризовать исчерпывающим образом, так как они имеют почти бесконечный спектр проявлений. Разновидности досуга при этом постоянно приумножаются за счет рождения новых видов и форм. Свести в единую схему все разновидности досуга практически не представляется возможным. В процессе анализа обычно используются отдельные подходы и частные схемы, позволяющие классифицировать наиболее освоенные разновидности досуга. Кроме того, многогранность и широта трактовок самого понятия «досуг» значительно усложняет разработку некой общепринятой градации его видов.

Так, у различных авторов можно найти разные подходы к классификации досуга.

Э. В. Соколов – российский психолог и философ – выделяет несколько видов досуга в зависимости от их целей и характеристик: отдых, развлечение, просвещение, творчество, созерцание и праздник [54].

Согласно его трактовке, отдых имеет основной целью расслабление, снятие усталости и утомления и предполагает занятие случайной, поверхностной деятельностью в обстановке покоя и уюта. Отдых может быть пассивным или иметь различные уровни и степень активности.

Развлечение включает виды занятий, активизирующих те органы и функции, которые не находят проявления в трудовой деятельности. Развлечение удовлетворяет потребность в разрядке и гармонизации психики через смену впечатлений, стихийность и неожиданность деятельности. В развлечении преобладает культурный компонент.

Просвещение как вид досуговой деятельности предполагает приобщение личности к культуре, так как состоит в усвоении ценностей культурного наследия (науки, искусства). Оно носит систематический характер и является опосредованной, рациональной и целенаправленной деятельностью по личностному саморазвитию. Э. В. Соколов делает акцент на том, что, повышая общую культуру личности, образовательная деятельность в сфере досуга развивает ум, способности, познавательные интересы, эстетический вкус и нравственные чувства.

Творчество – это самый свободный вид досуга. Оно самоцельно и самоценно. Творчество отвечает глубинным и универсальным потребностям человека в самовыражении, поиске, преобразовании действительности. Творческая досуговая деятельность поднимает личность на новую ступень, переводя ее из потребителей в созидатели.

Как отдых, так и развлечение являются составляющими праздника, подразумевающего, по мнению автора, освобождение от всего, что сковывает и ограничивает нас в обычные дни. Праздник погружает человека в эмоционально насыщенную атмосферу и предоставляет возможность глубокого и искреннего самовыражения.

Перечисленные виды досуга тесно связаны между собой, способствуют реализации социально-педагогического потенциала досуговой деятельности.

Л. В. Байбординова и М. И. Рожков [7], в целом соглашаясь с выделенными Э. В. Соколовым видами досуга, добавляют в качестве отдельного вида общение.

Таблица 2.2

**Виды досуговой деятельности (Л. В. Байбординова, М. И. Рожков)**

Виды досуговой деятельности	
Отдых	пассивный (расслабление, сон)
	активный (занятия физкультурой, слушание музыки)
Развлечение	посещение концертов, спортивных соревнований, представлений, путешествия, прогулки
Праздник	фестивали, слеты, театральные представления, тематические недели, конкурсы, презентации, церемонии, художественные представления
Общение	круглые столы, диспуты, обсуждения, мозговые штурмы
Самообразование (познание)	участие в диспутах, дискуссиях, деловых играх
Творчество	хобби, любительские занятия

В представленных подходах мы видим отражение многоуровневой структуры досуговой деятельности. Прослеживается постепенное усложнение содержания досуга: от простых форм активности к более сложным, от потребления и усвоения культуры к саморазвитию и творчеству.

Несколько иной подход использует Р. Н. Азарова [2], концентрируясь на определении видов и форм досуга согласно их содержательной направленности. Она разделяет досуг на:

– общественно-политический (политические клубы, организации, объединения);

– культурно-духовный (воскресные школы для детей и взрослых; коллективы художественной самодеятельности и клубы по интересам; музыкальные салоны, литературные гостиные; творческие встречи с выдающимися учеными, музыкантами,

деятелями литературы, искусства, представителями духовенства и проч.);

- досугово-коммерческий (аукционы; шоу-представления; концертно- и театрально-зрелищная деятельность; музыкальные марафоны; компьютерные классы; прокатная форма деятельности; работа кафе, интернет-кафе и видео-баров);
- художественно-творческий (коллективы художественной самодеятельности, изостудии, прикладное творчество и т. д.);
- учебно-образовательный (курсы повышения квалификации, центры дополнительного образования, платное обучение иностранным языкам, быстрому чтению, программированию, машинописи, моделированию и т. п.);
- благотворительный (акции милосердия для детей-инвалидов, сирот; деятельность фондов культуры и искусства, связанных с развитием творческой инициативы людей; восстановление памятников культуры, истории, архитектуры и проч.);
- производственно-творческий (выставки-продажи произведений прикладного творчества; реставрация памятников культуры и архитектуры; рекламное издательство (реклама, буклеты, брошюры, информационные бюллетени и пр.); диско-мастерские (диско-, видео-, звукозапись, услуги по ремонту и эксплуатации технической аппаратуры и т. д.));
- физкультурно-оздоровительный (секции по разным видам спорта, экстремальные виды спорта, бодибилдинг, культизм, путешествия, походы и проч.);
- неформальный (молодежно-досуговые формы (панки, металлисты, рокеры, фанаты и проч.); экологические, религиозные и проч.));
- субкультурный (антисоциальные и противоправные формы поведения).

Отличительной особенностью данного подхода является то, что автор включает в виды современного досуга неформальный и субкультурный виды деятельности, тем самым возвращаясь к более широкой трактовке понятия «досуг», где отсутствуют характеристики, указывающие на его положительный / нейтральный / отрицательный характер.

Около 20 лет назад К. Роджек (*K. Rojek*) привлек внимание к тому факту, что науки, исследующие досуг, ориентируются на улучшающие, прогрессивные тенденции в социальном раз-

витии личности и общества [цит. по: 27; 93–94]. Поэтому большее значение придается именно позитивным результатам досуговых практик. А досуговая деятельность, носящая явно выраженный девиантный характер, по умолчанию стала областью исследования психологов, психиатров и криминологов.

Для классификации видов досуга в зарубежной науке часто за основу берется подход профессора канадского Университета Калгари, члена Всемирной ассоциации исследований досуга Р. А. Стеббинса [99], в рамках которого выделяют случайный (повседневный), спроектированный и «серьезный досуг».

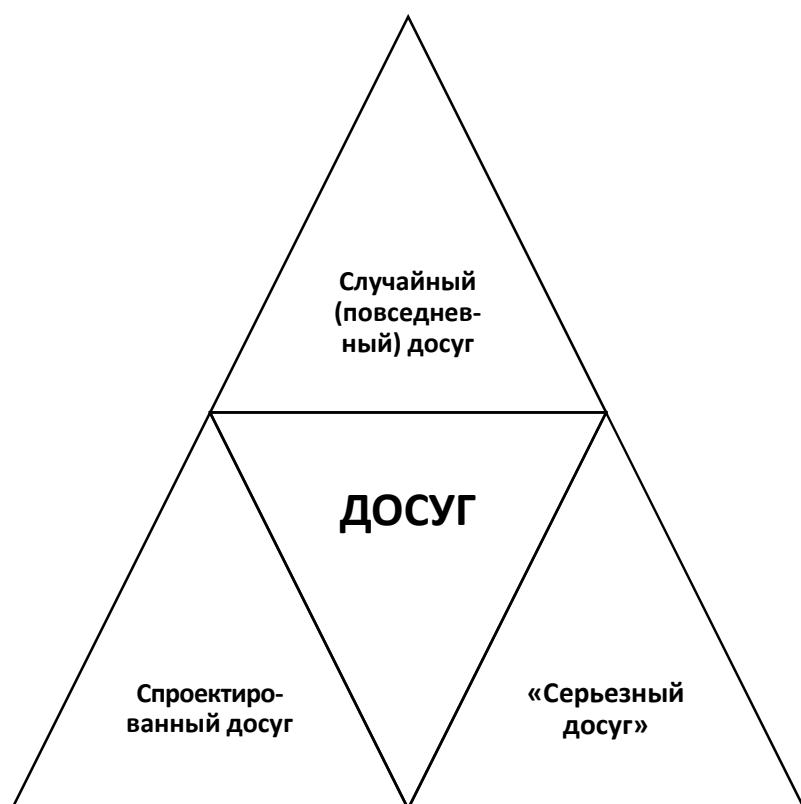


Рис. 2.1. Виды досуга (по Р. А. Стеббинсу)

*Случайный (повседневный) досуг* предполагает кратковременную деятельность, не подкрепленную глубоким интересом, которая осуществляется ради развлечения. Такой досуг не требует существенных временных затрат, специальных знаний и умений, не предполагает стремления к саморазвитию и само совершенствованию. Случайный досуг не является личностно значимым, человек не идентифицирует себя с этими видами деятельности, но вместе с тем данный вид досуга может доставлять удовольствие.

Случайный досуг включает игру, релаксацию (сидение, сон, прогулку), пассивное развлечение (просмотр телевизора, чтение книг, прослушивание музыки), активное развлечение (азартные игры, игры на вечеринках), общение, сенсорную стимуляцию (еда, питье, секс), разовое волонтерство (в отличие от «серьезного досуга» или профессионального волонтерства), приятную аэробную активность (физическую активность, требующую небольших усилий).

Несмотря на гедонистическую природу, случайный досуг не является полностью легкомысленным, поскольку его проведение имеет ряд преимуществ: он способствует восстановлению после интенсивной активности, развитию межличностных отношений, дает возможность творить и проч.

*Спроектированный досуг* – досуг, основанный на проектной деятельности. Здесь речь идет об умеренно сложном творческом мероприятии, требующем планирования, определенных усилий, знаний и мастерства. В основном эта деятельность нерегулярна, а иногда и однократна, но она приносит людям некоторые «выгоды» (например, расширение круга общения, общественное признание, удовольствие от осознания своего вклада в общее дело и др.).

Спроектированный досуг неоднороден, и в настоящее время выделяют два его типа: разовые проекты и проекты по случаю (время от времени) [98].

«*Серьезный досуг*» – мероприятия и виды деятельности, основанные на глубоком интересе участников, способствующие расширению знаний, умений и навыков, предполагающие постоянное или регулярное участие в них человека.

Р. А. Стеббинс подчеркивает, что «серьезный досуг» является активным выбором человека, направленным на развитие его интересов, навыков и знаний. Он представляет собой форму саморазвития и самореализации, которая может привнести удовлетворение и смысл в жизнь человека.

Иногда «серьезный досуг» дополняют такими видами досуга, как развивающая деятельность – моменты активного само-детерминированного участия человека в досуговых практиках, способствующего формированию новых знаний, умений и навыков, а также различные «досуговые эксперименты».

Подводя итог, следует еще раз отметить, что многомерность и многоуровневость самого феномена досуга не позволяют сформулировать единый подход к классификации его видов. Представленные классификации не исчерпывают весь спектр исследований в данной области, а лишь демонстрируют вариативность научных точек зрения.

Вместе с тем, несмотря на различные формулировки, в обозначенных подходах больше общего, чем различного:

- прослеживается преемственность видов досуга с постепенным усложнением их содержания;
- вид досуга квалифицируется в зависимости от того, как конкретный человек его воспринимает (например, для кого-то чтение художественной литературы – это развлечение, а кто-то читает серьезную литературу для саморазвития, делает пометки и затем использует полученную информацию);
- прослеживается тенденция включать в классификации только позитивную досуговую деятельность и обходить стороной так называемый девиантный досуг.

## **2.4. Ключевые характеристики «серьезного досуга»**

В представленной Р. А. Стеббинсом трактовке термина «серьезный досуг», с одной стороны, прослеживается аналогия с содержанием в отечественной науке понятия «социально-культурная деятельность», а с другой – подчеркивается развивающее и социализирующее влияние досуговой деятельности на личность или группу. Отмеченные особенности делают «серьезный досуг» одним из ключевых понятий для раскрытия сущности педагогики досуга, что требует более детального анализа сущностно-содержательных характеристик данного его вида.

«Серьезный досуг» может трактоваться различными способами в зависимости от контекста. Однако в общем смысле он относится к видам досуга, которые в первую очередь направлены на умственное развитие, саморазвитие, образование и интеллектуальное обогащение личности. «Серьезный досуг» подразумевает стремление к глубокому пониманию предмета, а также к поиску личного и интеллектуального роста.

*«Серьезный досуг» – долговременная добровольная активность (хобби, любительство, волонтерство), требующая освоения специальных навыков и воспринимаемая участником как значимая карьера в сфере досуга [99].*

В рамках данного определения прилагательное «серьезный» подразумевает увлеченность, искренность, важность и внимательность. А идея карьеры иллюстрирует мысль автора о том, что занимающихся любимым делом можно приравнять к людям, стремящимся к вершинам успеха. Разница заключается в том, что карьера в досуге имеет моральный аспект и выражается в желании человека овладевать знаниями и мастерством.

Традиционно к «серьезному досугу» относят любительскую (*amateurism*), волонтерскую (*volunteering*) деятельность и занятие хобби (*hobbies*) (рис. 2.2).

В основе любительской деятельности лежит глубокий интерес к искусству, науке, спорту, развлечению; приобретение в этих областях обширных знаний и умений, ставящих любителей на уровень профессионалов. По своей сути любительство – это деятельность, ориентированная на профессиональные образцы.

В отношении данного направления деятельности можно встретить различные термины: дилетантство, аматорское (любительское) искусство и др. Связано это с историческими традициями различных стран. Так, понятия «дилетант» и «дилетантство» (от ит. *dilettante*, *dilettare* – ‘услаждать’) принято было употреблять по отношению к людям, которые занимались искусством без специальной подготовки, и деятельность в этой области не являлась для них профессией. Негативного смысла данный термин не имел. Во Франции любителя подобного типа называли «аматер» (*Amateur*), а в Германии применительно к человеку с таким увлечением употребляли термин «*Liebhaber*». В Республике Беларусь для этого вида деятельности используется термин «аматарская творчасць».

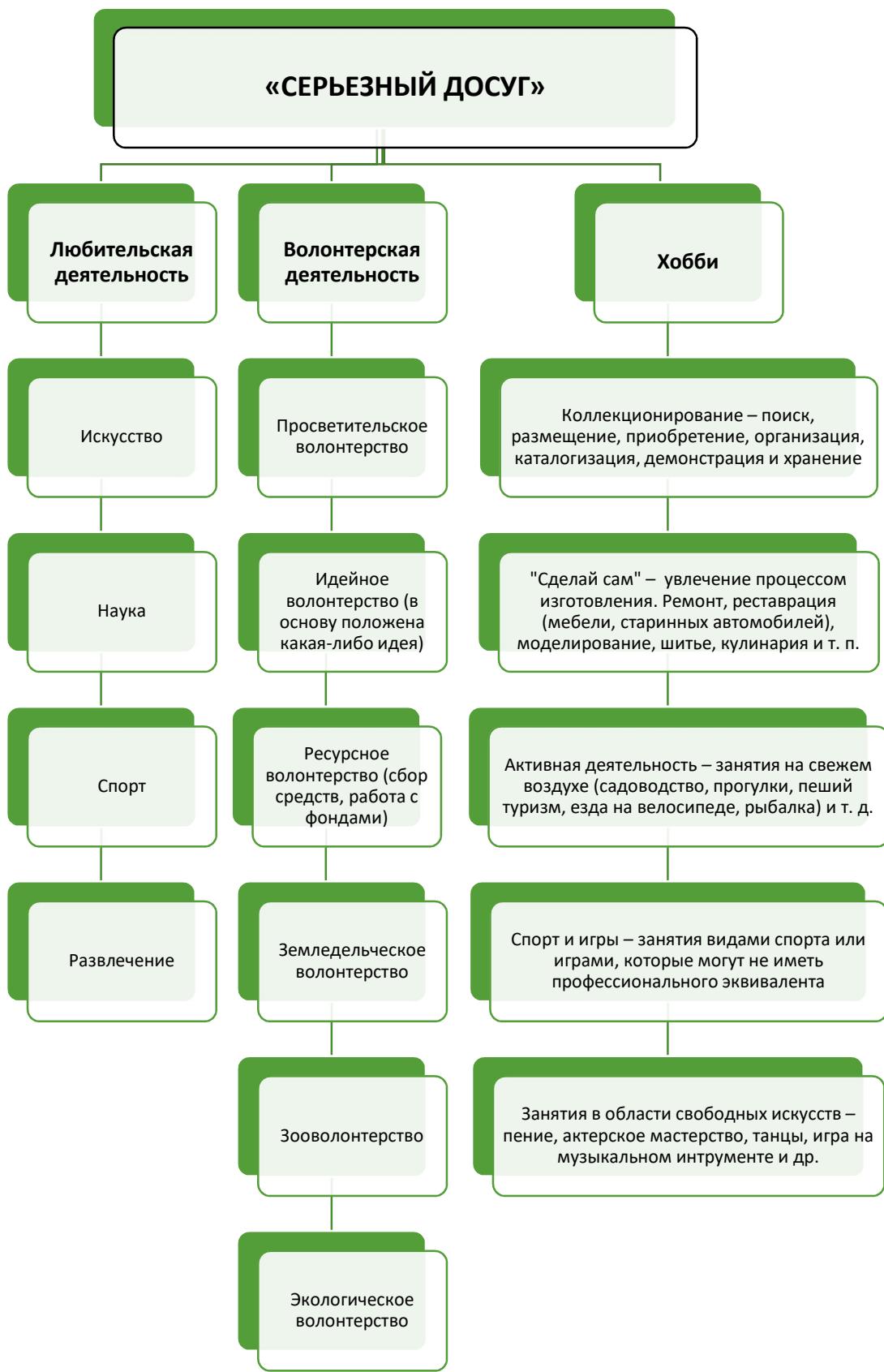


Рис. 2.2. Виды «серьезного досуга» (по Р. А. Стеббинсу)

В нашей стране среди множества любительских объединений и клубов по интересам, осуществляющих проектную деятельность на досуге, особое место занимает клубное формирование «Резонанс». Его задача – на основе преодоления локальной замкнутости различных социальных групп в целях синтеза достижений науки, с одной стороны, и образных моделей искусства – с другой, сформировать инновационный источник воспитания личности и повысить объективность знаний при изучении состояния информационного поля социума. Именно из этого понимания и сформулирована основная идея проекта – формирование досуговой среды как источника воспитания всесторонне развитой творческой личности [33].

*Хобби* обычно называют любой приятный досуг, которым люди занимаются добровольно и последовательно, когда свободны от требований работы или других обязанностей. Хобби может быть вдохновлено интересом и обычно требует большей приверженности.

К категории «хоббистов» относят:

- коллекционеров;
- людей, увлекающихся изготовлением каких-либо вещей, починкой чего-либо и т. п.;
- увлеченных рыбной ловлей, наблюдением за птицами и т. п.;
- проявляющих активность в спортивных занятиях и игровой деятельности, не подразумевающей денежного выигрыша, и др.

Это люди, заинтересованные в приобретении знаний для самих себя. Хобби – по сути активное преследование личного интереса.

*Волонтерская деятельность* осуществляется без принуждения – формально или неформально – за небольшую плату или бесплатно на благо других людей (помимо семьи волонтера).

Сюда включаются различные сферы:

- здоровье (забота о физически и психически больных людях любого возраста);
- образование (услуги внутри и за пределами системы образования);
- социальная сфера (забота о детях, коррекционные услуги);
- досуг (рекреация, развлечения);
- область гражданской и общественной деятельности;
- экология и др.

Если представители любительства и хобби выбирают досуг в большей степени исходя из личного интереса, чем из альтруизма, то волонтеры занимаются деятельностью, требующей более или менее равного сочетания этих двух мотивов.

Все три вида «серьезного досуга» предполагают стремление к осознанному и глубокому погружению в активности, которые способствуют расширению познания и понимания мира, а также развитию критического мышления и творческого потенциала.

Включение человека в досуговые практики на основе свободного выбора всегда положительно сказывается на росте его благополучия и психологического комфорта. Даже разовое приобщение к случайным или спроектированным видам досуга положительно отражается на развитии человека и его взаимоотношениях с окружающими, «серьезный досуг» обладает значительно большим потенциалом в улучшении самочувствия, формирования идентичности и стратегий личностного роста.

Можно выделить следующие *отличительные черты «серьезного досуга»*, присущие всем его типам:

1. «Серьезный досуг» приносит людям удовлетворение и радость от процесса погружения в активность и преодоления трудностей. Он также способствует личностному росту, развитию навыков и повышению самооценки.

2. «Серьезный досуг» связан со стремлением к образованию и саморазвитию. Занимающиеся им ищут возможности для расширения своих знаний, навыков и понимания мира. Люди делают «карьеру» в сфере досуга через собственные усилия в стремлении к достижению поставленных целей.

3. «Серьезный досуг» способен дать человеку ряд долгосрочных выгод и ощутимых полезных результатов. К ним относятся самоактуализация, духовное самообогащение, само выражение, ощущение чувства собственного достоинства, улучшение своего имиджа, расширение социальных связей, чувство удовлетворения самим собой и реальными продуктами своей деятельности (например, картиной, научной статьей или предметом, созданным своими руками).

4. Занятия «серьезным досугом» дают человеку возможность присоединиться к уникальному социальному миру субъектов деятельности, организаций, событий и практик на основе

общих интересов, ощущения личной причастности, стать частью сообщества людей, регулярно сотрудничающих, чтобы обмениваться информацией, совершенствовать навыки и активно расширять общие знания и пополнять опыт в области досуговой деятельности.

5. «Серьезный досуг» предполагает активное, поисковое поведение, самостоятельный выбор действий и стремление к достижению личных целей. Такой досуг связан с тематикой, вызывающей у человека глубокий интерес и имеющей для него особый смысл. Занимающиеся им обычно выбирают активности, которые соответствуют их ценностям, убеждениям и целям, и склонны идентифицировать себя со своим занятием.

Обозначенные черты «серьезного досуга» помогают понять его значение для саморазвития, самообразования и личностного роста. Они подчеркивают важность активного выбора и вовлеченности в деятельность, имеющую глубокий смысл и создающую условия для развития личности.

## **ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ**

### **ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 2**

**1. Укажите три основных подхода к трактовке досуга в современной науке.**

- а) досуг как время, деятельность и состояние ума;
- б) досуг как работа, отдых и развлечение;
- в) досуг как хобби, развлечение и отдых;
- г) досуг как физическая, интеллектуальная и духовная активность.

**2. Какой аспект отличает современные виды досуга от традиционных?**

- а) тесная связь с природой;
- б) ориентация на семью и сообщества;
- в) использование цифровых технологий и платформ;
- г) ограниченный доступ к ресурсам.

**3. Какие виды досуга выделяет Э. В. Соколов?**

- а) пассивный, активный, творческий;
- б) отдых, развлечения, просвещение, творчество, созерцание, праздник;
- в) случайный, спроектированный, «серъезный»;
- г) общественно-политический, культурно-духовный, досугово-коммерческий.

**4. Что характеризует случайный (повседневный) досуг по классификации Р. А. Стеббинса?**

- а) глубокий интерес и регулярное участие;
- б) проектная деятельность, не требующая специальных знаний;
- в) деятельность, направленная на саморазвитие и самореализацию;
- г) кратковременная деятельность, не требующая специальных знаний.

**5. Какие виды досуга добавляют Л. В. Байгородова и М. И. Рожков к классификации Э. В. Соколова?**

- а) спроектированный досуг;
- б) случайный досуг;
- в) общение как досуг;
- г) девиантный досуг.

**6. Какой подход к классификации досуга использует Р. Н. Азарова?**

- а) по содержательной направленности;
- б) по степени вовлеченности;
- в) по уровню сложности;
- г) по целям и характеристикам.

**7. Как трактуется «серьезный досуг» согласно подходу Р. А. Стеббинса?**

- а) кратковременная деятельность для развлечения;
- б) пассивное времяпрепровождение;
- в) систематическое занятие хобби, любительской или волонтерской деятельностью, направленное на развитие навыков и знаний;
- г) проектная деятельность, требующая минимальных усилий.

**8. Какие три вида деятельности традиционно относят к «серьезному досугу»?**

- а) случайный досуг, спроектированный досуг, хобби;
- б) любительская деятельность, волонтерская деятельность, хобби;
- в) развлечение, отдых, праздник;
- г) самообразование, творчество, общение.

**9. Какой из перечисленных примеров можно отнести к хобби?**

- а) волонтерская помощь в больнице;
- б) коллекционирование марок;
- в) участие в любительском театре;
- г) однократное участие в спортивном мероприятии.

**10. Что отличает волонтерскую деятельность от других видов «серьезного досуга»?**

- а) она направлена исключительно на личное удовольствие;
- б) она сочетает личный интерес и альтруизм;
- в) она не требует глубокого погружения в активность;
- г) она связана только с коллекционированием.

**11. Какая из перечисленных характеристик НЕ относится к «серьезному досугу»?**

- а) стремление к личному росту и саморазвитию;
- б) кратковременность и поверхностность;
- в) присоединение к уникальному социальному миру;
- г) активное, поисковое поведение.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ 2**

*Задание 1*

Перечислите основные научные трактовки досуга (как время, как деятельность, как состояние ума) и кратко охарактеризуйте каждую из них.

*Задание 2*

Объясните своими словами, чем отличаются трактовки досуга как времени, деятельности и состояния ума. Приведите примеры, иллюстрирующие каждую трактовку.

*Задание 3*

Сравните современные концепции досуга (социальную, времени и пространства, личностного развития и др.). Выделите общие черты и различия между ними. Представьте анализ в виде таблицы или диаграммы.

*Задание 4*

Предложите свою концепцию досуга, объединяющую элементы различных современных подходов (социальную, времени и пространства, личностного развития и др.). Обоснуйте свое предложение и объясните, какие аспекты каждой из существующих концепций вы использовали.

### *Задание 5*

Оцените подходы к классификации видов современного досуга, предложенные Э. В. Соколовым, Р. Н. Азаровой, Л. В. Байбординой и М. И. Рожковым. Какой из подходов, на ваш взгляд, наиболее полно и адекватно отражает современную структуру досуга? Аргументируйте свой ответ.

### *Задание 6*

Изучите сущность и ключевые характеристики «серьезного досуга». Приведите примеры. На основе рисунка 2.2 приведите примеры по каждому из представленных его видов.

Подберите диагностические методики или разработайте анкеты для исследования сформированности каждой из характеристик «серьезного досуга» (например, настойчивости, потребности в знаниях, самосовершенствовании и т. д.).

## **КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 2**

### **Задача 1. «Досуг как состояние ума»**

#### *Описание ситуации*

Вы – специалист, работающий в центре досуга. Вам поручено провести исследование, чтобы выяснить, как люди воспринимают досуг и какие факторы влияют на их выбор досуговых активностей. Ваша задача – разработать анкету для опроса, которая поможет понять, что для опрашиваемых досуг: время, деятельность или состояние ума. Вы также должны предложить рекомендации по улучшению досуговых программ, основываясь на результатах исследования.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Объясните, почему свобода выбора и внутренняя мотивация являются ключевыми критериями для определения досуга как состояния ума. Как эти факторы влияют на восприятие досуга?

2. Разработайте анкету для опроса, которая поможет выяснить, как люди воспринимают досуг. Включите вопросы, которые помогут определить, считают ли они досуг временем, деятельностью или состоянием ума.

3. Проанализируйте возможные результаты опроса. Какие выводы можно сделать о том, как люди воспринимают досуг? Как эти выводы могут повлиять на организацию досуговых программ?

4. Оцените, насколько современные досуговые программы учитывают свободу выбора и внутреннюю мотивацию участников. Какие ошибки, по вашему мнению, допускаются при организации досуга?

5. Составьте рекомендации для центра досуга и развития личности, помогающие улучшить досуговые программы, чтобы они полнее соответствовали концепции досуга как состояния ума. Включите предложения по повышению свободы выбора и внутренней мотивации участников.

### **Задача 2. «Досуг в цифровую эпоху»**

#### *Описание ситуации*

Вы – эксперт по цифровым технологиям, приглашенный на конференцию по современным тенденциям досуга. Ваша задача – подготовить доклад о влиянии цифровых технологий на досуг в сегодняшнем обществе. Вы должны рассмотреть как положительные, так и отрицательные аспекты, а также предложить рекомендации по использованию данных технологий для улучшения качества досуга.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Перечислите основные концепции досуга, связанные с использованием цифровых технологий (например, инновационные технологии, виртуальная реальность, социальные медиа). Какие положительные и отрицательные аспекты они имеют?

2. Предложите, как можно использовать цифровые технологии для улучшения качества досуга. Какие конкретно технологии или приложения вы бы рекомендовали для организации досуговых активностей?

3. Проанализируйте, как цифровые технологии меняют традиционные формы досуга. Какие новые возможности они открывают, какие традиционные формы досуга могут быть утрачены?

4. Составьте рекомендации для участников конференции по использованию цифровых технологий для улучшения качества досуга, минимизируя при этом риски. Включите предложения по балансу между цифровыми и традиционными формами досуга.

### **Задача 3. «Классификация досуга»**

#### *Описание ситуации*

Вы – педагог-организатор в досуговом центре, планирующий разработать программу мероприятий для групп разного возраста. Вам нужно классифицировать виды досуга, чтобы предложить разнообразные активности, которые будут интересны и полезны для участников. Используя подходы Э. В. Соколова и Л. В. Байбординой, вы должны предложить программу, что включает отдых, развлечение, праздник, общение, самообразование и творчество.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Объясните, почему важно учитывать разные виды досуга при разработке программы мероприятия. Каким образом каждый вид досуга может влиять на участников?

2. Разработайте программу мероприятий для досугового центра, которая включает все перечисленные виды досуга (отдых, развлечение, праздник, общение, самообразование и творчество). Предложите конкретные активности для каждого вида.

3. Оцените, насколько ваша программа учитывает интересы и потребности групп разного возраста. Какие изменения вы бы внесли, чтобы сделать программу более универсальной?

### **Задача 4. «Волонтерство как форма “серьезного досуга”»**

#### *Описание ситуации*

Вы – организатор волонтерского движения в вашем городе. Вам нужно привлечь новых участников, объяснив им, как волонтерство может быть формой «серьезного досуга», который приносит не только социальную пользу, но и способствует личностному росту. Ваша задача – подготовить презентацию, которая убедит людей в ценности волонтерства как «серьезного досуга».

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Перечислите основные характеристики волонтерства как формы «серьезного досуга». Какие мотивы могут побуждать людей заниматься волонтерством?

2. Объясните, как волонтерство способствует личностному росту и саморазвитию. Какие навыки и качества развиваются у волонтеров?

3. Разработайте презентацию, включающую примеры волонтерских активностей (например, помочь пожилым людям, экологические проекты, образовательные программы). Объясните, как каждая активность может повлиять на участников.

4. Составьте рекомендации для организаторов волонтерских программ по привлечению новых участников и поддержанию их мотивации. Включите в них предложения по созданию благоприятной среды для волонтеров.

### **3. ДОСУГ КАК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ**

#### **3.1. Досуг и его влияние на структуру личности**

Досуг сегодня рассматривается как одна из *движущих сил развития личности*. Современные исследования психолого-педагогических концептов досуга отражены в научных парадигмах, содержащихся в работах отечественных и зарубежных авторов В. П. Крестьянова, О. В. Рогачёвой, Ю. А. Стрельцова, И. А. Черникова, Н. В. Шарковской и др. [28; 44; 56; 68; 71].

Оценки ученых отражают:

- взаимосвязь досуга как педагогического феномена с общим процессом культурогенеза;
- характеризуют ключевые понятия досуговой деятельности;
- определяют аксиологию досуга (исходя из того, что культура служит не только отдыху и развлечению, не только восстановлению нормального состояния тела и души, а является целью и средством развития, обусловливающими повышение уровня досуговой деятельности и, следовательно, культурного уровня самого человека).

Уникальные характеристики каждой конкретной личности создают индивидуальный рисунок ее жизни, активно влияя на здоровье, образование, профессиональные достижения, успех в отношениях, доход, общую удовлетворенность качеством жизни и мн. др. Вместе с тем личность не является статичным образованием и подвержена изменениям, закономерности и механизмы которых сегодня активно продолжают исследоваться специалистами.

Несмотря на различия в подходах, новейшие теоретические разработки в целом описывают изменение личности как восходящий процесс: повторяющиеся и устойчивые краткосрочные изменения в поведении и повседневном жизненном опыте приводят к долгосрочным изменениям личностных качеств. Данные теории также предлагают транзакционные процессы:

личностные черты вызывают характерную модель поведения, которая увеличивает вероятность выбора определенных действий. Точно так же факторы окружающей среды воздействуют на черты личности через ситуационные процессы – через фильтр индивидуального опыта (процесс социализации) [79].

На базе пяти основных компонентов структуры личности, выделенных В. А. Поликарповым [40], рассмотрим, на изменение каких именно черт личности влияет досуговая деятельность (рис. 3.1).

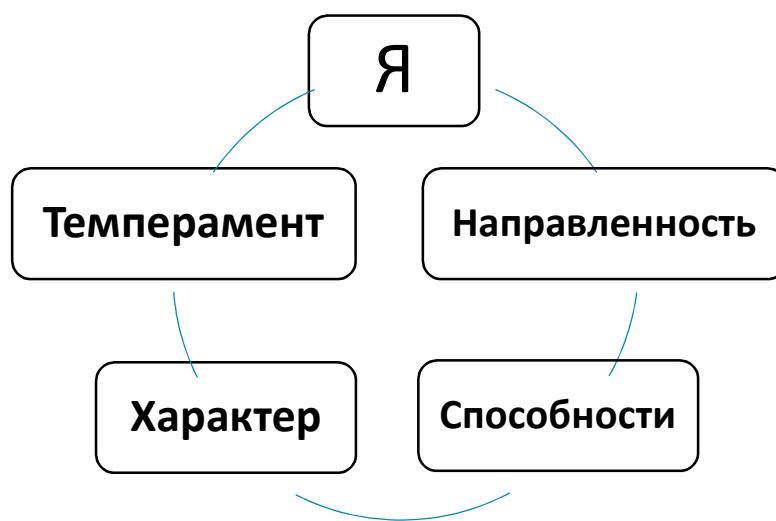


Рис. 3.1. Пять компонентов структуры личности (по В. А. Поликарпову)

Первый компонент – *направленность* – определяет отношение человека к действительности, включает различные свойства, систему взаимодействующих потребностей и интересов, идейных и практических установок. Одни из составляющих направленности доминируют, в то время как другие выполняют второстепенную роль. Например, доминирование познавательной потребности формирует соответствующий волевой и эмоциональный настрой, что активизирует интеллектуальную деятельность. При этом иные потребности отодвигаются на второй план. Личность начинает обосновывать целесообразность своего увлечения, придавать ему особую общественную и личную значимость.

Досуг предоставляет возможность исследовать различные активности и области интересов. Участие в разнообразных досуговых практиках способствует развитию навыков, открытию новых талантов и познанию себя как субъекта досуговой

деятельности, что способствует личностному росту и формированию самоидентичности.

Благодаря знакомству с различными культурами, искусством, музыкой, литературой и прочими формами творчества досуг позволяет расширить горизонты и духовного обогатиться. Через участие в культурных мероприятиях, посещении музеев, театров, концертов или в путешествиях, люди получают инсайт, что способствует их личностному развитию и формированию новых культурных установок.

Второй компонент определяет возможности личности и включает *систему способностей*, которая обеспечивает успех деятельности. Способности взаимосвязаны и взаимодействуют друг с другом. Участие в разнообразных досуговых практиках ведет к активизации целого их спектра. Например, задействованность в умственно стимулирующих досуговых активностях, таких как чтение, обучение новым навыкам или участие в образовательных программах, помогает развитию мышления, памяти и креативности.

Третий компонент – *характер*, или стиль поведения человека в социальной среде. Являясь сложным синтетическим образованием, характер представляет систему свойств личности, направленности и воли, интеллектуальных и эмоциональных качеств, типологических особенностей, проявляющихся в темпераменте. К ведущим свойствам в системе характера относят моральные (чуткость/черствость в отношении к людям, ответственное/безответственное отношение к общественным обязанностям, скромность/бахвальство) и волевые (решительность, настойчивость, мужество, самообладание) качества, которые формируют определенный стиль поведения и способ решения практических задач.

Активное участие в серьезных досуговых занятиях способствует развитию социальных навыков, улучшению коммуникации и расширению сети общения. Досуг выступает действенным инструментом для построения круга общения и улучшения межличностных отношений.

Четвертый компонент – *темперамент* как динамическая характеристика протекания психических процессов человека. Современная психология характеризует многие его грани и выделяет не столько типы, сколько свойства, к которым относятся:

активность, реактивность, сенситивность, эмоциональность, тревожность и др.

Досуг играет важную роль в развитии эмоционального интеллекта личности. Во время досуга люди часто расслаблены, что способствует более глубокому осознанию эмоций. Именно в таком состоянии человек лучше понимает свои потребности, желания и предпочтения.

Досуг может предоставить возможность взаимодействия с другими людьми, что помогает развитию социальных и эмоциональных навыков. В процессе общения человек учится распознавать и интерпретировать эмоции, а также выражать их адекватным образом.

Участие в досуговой деятельности дает возможность людям испытывать разнообразные эмоции. Во время занятий хобби, спортом или другими видами досуга люди могут испытывать радость, волнение, разочарование и др. Это помогает развивать эмоциональную гибкость и управлять своими эмоциями в различных ситуациях [44; 86].

Пятый компонент, надстраивающийся над остальными, – система управления, которую принято обозначать как «Я». Именно «Я» осуществляет саморегуляцию: усиление или ослабление деятельности, самоконтроль и коррекцию действий и поступков, предвосхищение и планирование жизни.

Серьезное погружение в досуговые практики ведет к формированию личностной идентичности через открытие новых интересов, талантов и желаний. Люди могут заниматься творчеством, спортом, участвовать в волонтерских проектах или общественной деятельности, что позволяет им выразить свои уникальные способности, таланты и ценности. Участие в групповых досуговых активностях, таких как спортивные команды, клубы или общественные организации, помогает находиться в окружении людей с похожими интересами и ценностями. Это ведет к формированию социальной идентичности и чувства принадлежности к определенной группе. Формированию культурной идентичности способствует приобщение личности к таким досуговым активностям, как посещение музеев, выставок, фестивалей и др.

Важным компонентом «Я» является самооценка. Ее повышение и коррекция в досуговой практике возможны через раз-

вление навыков, приумножение достижений и роста уверенности в своих способностях. С помощью погружения в различные досуговые активности люди могут лучше понять себя и свои предпочтения, что стимулирует личностный рост и самоопределение. Данный компонент позволяет осознать свои ценности, интересы, стремления и цели.

Как видим, серьезная досуговая деятельность является определенным смысловым измерением свободного времени, в ходе которого не только реализуются, но и изменяются различные проявления личности, осуществляется свободный выбор занятий в соответствии с ценностными ориентациями, интересами, мотивами, потребностями и предпочтениями человека.

### **3.2. Мотивация досуговой деятельности**

Следует обратить пристальное внимание на такой значимый психолого-педагогический аспект досуговой деятельности, как мотивация. Сущность досуговой деятельности сегодня зависит не от конкретных выбираемых человеком ее видов, а от того, какие желания реализуются в этой деятельности и какие функции досуговых занятий им востребованы. Именно мотивы выбора досуговой деятельности являются теми факторами, которые влияют на решение человека заняться определенной активностью в свободное время. Они отражают его интересы, потребности, цели и могут быть разнообразными из-за индивидуальных предпочтений.

Следовательно, ключевым становится изучение различий в мотивации и значимости одних и тех же действий у разных людей, которые определяются личностными установками и ориентациями, социальными нормами и ценностями, присущими представителям разных социальных групп: «Что движет человеком, когда он выбирает те или иные формы досуговой деятельности? Можно ли повлиять на этот выбор? Может ли человек ограничиться только работой и сном, исключив из своей жизни, например, общение с друзьями, занятия спортом, развлечения и т. д.? Почему каждый проводит свое свободное время так, а не иначе?»

Основным источником активности личности являются потребности, которые в свою очередь составляют основу мотивов и проявляются в них. Соответственно, мотивы возникают,

развиваются, формируются на основе потребностей. Отсюда можно сделать вывод, что если потребность человека – испытываемая им нужда в чем-то, то мотивы – побуждения человека, связанные с этой нуждой.

Рассмотрим представленные в работах английского психолога М. Аргайла [4] основные человеческие потребности, которые могут быть удовлетворены за счет свободного времени.

*Таблица 3.1*  
**Потребности, удовлетворяемые за счет свободного времени  
(по М. Аргайлу)**

	Потребность	Составляющие потребностей досуга
1.	Автономность	Независимая деятельность и реализация собственных планов; возможность выполнять лично значимые вещи
2.	Релаксация	Расслабление; физическая и психическая разрядка
3.	Деятельность в семье	Укрепление семьи; наслаждение семейной жизнью
4.	Избавление от однобразия	Уход от повседневной рутины и ответственности; внесение изменений в обычный образ жизни
5.	Общение	Расширение круга знакомств; удовольствие от общения с людьми
6.	Стимулирование	Освоение нового, отличающегося от прошлого, опыта
7.	Применение имеющихся навыков и способностей	Приложение своих способностей; расширение их круга, приобретение новых навыков и умений
8.	Здоровье	Поддержание физической формы; оздоровление
9.	Уважение	Завоевание уважения или восхищения со стороны других людей; возможность продемонстрировать окружающим свои способности
10.	Вызов/соревнование	Вовлеченность в состязание; испытание себя в трудных, напряженных ситуациях
11.	Лидерство	Организация деятельности команд, групп, различных обществ; завоевание позиции лидера

Представленный спектр потребностей, по мнению исследователей [44; 52; 79; 89], не является полным. Но даже он позволяет судить о многообразии и сложности формируемых заявленными потребностями мотивов.

Мотивы досуга, понимаемые как совокупность внутренних предпосылок и внешних причин, побуждающих человека к выбору определенных видов и форм досуговой деятельности, далеко не всегда осознаются им в полной мере: часто переплетены потребности, рациональные цели, бессознательные влечения, неявные желания и комплексы.

Мотивы обращения к тому или иному виду досуга исключительно разнообразны, весьма гибки, подчас прихотливы, отображая субъективные предпочтения, внешние обстоятельства, а также скрытые установки, которые не всегда получается рационально осмыслить самостоятельно.

Мотивы выбора досуговой деятельности можно разделить на внутренние (личные) и внешние (социальные).

К *внутренним мотивам* относятся:

- приобретение опыта;
- самореализация (развитие навыков, умений, знаний);
- самовыражение;
- представление о себе как об авторитете в том или ином виде досуговой деятельности;
- получение удовольствия от того, чем занимаешься на досуге;
- психологическое и физическое восстановление через занятие «серьезным досугом»;
- финансовая отдача (от «серьезного досуга») и др.

К *внешним мотивам* можно отнести:

- социальную привлекательность (общение с другими участниками «серьезного досуга», с клиентами в качестве волонтера, участие в социально одобряемой общественной деятельности);
- групповое взаимодействие (групповые усилия по выполнению проекта «серьезного досуга»; чувство взаимопомощи, ощущение нужности, альтруизм);
- персональный вклад в поддержание и развитие группы (в том числе ощущение помощи, необходимости, альтруистического вклада).

Примером внутренней мотивации могут служить такие активные виды досуговой деятельности, как спорт, шахматы, танцы и др., требующие значительных усилий и затрат энергии. Занимающиеся данными видами люди получают наибольшее удовлетворение от самой деятельности, от процесса применения и совершенствования своего мастерства.

Также, в дополнение к экспрессивному удовлетворению, люди могут получать удовольствие от социальных контактов с другими людьми и от проявления собственной индивидуальности. Радость от общения и проявления компетентности тесно связана с достижением высокого уровня профессионализма. Она помогает развитию способностей, что приводит к личностному росту.

Реализация потребностей использования и совершенствования умений и способностей лежит в основе выбора некоторых из основных разновидностей досуга. Так, увлечения и интеллектуальные интересы связаны с умственными и художественными способностями; занятия физкультурой и спортом направлены на реализацию и совершенствование физических способностей.

Социальная мотивация выступает как наиболее значимое или одно из важнейших оснований при выборе досуговой деятельности. Она включает контакты с семьей, друзьями, представителями противоположного пола, а также возможность оказания помощи другим. Исследователями установлена тесная связь социального компонента с общей удовлетворенностью досугом и особенно теми его видами, которые требуют коллективной деятельности.

Одной из причин доминирования социальной мотивации представляется то, что общество других людей дает возможность поделиться опытом, совместно разрешить проблемы, принять участие в коллективной деятельности, поговорить, выступить в качестве партнера в игре, а также развлечься.

Наряду с социальной мотивацией важным компонентом является релаксация. Отдых необходим человеку для восстановления физических и психических функций. Потребность в тех или иных его формах, выбор активных или пассивных форм досуговой деятельности отчасти определяется характером труда, реакцией человека на его работу. Здесь же необходимо

упомянуть и компенсационную функцию досуга – в большей степени она характерна для людей, чья работа связана с большими нервными перегрузками, утомительна и сама по себе не приносит удовлетворения.

Аналогичных взглядов придерживался и французский социолог Жофр Роже Дюмазедье (*Dumazedier*), который считал, что досуг объединяет в себе три ключевых мотивационных устремления, влияющих на развитие личности [19].

Первое – это желание добиться релаксации и разнообразия переживаний. Автор подчеркивает, что одной из основных целей досуга является восстановление физических и психологических сил после трудового дня или периода активной деятельности. Досуг позволяет людям отдохнуть, расслабиться и забыть о повседневных проблемах.

Второе – увеличить объем своих знаний, создать условия для игры эмоций и памяти. Ж. Р. Дюмазедье утверждает, что досуг может быть использован для самосовершенствования и образования. Люди могут заниматься хобби, приобретать новые навыки или развивать таланты и расширять кругозор.

Третье – приумножить возможность своего участия в спонтанном социальном проекте и непосредственном межличностном общении. Досуг предоставляет возможность для социального взаимодействия и общения. Люди могут проводить время с семьей и друзьями, участвовать в коллективных мероприятиях или просто наслаждаться общением с другими, что способствует укреплению взаимоотношений и созданию новых связей.

Следовательно, погружаясь в досуговые практики и достигая в них состояния бодрости и «рекреационного эффекта», человек одновременно реализует ряд потребностей. Поэтому досуговые занятия способны создавать у него ощущение целостности внутреннего мира, полноты собственного бытия, особенно за счет наполнения досуга глубоким позитивным и конструктивным содержанием.

Таким образом, мотивация досуговой деятельности – это система внутренних и внешних факторов, которая побуждает людей заниматься различными видами досуга. Она может сочетаться с удовольствием, релаксацией, саморазвитием, общением. Кроме мотивов, связанных рекреационными и оздорово-

вительными целями, достижением свободы действия, досуговая деятельность содержит важные для внутреннего развития личности возможности: обогащение жизненного опыта, осмысление собственного и чужого существования, увеличение социальных коммуникаций и индивидуальных форм общения, наличие творческого начала; получение тактильных, зрительных и вкусовых ощущений и др. Мотивация досуговой деятельности может различаться у разных людей и меняться в зависимости от ситуации и настроения.

### **3.3. Факторы и типы досугового поведения личности**

Мотивация участия в досуговой деятельности влияет на формирование различных качеств личности. Однако верно и обратное утверждение: досуговое поведение человека, способы и индивидуальные особенности освоения им свободного времени отражают специфические личностные черты.

Так, из всего многообразия доступных форм и видов досуговой деятельности (особенно в условиях дефицита свободного времени) человек выберет именно то, что больше всего соответствует интересам, потребностям, складу характера, личности в целом.

Формирование досугового поведения проходит под воздействием двух основных факторов:

- а) внешних (общество, окружающие люди, ситуация и др.);
- б) внутренних (генетика, состояние здоровья, настроение, привычки, способ мышления и др.).

*Следовательно, под досуговым поведением понимается фактическое участие человека в структурированной или неструктурированной деятельности, которая воспринимается им как досуговая.*

На рисунке 3.2 отражены факторы, формирующие досуговое поведение индивида.

Немаловажную роль в выборе играет общество с его традициями, социально-культурными и социально-экономическими возможностями. Семья и ближайшее окружение влияют на формирование тех или иных предпочтений в сфере досуга. Например, если в семье существует традиция активно проводить досуг, с большей долей вероятности дети также будут предпочитать активные формы рекреации.

Индивидуальные особенности (темперамент, характер, здоровье и т. д.) также способствуют выбору определенных досуговых практик. Общество, семья и окружение, а также индивидуальные особенности формируют, с одной стороны, личностные предпочтения к различным способам проведения свободного времени, а с другой – определяют ресурсы (например, финансовые или связанные с состоянием здоровья), возможности и ограничения в выборе того или иного типа досугового поведения.

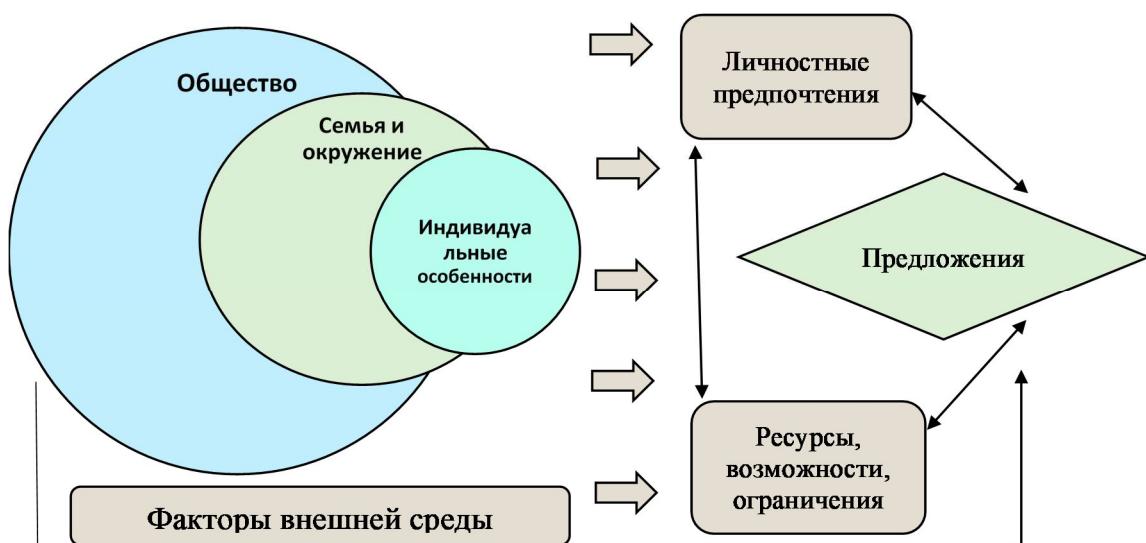


Рис. 3.2. Факторы, формирующие досуговое поведение индивида

Личностные предпочтения, ресурсы, возможности и ограничения проходят через фильтр того, что может предложить индустрия досуга. Следовательно, многообразие факторов, участвующих в формировании досугового поведения, создает условия для существования различных его типов. Эти типы могут включать различные виды активностей, такие как спорт,

чтение, путешествия, общение с друзьями, творческие занятия и мн. др.

Существует несколько точек зрения на определение преобладающих типов досугового поведения.

Так, А. А. Ушкарёв [59] на основе масштабного социологического исследования предлагает выделять четыре типа досугового поведения:

- культурно ориентированный;
- деятельный;
- развлекающийся;
- созерцательный.

Представленные типы соотносятся с классификацией видов досуга, разработанной Ю. У. Фохт-Бабушкиным (активная рекреация, бездеятельный отдых, приобщение к художественной культуре, получение информации) [62].

Так, для представителей *культурно ориентированного типа* досугового поведения свойственно сочетать посещения учреждений культуры и искусства с чтением художественной литературы и целенаправленным расширением своих специальных знаний. Чаще всего это люди социально активные, открытые для общения.

*Деятельный тип* досугового поведения свойственен физически активным, развивающимся и творческим людям. Среди их интересов помимо активной рекреации (спорта, путешествий и др.) присутствует стремление расширять знания по своей специальности, техническое и художественное творчество.

Основное содержание досуговой деятельности представителя *развлекающегося типа* досугового поведения – это поиск удовольствий. При этом развлечение может быть как активным, реализующимся во внедомашних формах досуга и связанным с общением (кафе и рестораны, дискотеки, гости, друзья, кино, вечеринки и проч.), так и пассивным (videogames).

*Созерцательный тип* досугового поведения предполагает акцент на получении информации и общении с природой. К нему относятся люди, в большинстве своем предпочитающие интровертированные досуговые занятия (садоводство, прогулки на природе и др.).

Таблица 3.2

## Типы досугового поведения (по И. А. Урминой)

Тип досугового поведения	Доминирующая функция досуга	Характеристика типа	Формы досуговой деятельности
Рекреационно-ориентированный	Рекреационная	Вне зависимости от выбранных досуговых практик, доминирующей является ориентация на собственное здоровье, психологическое самочувствие и положительные эмоции	Игровой, зрелищный и оздоровительный досуг
Социально-ориентированный	Коммуникативная	Основывается на интересе к другому человеку и реализуется в неформальном общении. Досуговые занятия расширяют межличностные контакты и способствуют социально-культурной самоидентификации	Салоны, гостиные, клубы, любительские объединения
Культурно-ориентированный	Просветительная и обучающая	Преобладает ориентация на приобретение знаний, умений и навыков в том или ином виде досуговых занятий. Рекреационный и социальный компоненты досуга подчиняются образовательному и просветительному	Образовательно-развлекательные (образовательные программы, различные обучающие курсы, викторины, интеллектуальные клубы и др.)

На основании полученной информации автор отметил социальные характеристики представителей выделенных типов досугового поведения. Так, культурно ориентированный тип предполагает наличие у людей высшего и среднего образования, средний возраст – 35 лет, почти  $\frac{3}{4}$  из них женщины. По мнению автора, именно этот тип является преобладающим и определяет предпочтения населения в сфере досуга.

Представитель деятельного типа досугового поведения – чаще всего мужчина в возрасте 32–35 лет, физически активный. Данный тип встречается в наименьшей степени.

Развлекающийся тип досугового поведения выбирает молодежь (средний возраст – 33 года), имеющая среднее специальное или среднее образование и уровень дохода – средний или ниже среднего. Количество мужчин и женщин здесь практически равное.

И, наконец, типичный представитель созерцательного типа досугового поведения – мужчина или женщина в возрасте 42–47 лет, преимущественно со средним специальным образованием, со средним или ниже среднего доходом.

И. А. Урмина [24] предлагает выделять три основных типа ориентации его досугового поведения: культурно ориентированное, социально ориентированное и рекреационно ориентированное (табл. 3.2).

Помимо указанных типов досугового поведения различают две его формы – целевую и поисковую. Целевая форма – человек выбирает ту или иную досуговую практику исходя из интересов, пожеланий, запросов, причем в существенном, реальном для него воплощении. Поисковая форма – интерес человека не связан с конкретным предметом досуговой активности.

Соединение типов и форм досугового поведения позволяет выделить следующие сочетания (рис. 3.3).

Каждый человек имеет свои предпочтения и интересы в отношении досугового поведения, связанные с его характером, потребностями и ценностями. Изучение типов досугового поведения помогает понять, какие активности приносят наибольшее удовлетворение и благополучие разным группам людей. Вместе с тем упомянутые выше типологии не являются единственными возможными и представляют собой отражение некоторых важных социальных тенденций в сфере досуга.



*Рис. 3.3. Сочетания типов и форм досугового поведения*

### **3.4. Досуговый стиль жизни и досуговое образование**

Досуговая деятельность обладает широкими возможностями воздействия на физическое, эмоциональное и психологическое развитие человека. Исследования показывают, что люди, выбирающие активный и разнообразный досуг, часто имеют лучшую физическую и психологическую форму, а также более удовлетворены жизнью. Следовательно, одной из ключевых задач организатора досуга является помочь человеку в формировании личного стиля, который предполагает рассмотрение досуга как целостного образа жизни, в котором все сферы (семья, учеба, работа, религия и т. д.) обладают высоким

потенциалом, то есть возможностями для творчества, саморазвития и самосовершенствования [13].

Согласно теории, разработанной канадским социологом и исследователем Р. А. Стеббинсом, досуговый стиль жизни формируется на основе следующих факторов (рис. 3.4):

- личностные предпочтения (каждый человек имеет предпочтения в отношении досуга, которые влияют на выбор досуговых активностей. Некоторым людям нравятся активные виды отдыха, такие как спорт или путешествия, в то время как другие более склонны к пассивным видам досуга – чтению или просмотру фильмов);
- социальное окружение (общество, в котором живет человек, также оказывает влияние на формирование его досугового стиля жизни);
- ресурсы (доступность ресурсов (финансовых, ресурса свободного времени и др.) влияет на досуговый стиль жизни);
- культурные и социальные ценности (например, в некоторых культурах активное участие в общественных мероприятиях или традиционных праздниках может быть более ценным, чем индивидуальные виды досуга) [100].

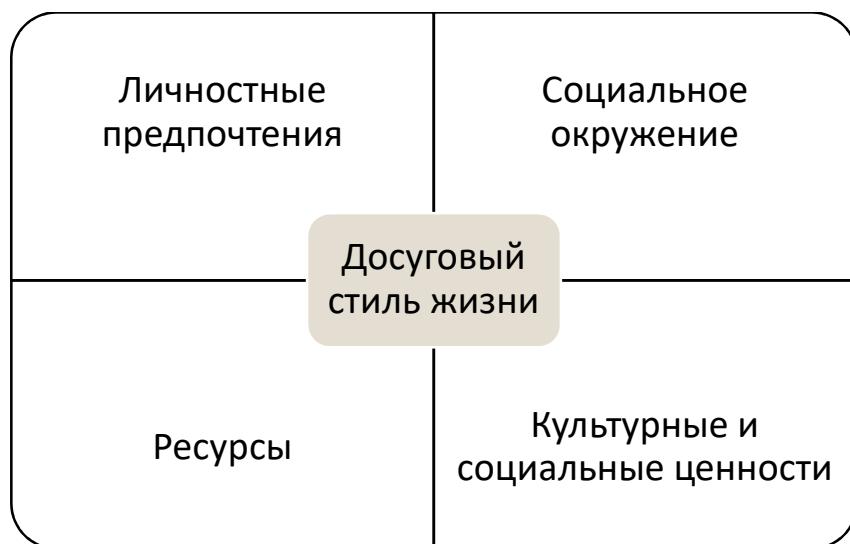


Рис. 3.4. Факторы, влияющие на формирование досугового стиля жизни

Ключевая роль в создании условий для выработки индивидуального досугового стиля жизни отводится специалисту – организатору досуга. Через рекомендацию разнообразных вариантов, обеспечение доступности, предоставление информа-

ции и ресурсов, создание сообществ и их поддержку, а также индивидуальную работу с людьми специалист по организации досуга помогает как решению конкретных вопросов, связанных с участием человека в досуговой деятельности, так и созданию общего ощущения счастья и благополучия.

Процесс формирования досугового стиля жизни может включать три основных этапа:

- функциональное улучшение;
- образование в сфере досуга;
- полноценное участие в досуговой деятельности [101].

Каждый из выделенных этапов основан на определенных потребностях человека и имеет конкретные цели, ожидаемые результаты в виде досугового поведения индивида, четко обозначенную роль специалиста (рис. 3.5).

Первый этап – *функциональное улучшение* – нацелен на устранение дефицита в четырех важных областях, связанных с досугом: физической, ментальной, эмоциональной и социальной. Проблемы в этих областях чаще всего мешают человеку в полной мере участвовать в отдыхе и досуге. Базовой предпосылкой успеха является их решение.

На данном этапе человек в большей степени опирается на профессиональное суждение и рекомендации специалиста. Именно организатор досуга определяет уровень и тип участия человека в досуговых практиках. Для достижения цели специалист обязан обладать навыками оценки функциональных недостатков человека; способностями создавать, разрабатывать и внедрять конкретные досуговые программы для их устранения (уменьшения); знаниями, позволяющими оценивать результаты, достигнутые в рамках специально заданных досуговых программ.

Итог первого этапа – выявление, устранение (уменьшение) барьеров или приобретение человеком навыков приспособливаться к функциональным ограничениям, которые препятствуют его полному вовлечению в серьезную досуговую деятельность.

Второй этап – *досуговое образование*. Успешное участие в досуге требует разнообразных навыков и умений, а многие люди таковыми не обладают или не способны применять их в свободное время. Чтобы стать самостоятельным и независи-

мым, необходимо пройти обучение, цель которого – сформировать навык самостоятельного осознанного досугового поведения. Роль специалиста во время реализации программ досугового обучения варьируется в зависимости от потребностей клиентов и целей программ, но обычно включает в себя роли инструктора, фасilitатора и/или консультанта. Специалист обучает клиентов новым знаниям или навыкам, а также помогает им в осознании личных отношений и ценностей, после чего клиент берет на себя ответственность за применение этой информации для улучшения собственного досугового образа жизни.

Результатом данного этапа можно считать появление у человека достаточных знаний и навыков для того, чтобы сделать обоснованный выбор в отношении будущего участия в досуге. Досуговое образование также означает усиление внутренней мотивации и независимость в выборе.

Третий этап – *полноценное участие*. Программы участия в досуговых практиках представляют собой структурированные мероприятия, которые позволяют человеку применять вновь приобретенные навыки и/или получать удовольствие и самовыражаться. Они предназначены для того, чтобы предоставить человеку большую свободу выбора в рамках организованной системы досуговой деятельности и фактически могут быть частью индивидуального досугового образа жизни.

На данном этапе клиент ведет себя более активно, усиливается саморегуляция его поведения, ответственность за собственный опыт и результат досуговой деятельности, а специалист переходит на роль фасilitатора и/или супервизора.

Очевидно, что результаты на данном этапе индивидуальны: учитывается способность клиента брать на себя ответственность за личное участие; принимать и реализовывать решения, касающиеся участия в досуге; повышение компетентности в навыках его проведения; осознание ее роста за счет наработки и применения новых навыков и умений.



Рис. 3.5. Процесс формирования досугового стиля жизни [101]



В целом понятие досугового стиля жизни достаточно сложное. Оно подразумевает:

- уменьшение основных функциональных ограничений, препятствующих полноценному участию в досуге (или, по крайней мере, способность преодолевать эти барьеры);
- понимание и осознание важности досуга и досуговой деятельности;
- обладание адекватными социальными навыками для взаимодействия с другими людьми;
- ежедневный осознанный выбор между несколькими вариантами проведения досуга и способность принимать решение об участии в том или ином из них;
- способность находить и использовать ресурсы досуга по мере необходимости;
- наличие мотивации, свободы, ответственности, причинно-следственной связи и независимости в отношении организации своего досуга.

Эти результаты достигаются за счет выявления потребностей человека, предоставления алгоритмов для их удовлетворения и оценки результатов во время и после реализации программы. Организатор досуга разрабатывает, осуществляет и оценивает действия, направленные на достижение планируемых результатов.

Не умаляя важности каждого из представленных этапов формирования досугового стиля жизни, особо остановимся на роли досугового образования как значимого фактора, влияющего на определение общей жизненной философии индивида.

Одной из основных целей образования является интеграция личности в общество. Сегодня очевидно, что для ее осуществления фундамента одного только школьного образования явно недостаточно. В этом контексте трудно переоценить роль досуга, предполагающего свободу выбора участия в осмысленных, эмоциональных и приносящих опыт досуговых активностях. Понимание влияния досуга на качество жизни, осознание его ценности, мотивация, преобразование этой информации в поведение с последующим принятием ее в качестве жизненной философии важны для личного и социального развития. И здесь на первый план выходит досуговое образование.

*Досуговое образование – целенаправленный процесс формирования у индивида системы знаний, ценностей и практических навыков, необходимых для осознанного выбора и реализации продуктивных форм досуговой деятельности в свободное время.*

Термином «досуговое образование» можно объединить подходы, использующие досуговую деятельность как инструмент целостного развития личности, особенно с точки зрения способности ответственно управлять своим выбором.

Стать грамотным в сфере досуга – это больше, чем просто физическая грамотность (например, развитие базовых двигательных навыков, позволяющих заниматься физической активностью, или овладение технологией соломоплетения). Речь идет о создании широкого набора личных, социальных, культурных и гражданских навыков, позволяющих людям решать проблемы, с которыми они сталкиваются в повседневной жизни, самоопределяться в свободное время, улучшать физическое и психическое здоровье и благополучие, участвовать в жизни своих семей и различных сообществ [35].

Целью досугового образования является:

- теоретическое понимание и практическое применение связи между досугом, работой и развитием человека на протяжении всей жизни;
- развитие навыков, знаний и уверенности в себе для удовлетворения своих потребностей в области психического здоровья и благополучия посредством лично значимого досуга;
- улучшение социальных отношений;
- расширение возможностей для самовыражения, что способствует более эффективной социализации [87].

Процесс досугового образования носит систематический характер и включает в себя определенные знания, умения и навыки в сфере досуга.

Значительная часть досуговых практик носит социальный характер, поэтому приобретение и применение разнообразных

навыков социального взаимодействия в сфере досуга (межличностные, взаимодействие в малых и больших группах) в различных условиях являются важным для того, чтобы люди могли полноценно функционировать в свободное время. В качестве примера можно назвать навыки коммуникации, культуру речи, этикет, умение провести самопрезентацию и др.

Помогая развивать необходимые социальные навыки, досуговое образование способствует эффективному общению, командной работе и сотрудничеству, укреплению социальных связей.

Навыки организации и проведения индивидуального и группового досуга – расширение набора видов досуговой деятельности. Для того, чтобы человек мог в полной мере наслаждаться досуговыми занятиями, он должен быть знаком как с традиционными (танцы, садоводство, вокал и др.), так и нетрадиционными (компьютерные игры, волонтерство, граффити, карвинг, скрапбукинг и др.) видами досуга. Это создаст условия для свободы выбора и самореализации. Досуговое образование также включает в себя обучение и совершенствование конкретных навыков, связанных с выбранными видами деятельности.

Знание ресурсов для проведения досуга необходимо, чтобы любой человек был в состоянии найти информацию о культурно-досуговых мероприятиях, проанализировать их сильные и слабые стороны с точки зрения удовлетворения личных потребностей и желаний, принять обдуманное решение об участии в каких-то из них.

Досуговое образование включает информацию о доступных возможностях проведения свободного времени, объектах, программах и общественных ресурсах его инфраструктуры.

Отсюда вытекает ряд важных преимуществ досугового образования, ведущих к повышению качества жизни людей:

1. *Самосознание*. Досуговое образование помогает глубже понять собственное отношение к досугу, мотивы и интересы. Например, считает ли человек, что проведение досуга – это стоящее занятие, или думает, что следует тратить свое время на что-то более продуктивное. Ответы на подобные вопросы в процессе досугового образования способствуют самоанализу и самопознанию, позволяя каждому изучить свои увлечения, ценности и уникальные предпочтения в отношении досуга.

*2. Развитие знаний и навыков.* Досуговое образование дает знания и навыки для организации досуга, знакомит с возможностями и ресурсами для его улучшения.

*3. Автономия.* Досуговое образование воспитывает чувство автономии и личного участия в проведении досуга. Это побуждает человека брать на себя ответственность за свое свободное время, делать осознанный выбор и создавать баланс между обязанностями и досугом.

*4. Социальные связи.* Досуговое образование дает возможность общаться с людьми, имеющими схожие интересы и хобби. Это способствует социальному взаимодействию, сотрудничеству и формированию значимых отношений. Разделяя досуг с другими, люди улучшают социальное благополучие, формируют чувство общности и создают прочные связи [99].

Важно также отметить, что в настоящее время выделяются два подхода к досуговому образованию:

- образование для досуга;
- образование через досуг.

Так, образование для досуга понимается как процесс, в котором профессионалы в области отдыха и досуга (организаторы досуга, педагоги-организаторы, специалисты социально-культурной деятельности и др.) обучают широкую общественность участию в досуге (помогают формированию знаний, умений и навыков в данной области).

Образование через досуг является отличным средством обучения, не только по вопросам досуговой грамотности, но по и ряду других. Очевидно, что объем образовательной деятельности может быть разным: от рассмотрения образования как одной из форм досуга до взаимного дополнения, когда досуговая деятельность сопровождается образовательно-просветительской информацией.

Наличие указанных подходов способствует привлечению широкого спектра образовательных технологий в сферу досугового образования. Под педагогической образовательной технологией понимается системный метод создания, применения и определения всего процесса передачи и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ведущего к определенным и гарантированным образовательным результатам, ставящий своей задачей оптимиза-

цию форм, в нашем случае, досугового образования. Выражается в системе конкретных способов, приемов, процедур и действий.

Таким образом, досуговое образование – фундаментальный инструмент, активно содействующий полноценному развитию индивидуального потенциала человека. Оно должно начинаться с детства и продолжаться постоянно. Такой подход будет способствовать тому, что участие в досуге станет рассматриваться как естественная и неотъемлемая часть жизни.

Как видим, изложение психолого-педагогических аспектов досуга способствует:

- решению задач комплексного изучения личности, включающего вопросы гуманитарной оценки ее социальной экологии, определения и анализа педагогических факторов, влияющих на формирование отношения личности к активному и серьезному досугу;

- применению теоретических толкований отдельных исследований, представленных в науках о человеке и обществе, с целью обновления педагогического инструментария организации эффективной досуговой деятельности [71].

Следовательно, досуг, его социальная и психолого-педагогическая ориентация являются обширным научным полем, которое связано и обусловлено развитием других многочисленных областей педагогики. Важно подчеркнуть, что по сравнению с теорией социально-культурной деятельности педагогика досуга является более широким и обобщающим понятием. Это, как отмечает И. А. Черников [68], обусловлено тем, что сама социально-культурная деятельность – только один из многих сегментов досуговой деятельности. Осознавая социально-педагогическую значимость досуга в современном социально-культурном образовании и воспитании, необходимо подчеркнуть важность дальнейшего изучения и углубления знаний о педагогических процессах в сфере культуры.

## **ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ**

### **ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 3**

**1. Каким образом досуг влияет на формирование личностной идентичности?**

- а) через развитие профессиональных навыков;
- б) через открытие новых интересов, талантов и желаний;
- в) через увеличение физической активности;
- г) через снижение уровня стресса.

**2. Какие потребности, согласно М. Аргайлу, могут быть удовлетворены за счет свободного времени?**

- а) автономность, релаксация, общение, стимулирование и др.;
- б) физические потребности;
- в) профессиональные потребности;
- г) потребность в развлечениях.

**3. Что из предложенного относится к внутренним мотивам выбора досуговой деятельности?**

- а) социальная привлекательность и групповое взаимодействие;
- б) общение с друзьями;
- в) финансовая отдача и персональный вклад в группу;
- г) самореализация, самовыражение, получение удовольствия.

**4. Какие три ключевых мотивационных устремления, согласно Ж. Дюмазелье, влияют на развитие личности через досуг?**

- а) релаксация, увеличение знаний, социальное участие;
- б) финансовая выгода, карьерный рост, отдых;
- в) физическая активность, творчество, общение;
- г) саморазвитие, развлечение, образование.

**5. Отметьте два основных условия, влияющие на формирование досугового поведения.**

- а) внешние и внутренние факторы;
- б) финансовые и временные ресурсы;
- в) социальные и культурные нормы;
- г) генетика и образование.

**6. Какой тип досугового поведения, согласно А. А. Ушкайрёву, предполагает сочетание посещения учреждений культуры с чтением и расширением знаний?**

- а) деятельный тип;
- б) развлекающийся тип;
- в) культурно ориентированный тип;
- г) созерцательный тип.

**7. Какой тип досугового поведения, по И. А. Урминой, нацелен на укрепление здоровья и получение положительных эмоций?**

- а) социально ориентированный;
- б) культурно ориентированный;
- в) рекреационно ориентированный;
- г) поисковый.

**8. Какие факторы, согласно Р. А. Стеббинсу, влияют на формирование досугового стиля жизни?**

- а) физическое здоровье и эмоциональное состояние;
- б) финансовые ресурсы и доступность досуговых активностей;
- в) уровень образования и профессиональная деятельность;
- г) личностные предпочтения, социальное окружение, ресурсы, культурные и социальные ценности.

**9. Что является целью досугового образования?**

- а) развитие физических навыков;
- б) приобретение знаний, умений и навыков для осознанного выбора досуговой деятельности;
- в) повышение уровня дохода;
- г) улучшение профессиональных навыков.

**10. Какой из подходов к досуговому образованию предполагает обучение участию в досуге?**

- а) образование через досуг;
- б) образование для досуга;
- в) образование для работы;
- г) образование через профессиональную деятельность.

**11. Укажите преимущество досугового образования, появившееся с развитием социальных связей.**

- а) повышение уровня дохода;
- б) улучшение физического здоровья;
- в) формирование чувства принадлежности и создание прочных связей;
- г) развитие профессиональных навыков.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ 3**

*Задание 1*

Перечислите основные черты личности, на которые может влиять досуговая деятельность. Приведите примеры конкретных изменений этих черт под воздействием досуга.

*Задание 2*

Объясните, как различные факторы (возраст, образование, социальное окружение и проч.) могут влиять на мотивы выбора досуговой деятельности. Приведите примеры.

*Задание 3*

Сравните внутренние (личные) и внешние (социальные) мотивы выбора досуговой деятельности. В чем их принципиальное отличие? Приведите примеры, как один и тот же вид досуга может быть выбран по разным мотивам.

*Задание 4*

Оцените классификацию потребностей, удовлетворяемых за счет свободного времени, предложенную М. Аргайлом. Насколько полно, на ваш взгляд, она отражает современные потребности человека в досуге? Какие потребности можно добавить или переформулировать?

*Задание 5*

Дайте определение понятия «досуговое поведение человека». Представьте классификацию типов досугового поведения (основанную на различных критериях, например, активности/пассивности, индивидуальности/коллективности и т. д.). Опи-

шите, как досуговый стиль жизни формируется под влиянием различных факторов (например, ценностей, интересов, возможностей, социальных норм).

### *Задание 6*

Проведите небольшое исследование (опрос или интервью) среди знакомых или одногруппников, чтобы выяснить, какие преимущества они видят в досуговом образовании (например, в посещении мастер-классов, курсов, лекций по интересующим темам). Проанализируйте полученные данные и сделайте выводы о наиболее значимых плюсах досугового образования для современной молодежи.

## **КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 3**

### **Задача 1. «Социальная мотивация в досуге»**

#### *Описание ситуации*

Вы – организатор социальных мероприятий в родном городе. Вам нужно привлечь новых участников, объяснив им, как досуг может быть не только способом отдыха, но и возможностью для социального взаимодействия и общения. Ваша задача – подготовить презентацию, которая убедит людей в ценности досуга как средства укрепления социальных связей.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Объясните, почему социальная мотивация является важным компонентом досуга. Как она влияет на удовлетворенность людей досуговыми активностями?

2. Разработайте презентацию примеров досуговых активностей, способствующих социальному взаимодействию (например, групповые спортивные мероприятия, волонтерские проекты, клубы по интересам). Объясните, как каждая активность может повлиять на участников.

3. Проанализируйте, как досуг может повлиять на социальные связи и чувство принадлежности к сообществу. Какие долгосрочные выгоды получают участники социальных досуговых активностей?

## **Задача 2. «Целевое и поисковое досуговое поведение»**

### *Описание ситуации*

Вы – специалист, работающий в центре досуга. Вам поручено провести семинар для людей, которые хотят научиться выбирать досуговые активности, соответствующие их интересам и потребностям. Ваша задача – объяснить разницу между целевым и поисковым досуговым поведением и помочь участникам определить, какой тип поведения им ближе.

### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Охарактеризуйте основные формы досугового поведения (целевое и поисковое).

2. Разработайте программу семинара, которая поможет участникам определить, какой тип досугового поведения им ближе. Предложите упражнения и тесты, позволяющие участникам понять свои предпочтения.

3. Оцените, насколько современные люди осознают свои предпочтения в досуговом поведении. Какие ошибки, по вашему мнению, они совершают при выборе досуговых активностей?

## **Задача 3. «Формирование досугового стиля жизни»**

### *Описание ситуации*

Вы – консультант по досугу, работающий с клиентом, который хочет изменить свой образ жизни и сделать досуг более осознанным и полезным. Ваш клиент – 35-летний мужчина, офисный сотрудник, чувствует, что его жизнь стала слишком рутинной. Он хочет найти новые увлечения, которые помогут ему расслабиться, наработать новые навыки и расширить круг общения. Однако он не знает, с чего начать, и чувствует, что у него недостаточно времени и ресурсов для активного досуга.

### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Опишите, какие факторы (внутренние и внешние) могут влиять на досуговое поведение вашего клиента. Какие барьеры могут мешать ему в выборе досуговых активностей?

2. Разработайте план действий для клиента, который поможет ему сформировать индивидуальный досуговый стиль жизни. Учитывайте три этапа формирования досугового стиля жизни (функциональное улучшение, досуговое образование,

полноценное участие). Предложите конкретные активности для каждого этапа.

3. Объясните, почему вы выбрали именно эти активности и как они помогут клиенту достичь его целей (расслабление, развитие навыков, расширение круга общения).

#### **Задача 4. «Создание досугового центра»**

##### *Описание ситуации*

Вы – член команды специалистов, которой поручено разработать концепцию нового досугового центра в родном городе. Центр должен учитывать потребности разных групп населения (дети, молодежь, взрослые, пожилые люди) и предлагать разнообразные досуговые активности, которые помогут участникам развивать навыки, общаться и улучшать качество жизни.

##### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Опишите, какие потребности и предпочтения в досуге могут быть у каждой группы населения. Какие барьеры могут мешать им участвовать в досуговых активностях?

2. Предложите конкретные активности для каждой группы, соответствующие ее потребностям. Учитывайте этапы формирования досугового стиля жизни (функциональное улучшение, досуговое образование, полноценное участие).

3. Подготовьте презентацию вашего досугового центра, в которой опишите его концепцию, цели, аудиторию и предлагаемые активности.

## **4. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА**

### **4.1. Диалектика развития педагогики досуга**

Научный статус и общественное признание той или иной науки в значительной мере зависит от степени разработанности теоретических основ, которые раскрывают ее предметное поле, цели, закономерности, функции, связи с практикой.

Рассматривая паритетность ключевых понятий «педагогика» и «досуг», отметим, что мнение исследователей весьма различно. Множественность научных подходов к взаимосоответствию данных понятий детерминирована наличием авторских трактовок понятийно-терминологического аппарата, базирующихся на разных поисковых научно-методических аспектах (А. Ф. Воловик, Е. Ю. Стрельцова, Л. В. Секретова, В. П. Крестьянов, И. Ю. Исаева, Н. А. Опарина, Н. Г. Панова, Т. М. Ярошевич и др. [11; 56; 51; 28; 23; 36; 37; 72]).

Так, Н. В. Шарковская отмечает, что среди чаще всего встречающихся суждений выделяются следующие:

- «педагогика» – более выразительное по своей сути понятие, чем «досуг»;
- «педагогика» и «досуг» выступают не только как суверенные, но и как пересекающиеся понятия в сфере гуманитарного знания;
- понятия «педагогика» и «досуг» находятся в соотношении друг с другом как категории «общее» и «осоное» [71].

В настоящее время в культурологии, социологии досуга и педагогической теории социально-культурной деятельности сложилось устойчивое мнение о том, что досуг – это особое пространство и специальное средство развития личности, в котором «вырастает» способность личности действовать в сфере досуга, повышать досуговую компетентность и, как итог – способность к творческой самореализации [68].

Данный тезис, несомненно, указывает на социально-педагогическую значимость досуга. Однако, несмотря на это, следует отметить, что на сегодняшний день не до конца осмыслено место досуга в системе педагогики, не в полной мере определена его связь с психолого-педагогическими научными дисциплинами, а также нуждается в серьезном анализе его воспитательный потенциал.

Исходным моментом для изучения социально-педагогической значимости досуга выступают исследования, проводимые как отечественными, так и зарубежными учеными с позиций социологии и культурологии досуга. Нами ранее указывалось на зарубежное досуговедение XX в., представленное работами канадского исследователя Р. А. Стеббинса [99], британских ученых К. Ройека, Т. Блэкшоу, К. Робертса [94; 73; 92], где в качестве аксиомы принимается тезис, что досуг является одним из определяющих факторов для формирования культурной идентичности современного человека, особенно в условиях широкого распространения современной массовой культуры. Здесь становятся определяющими содержание и формы досуговой активности человека, имеющийся опыт досуговой деятельности (то, что иногда называют «досуговой квалификацией»). Досуг представляется как реальный фактор социализации и аккультурации личности.

В процессе многочисленных исследований установлено, что на содержание и формы деятельности в сфере досуга существенное влияние оказывают принадлежность человека к определенной социальной и национально-этнической группе, его культурная ориентация, условия и образ жизни, предшествующий опыт досуговой деятельности, информация о возможности удовлетворения досуговых потребностей и др.

В советском досуговедении педагогическая интерпретация досуга впервые была дана А. Ф. и В. А. Воловиками. Обусловлено это было тем, что общая педагогика практически не достаточно знакома с фундаментальной разработкой идеи развития, воспитания и самореализации в условиях досуга, которая была всесторонне исследована в рамках теории, методики и организации культурно-просветительной деятельности. В 1998 г. данными авторами издан учебник «Педагогика досуга»,

посвященный теоретическим основам педагогической организации досуговой деятельности.

Так, по определению А. Ф. Воловика, педагогика досуга – это наука о воздействии досуговой деятельности на социально-культурную среду, духовный мир ее субъектов и объектов – создателей и потребителей культурных благ и ценностей с целью повышения их досуговой квалификации [11]. Представленные идеи и выводы позднее нашли отражение в работах М. А. Ариарского, Д. М. Генкина, А. Г. Сасыхова, А. Г. Соломонника, В. С. Цукермана и др. [5; 12; 50; 55; 67].

В 2008 г. Ю. А. и Е. Ю. Стрельцовыми создано учебное пособие, в котором педагогика досуга анализировалась как значимый социальный и культурный механизм решения проблем, связанных с ролью досуга в культурном развитии общества. Учеными были рассмотрены разнообразные виды культурной деятельности и культурного общения в данной сфере, а также определены пути формирования личности в условиях свободного времени и досуга [56].

“  
Если найдется досуг, то для наполнения его у него есть и ремесло.

*М. Е. Салтыков - Чедрин*

Закономерно возникает необходимость проследить отражение этого концепта в современных научно-педагогических публикациях, среди которых, прежде всего следует выделить работы В. П. Крестьянова, Н. В. Шарковской, Н. И. Бочаровой, И. А. Черникова [9; 28; 68; 71].

Так, И. А. Черников педагогику досуга определяет как целостное и системно организованное научно-педагогическое

и практико-ориентированное направление в современном социокультурном образовании и воспитании, раскрывающее закономерности педагогического процесса в сфере досуга. Особая миссия педагогики досуга, по мнению автора, состоит в обеспечении условий для формирования способности личности к саморазвитию в сфере досуга, повышению собственной досуговой компетентности.

Педагогика досуга также может рассматриваться как самостоятельная подсистема общей системы социализации, социального воспитания и образования людей, реализации их духовных запросов, творческих потребностей. В широком смысле педагогику досуга можно определить как систему знаний о методах и принципах организации досуговой деятельности, которая способствует развитию творческих способностей, социализации, формированию здорового образа жизни и само реализаций личности.

На наш взгляд, с учетом динамики социально-культурного развития, а также современных общественных запросов наиболее корректным и отвечающим духу времени является определение педагогики досуга как науки о теории и практике досугового образования, направленной на развитие личности, культуры, творчества и социальной активности человека в свободное время.

Из представленных нами определений следует, что ведущими понятиями педагогики досуга являются:

- объект досуга (человек в условиях досуговой среды);
- субъект организованного досуга (специалист, осуществляющий досуговую деятельность);
- педагогический процесс в сфере досуга;
- социально-культурные ценности и запросы;
- социально-культурная среда и др.

Каждое из этих понятий связано с остальными и выступает в виде составного элемента целостной педагогической системы.

Следует также отметить, что сам термин «педагогика досуга» употребляется в трех основных значениях:

- как *исторически сложившаяся отрасль научных знаний, теории, которая развивается благодаря усилиям целого ряда ученых и практиков;*

– как *досуговая практика*, в которой задействовано сегодня множество профессий, крайне необходимых для современной социальной и социокультурной сферы;

– как *учебный предмет*, обладающий логикой и структурой.

Педагогика досуга как отрасль научных знаний исследует исторические истоки досуговой деятельности, что способствует более глубокому проникновению в сущность данного явления на современном этапе.

Как досуговая практика педагогика досуга представляет собой педагогически организованную свободную деятельность личности и различных социальных групп с целью развития, рекреации и удовлетворения их культурных потребностей и запросов. Такое понимание позволило квалифицировать досуговую деятельность как педагогическое явление социальной жизни. Взаимосвязь социального и культурного в досуговой практике определяется через соотношение: социальное – форма взаимодействия, культурное – результат взаимодействия. Социальное и культурное растворены друг в друге, поскольку в любом социальном явлении всегда присутствует человек – носитель социальных ролей и культурных ценностей.

Как учебный предмет педагогика досуга – прикладная дисциплина, функция которой состоит в опосредованном развитии и использовании междисциплинарных связей с другими науками (социальная педагогика, психология, социология досуга, прикладная культурология, социально-культурная деятельность и др.) и адаптации их к решению задач, возникающих в досуговой сфере. Содержание такой педагогики составляет совокупность фрагментарных представлений о процессе педагогической организации отдельных сторон досуговой деятельности [28].

Несомненно, возникновение и развитие педагогики досуга обусловлены философскими, культурологическими, педагогическими и социально-психологическими основаниями. Соответственно, при анализе места и роли педагогики досуга в процессах становления и развития личности необходимо четко определить ее взаимосвязь с другими научными дисциплинами.

Прежде всего отметим, что для понимания роли досуга в исторически изменяющемся социальном контексте особую зна-

чимость приобретает связь педагогики досуга с *философией*, что определяет ее влияние на культурную жизнь человека.

Несомненна связь педагогики досуга с различными отраслями *психологии* (социальная психология, возрастная, педагогическая, психология искусства и др.). Так, например, знание специалистом специфики возрастных стадий психического развития личности при прогнозировании психолого-педагогических условий актуализации мотивов выбора сфер досуговой деятельности определяет сущность его профессиональной деятельности. Наличие взаимосвязи педагогики досуга и *психологии искусства* обусловлено тем, что процесс культурного развития и саморазвития личности осуществляется на основе духовного восприятия и создания художественных ценностей не только в рабочее, но и в свободное время, тем самым влияя на межличностные досуговые взаимоотношения.

Как справедливо отмечает Н. В. Шарковская [71], педагогика досуга самым непосредственным образом связана с общей педагогикой, *историей педагогики и образования*, а также с *частными методиками*. Несомненно, особое место в комплексе взаимосвязанных с педагогикой досуга педагогических дисциплин занимает социально-культурная деятельность (теория, история и методика), позволяющая рассматривать процесс развития личности на основе специфически культурного освоения окружающего мира с помощью целого спектра технологий.

“  
Я всегда находил время для досуга, потому что именно там я черпал вдохновение.

*М. Джордан*

В этой связи следует вести речь об использовании педагогикой досуга *культурологических знаний*, которые важны для рефлексии процесса познания социального и культурного опыта индивида, реализующегося в его ценностных ориентациях, нормах и правилах поведения в социокультурных институтах.

Одновременно важно отметить связь педагогики досуга с *социально-культурным менеджментом* и *дизайном социально-культурной среды*, которые изучают особенности управления педагогическими системами таких институтов социализации, как культурно-досуговые центры, спортивно-оздоровительные комплексы, центры дополнительного образования и т. д., с целью проектирования комфортного пространства активного отдыха.

В качестве видеоопределяющих характеристик педагогики досуга Н. В. Шарковская рассматривает ряд значимых *методологических подходов* (целостный, аксиологический, гуманистический, культурологический).

Так, *целостный подход* обращен на выявление социально-культурной направленности личности, а также ее адаптированности к постоянно изменяющимся условиям досуговой деятельности. Данный подход предусматривает привлечение человека в его свободное время к усвоению и оценке культурного наследия, формирование его как цельной личности, для которой осмысление закономерностей развития общества предстает в единстве иерархической системы динамики эмоций, чувств самой личности и социокультурных факторов среды [Там же].

По мнению автора, введение целостного подхода в основание познания сущности педагогики досуга способствует разработке современных интерпретаций таких направлений, как:

- а) выявление сущности педагогических закономерностей организации досуга, их воздействия на его структурно-функциональную модель;
- б) обоснование значимости специфического характера различных типов досуга;
- в) установление ряда общекультурных закономерностей с позиции представлений о том, что феномен досуга развивается как целостность в пространстве социума.

Выделим *аксиологический подход*, который обуславливает обновление структуры ценностных ориентаций общества и личности, являющихся связующей нитью между культурой социума и внутренним миром субъекта. Данный подход применяется для обоснования важности целей досуга и связан с тем, насколько понятно сформулировано значение и раскрыт содержательный смысл социального заказа, выражающего ценностные ориентации общества и отдельного человека. Приоритетным для его формирования является идеал – гармонически развитая личность. При этом досуг признается одной из высших ценностей человека.

*Гуманистический подход* выступает как стратегия личностного и творческого развития человека в педагогическом процессе социально-культурных институтов. Данный подход обуславливает социально-культурные основы педагогики досуга, поскольку тесно связан с процессами развития социальных институтов в сфере культуры. В качестве главной составляющей социальной сферы выступает гуманизация, то есть содержательное обновление духовной сферы общества, становление и развитие творческих начал деятельности человека. Гуманистический подход предполагает опору в ходе организованного досуга на сущностные характеристики личности, ее творчество, прежде всего самодеятельное, а главное – создание для этого необходимых социально-педагогических условий.

Одним из важнейших методологических подходов, на которые опирается педагогика досуга, является *культурологический подход*. Данный подход направлен на освоение культурного наследия общества посредством приобщения личности к общечеловеческим ценностям, их интеграции с жизненным опытом субъекта в процессе организованного досуга. Кроме того, культурологический подход помогает выявить наиболее благоприятную сочетаемость разных методов познания организации досуговой деятельности, а также общность личностных качеств субъектов – участников досуговой деятельности и их общекультурных компетенций.

Среди условий применения культурологического подхода в педагогическом процессе необходимо выделить:

– подбор материала культурологической тематики, гарантирующего успешное применение педагогических технологий

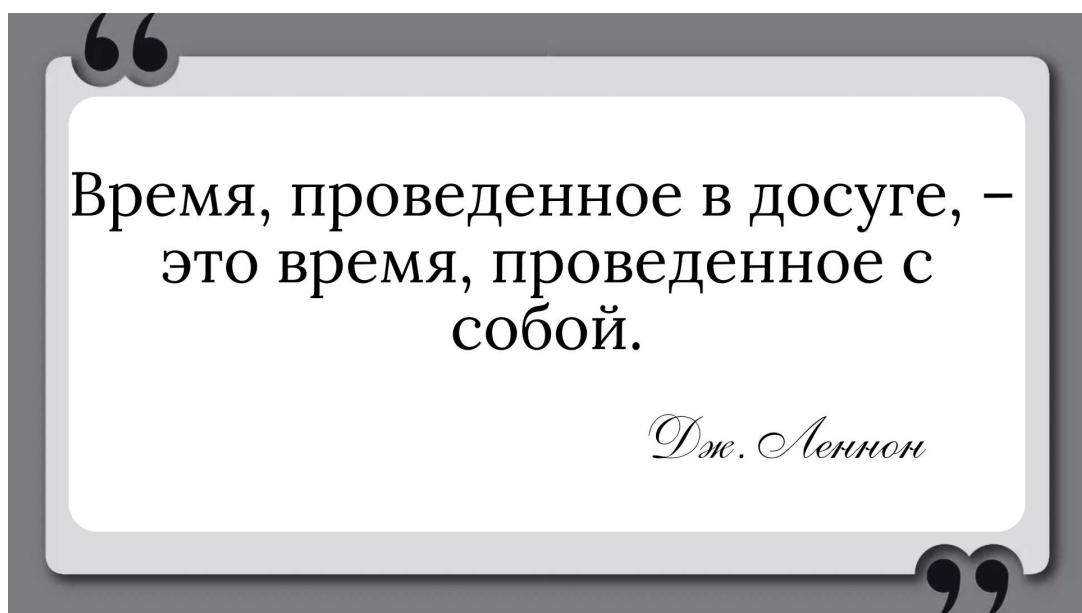
в системе «специалист социокультурной сферы – обобщенный субъект досуговой деятельности»;

– обоснование значимости тех или иных содержательных аспектов досуга, влияющих на формирование жизненного опыта личности;

– реализацию педагогических технологий постижения субъектом потенциала досуга на основе его интерпретации с позиций личностных целей и задач, то есть на основе осуществления в творческой досуговой деятельности [1].

#### **4.2. Функции и принципы педагогики досуга**

Педагогика досуга как научная теория обладает определенными функциями, через которые реализует социально-педагогическую сущность. Функции определяют природу, специфику и средства достижения цели в педагогике досуга. Руководствуясь положением, что теория педагогики досуга сформировалась и сложилась на стыке многих социально-гуманистических наук, среди которых мы прежде всего выделим прикладную культурологию и педагогику, отметим, что функции данной деятельности, их содержание и проявления также определяются влиянием этих научных дисциплин.



Так, В. П. Крестьянов с научных и практических позиций выделяет общетеоретическую, прогностическую и практические функции педагогики досуга.

*Общетеоретическая функция* педагогики досуга состоит в теоретическом анализе закономерностей досугового процесса. Наука описывает факты, явления, процессы социально-культурной, досуговой жизни, объясняет, по каким законам, при каких условиях, почему они протекают, делает выводы.

*Прогностическая функция* педагогики досуга состоит в обоснованном предвидении социокультурной ситуации (например, тенденции молодежной субкультуры, ее перспективы, видоизменение досуга в будущем). Следует особо отметить, что в досуговой сфере значимость научных прогнозов исключительно велика, поскольку от корректного прогнозирования во многом зависит обращенная в будущее природа духовного развития личности и общества в целом.

Из определения двух первых функций, представленных автором, мы видим, что их предназначность проявляется в описании, объяснении и предсказании явлений изучаемой социально-культурной действительности.

“Отдых после умственного труда – перемена вида деятельности, физический труд – приятный отдых для ума.”

*К. Д. Ушинский*

Несколько иная миссия принадлежит *практическим функциям*, которые упоминаются автором во множественном числе. Это преобразовательные, прикладные функции педагогики досуга, ориентированные на решение практических задач, выполнение социально-педагогического заказа. Данные функции реализуются в разработке новых методов, средств, форм, систем досуговой деятельности и управления инфраструктурой культурного досуга.

К практическим функциям педагогики досуга В. П. Крестьянов относит:

- *развивающую функцию*, заключающуюся в развитии сущностных сил человека, заложенных в него природой;
- *коммуникативную функцию*, которая предполагает реализацию потребности человека в общении, непрерывном информационном межсубъектном взаимодействии в различных сферах общественной социально-культурной практики;
- *рекреативно-оздоровительную функцию*, суть которой состоит в разработке и осуществлении множества развлекательных, игровых, оздоровительных досуговых программ для различных групп населения с целью восстановления сил, потраченных при трудовой деятельности;
- *гедонистическую функцию*, означающую направленность человека на получение удовольствия от досуговой деятельности, удовлетворение культурных потребностей, запросов и интересов личности;
- *культурно-творческую функцию*, связанную с развитием креативности человека, с его активной творческой деятельностью [28].

Важнейшими методологическими категориями, характеризующими суть и диалектику развития педагогики досуга, являются ее принципы. Как отрасль педагогической и культурологической наук педагогика досуга отличается их множественностью. Принципы в педагогике досуга представляют собой генеральную идею, некую объективную норму, свод главных правил реализации культурно-воспитательного назначения субъекта или объекта досуга. Соблюдение данных правил подразумевается логикой социальных, педагогических и культурных процессов.

Безусловно, принципы педагогики досуга подвержены постоянной и непрерывной трансформации и дифференциации, поскольку всегда обусловлены актуальной социально-культурной ситуацией, переменами в политической и экономической жизни общества, процессами жизнеобеспечения, социализации и гуманизации, изменяющимися потребностями и интересами людей.

Такими наиболее общими идеями и исходными положениями выступают:

– *принцип гуманизации и культурообразности*, основанием которого являются социальные установки личности, направленные на принятие социальных и культурных ценностных ориентиров, духовных идеалов, их динамики как одного из ведущих источников поведения личности в досуговом пространстве;

– *принцип учета культурного многообразия взаимодействующих субъектов и объектов* (межэтническое досуговое общение как сложное социально-психологическое явление в определенной мере затрагивает систему моральных норм и нравственных ценностей, составляющих основу межнациональных отношений);

– *принцип личностного подхода и интереса* (актуализация социальной природы личности; побуждение и включение человека в тот или иной вид досуговой деятельности должны исходить из учета его интересов и индивидуальных потребностей);

– *принцип плюрализации или индивидуализации* (право любого человека принять личное или присоединиться к коллективному решению об использовании тех или иных форм, методов осуществления досуга в соответствии со своей свободной волей);

– *принцип совместности деятельности* (взаимодействие, в процессе которого люди находятся в определенных отношениях взаимной зависимости и взаимной ответственности, что позволяет формировать ценностно ориентированное единство группы, рождает традиции, организационную структуру, эмоциональную идентификацию);

– *принцип вариативности*, определяемый наличием множеством разновидностей социально-педагогических технологий, в том числе альтернативных, их практико-ориентированной направленностью, а также различием особенностей досуговых предпочтений субъектов;

– *принцип единства рекреации (отдыха и восстановления сил) и познания* (поиск таких путей, форм, средств и методов, которые позволяют соединить обучение и развлечение, наполнив последнее содержанием и смыслом);

Рассмотренные принципы, определяющие отдельные стороны педагогического процесса в сфере досуга, взаимосвязаны и в совокупности обуславливают методику его педагогики в целом.

#### **4.3. Предмет, объект, цель и задачи педагогики досуга**

Возможность целостного понимания сущности педагогики досуга выражена в раскрытии смыслового значения ее объекта, предмета и структуры.

Так, в качестве объекта педагогики досуга выступают различные категории населения, дифференцируемые по возрасту, социальному статусу и т. п., а также явления социокультурной действительности, которые обусловливают развитие индивида в процессе целенаправленной досуговой деятельности [Там же].

*Досуговую деятельность мы определяем как осознанную и целенаправленную активность личности, позволяющую удовлетворять ее потребности, личные интересы, осуществлять свободный выбор занятий на досуге, в которых она может самоутвердиться, самореализоваться, самосовершенствоваться.*

Иными словами, досуговая деятельность – это то, чем нравится заниматься человеку, что соответствует его ценностным ориентациям, социально-культурным потребностям и от чего он получает удовольствие [58]. Досуговая деятельность способствует развитию и саморазвитию личности. В ее процессе человек реализует потребности в здоровом образе жизни, развитии волевых качеств через занятия спортом, туризмом; эстетических чувствах, эмоциях при посещении выставок, музеев, театров, кино; во встречах с интересными людьми, а также раскрывая собственные творческие способности; при знакомстве с литературой, искусством; занятиях техническим творчеством.

“  
Лучший отдых сердца – это  
занятия ума.

*Т. Левис*

Итак, доминирующим для людей в свободное время является потребление культурных благ, которое включает в себя иерархию различных видов досуговой деятельности: оно может быть пассивным, активным и целенаправленно активным. Пассивное потребление как низший уровень досуговой деятельности состоит из таких предпочтений, как просмотр телепередач, чтение развлекательной литературы, прогулки, посещение зрелищ, хождение в гости, прием гостей и др. Активное потребление отражает устойчивые позитивные интересы человека и включает в себя охоту, рыбалку, туризм, посещение театров, выставок и т. п. Целенаправленное активное потребление включает различные виды увлечений – занятия спортом, коллекционирование, путешествия и др.

Одним из важнейших уровней досуговой деятельности является творчество, когда человек из субъекта потребления превращается в субъект созидания, проявляя при этом поисковую, творческо-экспериментальную активность. Творчество захватывает психику человека целиком, дает ему постоянный приток эмоций, новых ощущений, стимулирует у него стремление к состязательности, импровизации и изобретательности [11; 28].

В определении предмета педагогики досуга как способа видения объекта с позиций данной науки следует прежде всего исходить из установившегося положения о том, что личность формируется и развивается в деятельности. Так, предмет педагогики досуга составляет целенаправленный, планомерный и систематический процесс организации досуговой деятель-

ности, ориентированной на более высокий уровень развития жизнедеятельности личности.

Основополагающей при организации досуговой деятельности является проблема цели и прикладных задач педагогики досуга. Как правило, цель задается в виде эталона определенных сторон или социально-позитивных качеств личности.

Так, по мнению целого ряда педагогов-исследователей (В. П. Крестьянов [28], И. Ю. Исаевой [23] и др.), основная цель педагогики досуга – содействие гармоническому развитию человека как личности, реализация его способностей и возможностей в сфере свободного времени.

Для глубокого понимания самой сути педагогической работы в сфере досуга принципиально важно иметь представление об основных прикладных (практических) задачах этой деятельности.

Так, учеными выделен ряд культурно-воспитательных задач, решаемых педагогикой досуга:

- целенаправленное приобщение человека к богатствам культуры, формирование его ценностных ориентаций и «возвышение» духовных потребностей;
- стимулирование социальной активности, инициативы и самодеятельности человека в сфере досуга, повышение его досуговой квалификации, то есть умения рационально, содержательно и разнообразно организовывать свое свободное время в целях поддержания физического и духовного здоровья и самосовершенствования;
- выявление и развитие способностей личности, стимулирование ее творческого потенциала и позитивного самоутверждения.

#### **4.4. Содержание педагогики досуга: формы, средства, методы**

Реализация целей и задач педагогики досуга определяет ее содержание.

Под содержанием педагогики досуга понимается совокупность знаний, ценностей, идей и идеалов, элементов материальной и духовной культуры общества, которые подлежат усвоению, интериоризации, превращению в индивидуальный внутренний мир личности [28].

В. П. Крестьянов обращает внимание на то, что основу категории содержания педагогики досуга составляют такие приоритетные смыслообразующие элементы, как проблемы, ресурсы и культурные нормативы. Именно они определяют успешность разработки и реализации различных досуговых проектов и программ. Содержательные приоритеты досуга – это наиболее значимые в социальном и личностном плане направления досуговой деятельности, предоставляющие каждому индивиду возможности реализации сущностных сил, придающие новые качества различным сторонам человеческой деятельности, стимулирующие творческие инициативы личности и различных социальных групп.

Содержание педагогики досуга напрямую связано с формами досуговой деятельности. Досуговый процесс как совместная субъект-объектная деятельность протекает в установленных организационных формах. Обладая определенной самостоятельностью, форма может оказывать влияние на выбор содержания деятельности, и наоборот, содержание диктует поиск адекватной формы. Форму досуговой деятельности можно рассматривать как структуру организации содержания, характер подачи материала, способ организации аудитории.

Поскольку формы педагогики досуга представляют собой способы и приемы организации досуговой деятельности, соответственно, они определяют организационную сторону: кто, где, как, когда и в каких условиях ведет данную конкретную деятельность. Форма педагогики досуга как часть воспитательного, развивающего процесса зависит от целей, задач, содержания досуга и одновременно обуславливает их осуществление, воплощение в конкретном деле (см. раздел 2.3. Основные подходы к классификации видов современного досуга).

В качестве инструмента для достижения воспитательных социально значимых целей в условиях досуга выступают средства педагогики досуга, то есть разнообразные материалы, орудия и условия досугового процесса, благодаря использованию которых более успешно и рационально передается и усваивается содержание досуговой деятельности и достигаются поставленные цели.

“  
Уметь с умом распорядиться  
досугом – высшая ступень  
цивилизованности.

*Т. Рассел*

Освоению средств педагогики досуга способствует их классификация по какому-либо существенному признаку. Выделим основные из них:

- средства как источник информации;
- средства как инструменты воздействия.

В качестве средств, являющихся источником информации, выступают:

- различные системы знаков, такие, как устное и письменное слово, система условных обозначений (ноты, формулы, аббревиатуры и т. п.);
- достижения культуры и искусства в различных видах и жанрах (живопись, музыка, театр, хореография и другие виды);
- средства наглядности, компьютерные программы и др.

Средства, выступающие инструментами воздействия, объединяют в себе:

- технические средства (кино, радио, телевидение, компьютерные технологии);
- печатную продукцию (газеты, журналы, проспекты, брошюры, каталоги и др.);
- различное оборудование (оборудование сцены, звукозаписывающая и звуковоспроизводящая аппаратура, лазерные установки, игровые автоматы, аттракционы и т. п.);
- дизайн среды, средства рекламы, механика сцены, свет, цвет, звук и др.

Средства педагогики досуга между собой тесно связаны, и их выбирают с учетом определенного объекта воздействия.

Данный процесс является важнейшей функцией государственных и негосударственных структур, сферой приложения усилий многочисленных общественных движений и инициатив, средством использования свободного времени различными группами населения.

Следует отметить, что на сегодняшний день для реализации целей и задач педагогики досуга в Беларуси сложилась достаточно стройная система социально-культурных учреждений разных типов и организаций, составляющих инфраструктуру досуговой деятельности. Социально-культурная инфраструктура досуга – это материальные объекты и виды деятельности, создающие общие условия для реализации культурных потребностей населения в этой сфере. Данная трактовка позволяет включить в определение социально-культурной инфраструктуры многочисленные социально-педагогические и социально-культурные институты, причастные к организации досуга населения.

## **ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ**

### **ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 4**

**1. Какое из приведенных определений педагогики досуга наиболее точно отражает ее современную трактовку?**

- а) наука о воздействии досуговой деятельности на социально-культурную среду;
- б) наука о теории и практике досугового образования, направленного на развитие личности;
- в) наука о методах организации культурно-просветительной деятельности;
- г) наука о социальном воспитании и образовании людей.

**2. Какой методологический подход в педагогике досуга выявляет социально-культурную направленность личности?**

- а) гуманистический;
- б) аксиологический;
- в) культурологический;
- г) целостный.

**3. Какой подход в педагогике досуга связан с обновлением структуры ценностных ориентаций общества и личности?**

- а) гуманистический;
- б) аксиологический;
- в) культурологический;
- г) целостный.

**4. Какой подход в педагогике досуга предполагает опору на творчество и самодеятельность личности?**

- а) гуманистический;
- б) аксиологический;
- в) культурологический;
- г) целостный.

**5. Какой из приведенных ниже принципов педагогики досуга предполагает учет интересов и индивидуальных потребностей личности?**

- а) гуманизации и культурообразности;
- б) личностного подхода и интереса;
- в) плюрализации или индивидуализации;
- г) совместности деятельности.

**6. Объектом педагогики досуга являются ...**

- а) дети и подростки;
- б) различные категории населения и явления социально-культурной действительности;
- в) творческие личности;
- г) взрослые люди.

**7. Что составляет предмет педагогики досуга?**

- а) творческая деятельность;
- б) пассивное потребление культурных благ;
- в) целенаправленный процесс организации досуговой деятельности;
- г) развитие физических способностей.

**8. Какова основная цель педагогики досуга?**

- а) развитие профессиональных навыков;
- б) развлечение и отдых;
- в) увеличение дохода человека;
- г) содействие гармоническому развитию личности.

**9. Что, согласно В. П. Крестьянову, составляет основу категории содержания педагогики досуга?**

- а) проблемы, ресурсы и культурные нормативы;
- б) технические средства;
- в) формы досуговой деятельности;
- г) средства наглядности.

**10. Какие средства педагогики досуга выступают в качестве инструментов воздействия?**

- а) устное и письменное слово;
- б) технические средства, печатная продукция, оборудование;

- в) достижения культуры и искусства;
- г) средства наглядности.

**11. Что понимается под социально-культурной инфраструктурой досуга?**

- а) материальные объекты;
- б) материальные объекты и виды деятельности, создающие условия для реализации культурных потребностей;
- в) социально-педагогические институты;
- г) негосударственные организации.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ 4**

*Задание 1*

Объясните, как соотносятся понятия «досуг» и «педагогика». В чем заключается общее и в чем разница между ними? Результат представьте графически.

*Задание 2*

Перечислите и кратко опишите основные методологические подходы, определяющие педагогику досуга как научную дисциплину.

*Задание 3*

Сравните определения понятия «педагогика досуга», предложенные А. Ф. Воловиком, Ю. А. Стрельцовым, В. П. Крестьяновым, Н. В. Шарковской, И. А. Черниковым. Выделите общие элементы и различия в подходах данных авторов. Представьте результаты анализа в виде таблицы или схемы.

*Задание 4*

Разработайте модель педагогической деятельности в сфере досуга, учитывающую основные функции и принципы педагогики досуга. Опишите, как эта модель может быть реализована на практике в конкретном досуговом учреждении (например, в детском центре, клубе по интересам, парке культуры и отдыха).

### *Задание 5*

Сформулируйте цель и прикладные задачи педагогики досуга в контексте современной социально-культурной ситуации. Приведите примеры конкретных форм, средств и методов педагогики досуга, которые могут быть использованы для достижения поставленных целей. Обоснуйте их выбор. Разработайте сценарий досугового мероприятия (например, тематического вечера, мастер-класса, квеста), направленного на решение конкретной прикладной задачи педагогики досуга.

## **КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 4**

### **Задача 1. «Разработка досуговой программы для молодежи»**

#### *Описание ситуации*

Вы – один из команды специалистов в культурно-досуговом центре. Команде по организации досуга поручено разработать программу мероприятий для молодежи, которая будет способствовать творческой самореализации, социализации и развитию досуговой компетентности молодых людей.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разделитесь на группы, каждая из которых представляет отдел центра (культурный, спортивный, образовательный, социальный).
2. Проведите мозговой штурм, чтобы определить ключевые направления программы (например, творческие мастер-классы, спортивные соревнования, образовательные лекции, волонтерские проекты).
3. Представьте свою программу на общем собрании, обосновав, как она будет способствовать развитию личности.

### **Задача 2. «Создание интерактивной карты досуговых возможностей»**

#### *Описание ситуации*

В вашем городе существует множество досуговых учреждений (клубы, библиотеки, спортивные центры, театры и т. д.), но многие жители не знают о них или не понимают, как эти учреждения могут быть полезны для их личного развития и отдыха.

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разделитесь на группы, каждая из которых отвечает за один из районов города.
2. Проведите исследование досуговых учреждений в вашем районе, изучите их программы и возможности.
3. Создайте интерактивную карту (например, в формате презентации, сайта или плаката), где будут отмечены все досуговые учреждения с описанием их функций (развивающая, коммуникативная, рекреативно-оздоровительная и т. д.).

## **5. ТЕХНОЛОГИИ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА**

### **5.1. Технология досугового консультирования: виды, этапы реализации**

В исследованиях по теории досуга обосновываются два важных положения. Во-первых, каждый человек нуждается в отдыхе и заслуживает досуг, который дает возможность попробовать новые способы поведения, достичь мастерства в различных видах деятельности, получить новые навыки, расширить круг знакомых, улучшить существующие отношения и проч. Именно досуг создает условия для того, чтобы люди могли учиться, взаимодействовать, выражать свою индивидуальность и самореализоваться.

Во-вторых, многие, если не большинство людей, сталкиваются с трудностями на пути организации полноценного отдыха и не способны самостоятельно выстроить и заполнить свободное время.

Причины этих трудностей различны:

- кто-то считает досуг не столь значимой частью своей жизни;
- кто-то не владеет информацией о возможностях проведения свободного времени и часто воспринимает его как перечисление обыденных мероприятий (еда, посещение кинотеатра, кофе с друзьями, поездки на природу и проч.);
- у кого-то нет навыков знакомства и общения с новыми людьми;
- некоторые считают, что у них недостаточно финансов, чтобы тратить их на досуг и проч.

Пока люди решают эти проблемы, они лишены возможности полноценного и качественного досуга. Эту нишу может заполнить досуговое консультирование, став востребованным направлением деятельности организатора досуга.

“

Время досуга – это время, когда душа может вздохнуть и найти покой.

*А. Ахматова*

”

Начиная с 60-х гг. XX в. в западной теории досуга появляются работы, посвященные досуговому консультированию, которые отражают различные подходы к данной практике [89]. Однако следует отметить, что до настоящего времени не выработан единый оптимальный подход к трактовке такого весьма значимого феномена, как консультирование в сфере досуга.

*Под досуговым консультированием сегодня понимается форма профессионального взаимодействия, направленная на диагностику и разрешение затруднений в сфере досуга с целью оптимизации качества жизни и социальной активности личности.*

Конкретизация целей досугового консультирования представляется сложной, поскольку то, какие предлагают услуги, как и в каком объеме, определяется исключительно запросами и потребностями самого человека, обратившегося за помощью.

Однако вне зависимости от цели обращения к специалисту можно с большой степенью уверенности утверждать, что досуговое консультирование способствует:

- развитию личности;
- формированию нового поведения в сфере свободного времени;
- мобилизации внутренних ресурсов, позволяющих брать на себя ответственность за принятые решения и их реализацию;
- развитию способности адекватно и полноценно воспринимать себя и других людей;
- определению своих потребностей, желаний и мотивов в досуговой деятельности.

Конечным результатом досугового консультирования с позиции специалиста является формирование у человека знаний и навыков для самостоятельного и обоснованного выбора досуговой деятельности. Для самого индивида результатом может быть как решение конкретных вопросов участия, так и общее ощущение счастья и благополучия.

Таким образом, досуговое консультирование способствует формированию поведения в свободное время (досугового поведения). Этот результат достигается за счет реализации таких видов досугового консультирования, как экспертное, процессное и обучающее.

*Экспертное консультирование* применяется в тех случаях, когда есть необходимость в получении конкретной информации, знаний, способствующих повышению досуговой квалификации обращающегося и его опыта досуговой деятельности (например, перечень и характеристика секций и клубов спортивной направленности для подростков, действующих в определенном районе города). Основная задача специалиста – предложить некое готовое решение, информацию по запросу.

Формами реализации экспертного консультирования могут быть рекомендации консультанта в устной форме, письменный отчет или аналитическая записка по теме запроса, экспресс-анализ ситуации на основе использования методов исследования (наблюдения, опросов, изучения документов и др.). Эффективность данного вида консультирования напрямую зависит от квалификации специалиста и того, насколько человек, обратившийся за помощью, готов и имеет возможности реализовать полученные рекомендации.

“  
Досуг – это работа, которая вам нравится.

*Р. Робинсон*

*Процессное консультирование*, получившее распространение в середине XX в., опирается на положения гуманистической психологии, согласно которой каждый человек обладает индивидуальностью, уникальностью, самостоятельностью и свободой (К. Роджерс [48], К. Левин [29]). Следовательно, досуговый консультант не просто активно взаимодействует с обратившимся человеком (группой) на всех этапах, но побуждает его анализировать ситуацию, высказывать свои мысли и соображения по решению заявленной проблемы, осознанно участвовать в разработке плана действий.

Реализуется это в процессе самых разнообразных мероприятий, организуемых консультантом (групповая и индивидуальная работа, дискуссии, имитационные и деловые игры, встречи со специалистами, участие в культурно-досуговых мероприятиях различного характера и др.).

В качестве основной цели процессное консультирование в области досуга ставит не только решение актуального запроса обратившегося, но и приобретение им навыков анализа, оценки и решения схожих задач в будущем (например, формирование определенного типа досугового поведения, разработка и реализация индивидуальной досуговой стратегии клиента).

Таким образом, процессное консультирование направлено на проведение системных изменений в досуговом поведении клиента с максимальным учетом его индивидуальных особенностей. При этом, в отличие от экспертного консультирования, здесь не предполагается сиюминутный результат; процессное

консультирование – часто длительный процесс совместной работы консультанта и клиента с использованием целого спектра инструментов, методов и технологий.

*Обучающее консультирование* направлено на создание условий для стимулирования самосознания, приобретения клиентом знаний для удовлетворения широкого круга потребностей, связанных с участием в различных видах досуговой деятельности.

Специфическими особенностями данного вида консультирования являются:

- необходимость научить человека самому находить решения возникающих задач;
- наличие у консультанта комплекса компетенций в области обучения взрослых;
- зависимость продолжительности консультационного процесса от объективных психологических законов изменения содержания и форм сознания – от особенностей психических механизмов обучаемых.

Несмотря на то, что каждый из описанных видов досугового консультирования имеет специфические особенности и требования к квалификации специалиста, возможен их синтез. Так, в рамках процессного консультирования может быть выявлена недостаточная квалификация консультируемого по теме обращения, что потребует включения элементов (или самостоятельного блока) обучающего досугового консультирования (табл. 5.1).

*Технология досугового консультирования* – взаимодействие между двумя или несколькими людьми, в ходе которого специалист передает определенные знания и запрашиваемую информацию в области организации свободного времени консультируемому лицу с целью помочь ему в решении тех или иных вопросов.

Технология досугового консультирования осуществляется через последовательную реализацию ряда этапов (рис. 5.1).

Таблица 5.1

**Аспекты досугового консультирования**

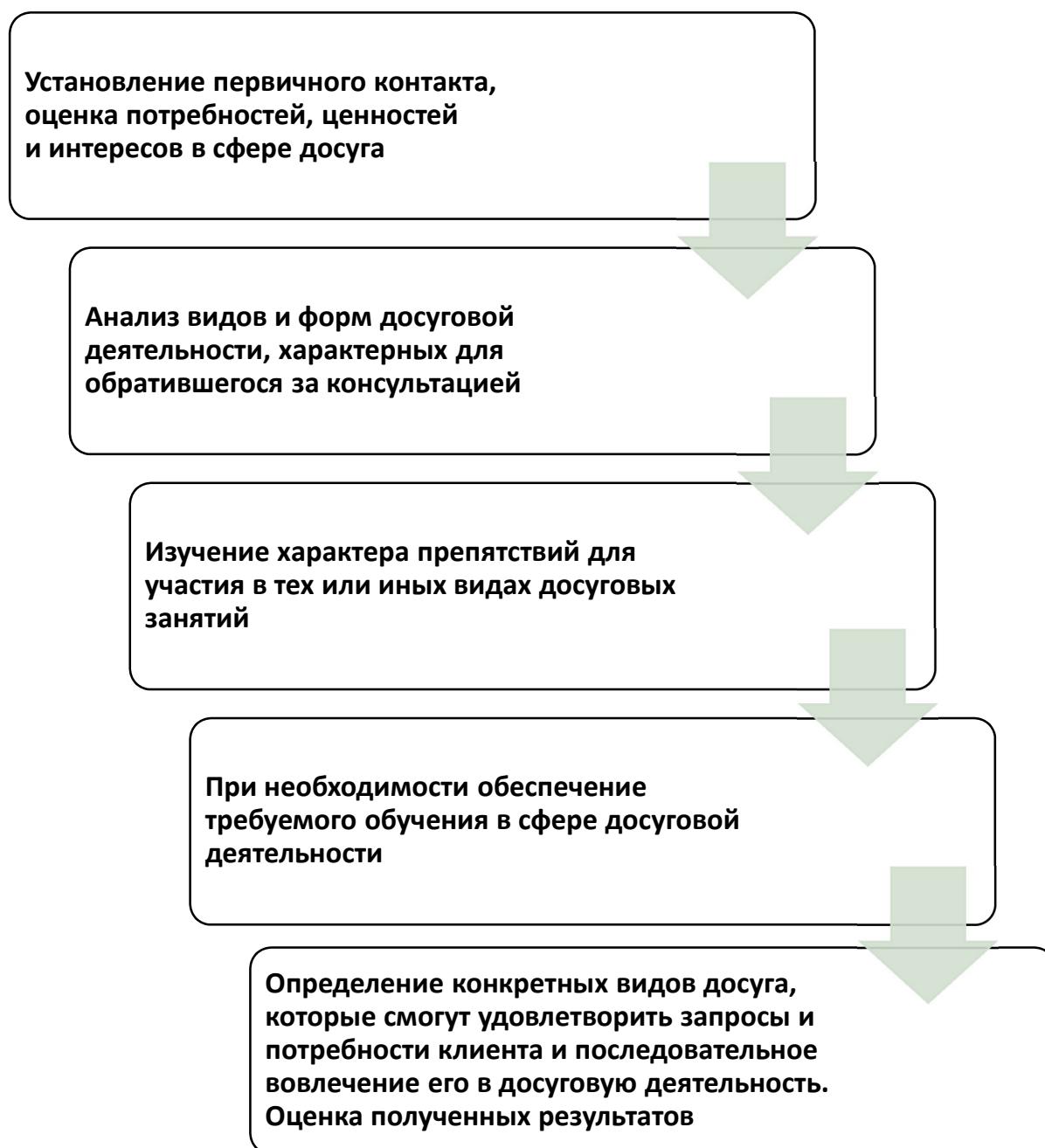
Критерий	Экспертное консультирование	Процессное консультирование	Обучающее консультирование
Цель	Готовое решение по запросу	Развитие навыков и изменение поведения	Обучение самостоятельному поиску решений
Роль консультанта	Источник информации	Наставник, фасилитатор	Тренер, педагог
Методы	Отчеты, рекомендации, анализ данных	Игры, дискуссии, совместная работа	Лекции, тренинги, практические задания
Длительность	Краткосрочное	Долгосрочное	Зависит от усвоения материала
Результат	Конкретная информация	Устойчивые изменения в поведении	Новые знания и навыки

Очень важная роль в досуговом консультировании отведена специалисту (консультанту). Трактуя досуг как целенаправленную осознанную деятельность, осуществляемую ради нее самой, с акцентом не столько на результат, сколько на сам процесс, важно помнить о том, что деятельность эта может быть не только позитивной, но и негативной, выходящей за рамки принятой в обществе морали и установленного социального порядка.

Следовательно, задача консультанта не просто следовать за консультируемым в поиске возможностей реализации его досуговых потребностей, но и помочь ему:

- усилить чувство личной ответственности (причастности) и внутреннего контроля в отношении своей жизни и благополучия;
- усилить внутреннюю мотивацию и ощущение личного выбора в сфере досуга;
- в достижении состояния вовлеченности, идентификации себя со своим занятием через укрепление моральных оснований досуговой деятельности.

Эффективному решению поставленных задач способствует тщательная предварительная подготовка специалиста, разработка им уникальной программы консультирования, соответствующей его уровню мастерства, типам клиентов и целям консультирования. Программа может строится на основе различных техник и моделей.



*Рис. 5.1. Этапы реализации технологии досугового консультирования [45]*

## **5.2. Эдьютеймент как технология развлекательно-образовательного досуга**

Одна из важных тенденций современного мира – стремление к личностному самосовершенствованию, которое проявляется в готовности вкладывать в себя, в свое развитие существенные ресурсы. В связи с этим в настоящее время четко читается запрос личности на получение дополнительного образования (часто без каких-то конкретных целей), становятся востребованными интеллектуальные развлечения и т. п.

Досуг сегодня рассматривается как самостоятельная и ценная сфера жизни, обеспечивающая возможности для саморазвития. Это соответствует взглядам древнегреческих философов, которые считали обучение наилучшим способом использования свободного времени. Современный эквивалент такой формы развлекательно-образовательного досуга называют эдьютейментом.

Термин «эдьютеймент» (*edutainment*) объединяет в себе два английских слова: *education* (образование) и *entertainment* (развлечение) и представляет собой формат получения знаний, при котором информация доносится в простой и интересной форме с использованием развлекательных методик и информационных технологий [25]. Немаловажным также является комфорт – получение знаний в любой неформальной обстановке (мастер-классы, общественные лекции, встречи с интересными людьми, тренинги, игровое обучение и др.).

В своих исследованиях И. Г. Хангельдинова и Е. М. Богданова говорят о двух основных формах реализации эдьютеймента: *развлекательное образование* и *образовательное развлечение* [64].

Более изученное и проработанное в контексте педагогических знаний и технологий развлекательное образование делает акцент на получении знаний в особой форме (притчи, истории, ситуаций, вовлекающие читателя и др.). В условиях избытка информации, изменения принципов мышления, доминирования визуального канала восприятия такой подход становится максимально эффективным.

Специфическими особенностями развлекательного образования являются:

- акцент на увлечение (одновременно обучение и удовлетворение собственного любопытства);

- акцент на развлечение (получение удовольствия от процесса);
- игровой подход (игра как механизм универсальна для людей любого возраста);
- акцент на современность (использование современных технологий позволяет максимально вовлекать в образовательный процесс).

В связи с этим особо отметим, что данные подходы сегодня активно внедряются не только в корпоративное обучение, но и в систему среднего и высшего образования.

В рамках исследования досуга нам ближе образовательное развлечение, понимаемое как форма подачи информации, созданная с развлекательной целью, предполагающая получение как интеллектуального, так и эстетического удовольствия и включающая обучающий компонент. Это и есть развлекательно-образовательный, или интеллектуальный досуг. Несмотря на то, что тут, несомненно, важны опыт и полученные знания, на первый план выходит получение удовольствия от самого процесса.

Реализацией образовательного развлечения занимаются досуговые центры, парки, студии, кафе, музеи, галереи, различные творческие кластеры и др. Эдьютеймент требует активности, вовлеченности, действия, положительных эмоций. Такие виды досуговой активности, как занятия искусством, анимация, посещение выставок, музеев, театров и кино, игровая деятельность, любительское творчество, социальные медиа и многое другое, обретают новую ценность – возможность получения знаний и умений с радостью, весельем, спонтанностью и импровизационностью действий.

Зарубежный опыт использования эдьютейнента как образовательного развлечения насчитывает уже более тридцати лет, многие его виды востребованы и получили распространение в отечественной практике организации развлекательно-образовательного досуга [47].

Клиповость мышления, характерная для современной молодежи, приводит к тому, что период концентрации их внимания на одном объекте не превышает восьми секунд. Поэтому воспринимать длинные научные лекции для них тяжело и утомительно.

“

Если хочешь иметь досуг, не теряй времени даром.

Б. Франклин

”

С учетом данного обстоятельства для популяризации науки и любознательности в молодежной среде Японии был придуман новый формат выступлений – («печа-куча», *PechaKucha*, яп. ‘болтовня’). У каждого выступающего есть 20 секунд для комментария каждого из 20 слайдов презентации. Следовательно, все выступление занимает не более 7 минут и столько же времени дается для ответа на вопросы. Рассказать можно о чем угодно, никаких ограничений в выборе темы нет. Успешность такого формата заключается в том, что публика получает четко структурированный, насыщенный и концентрированный материал в комфортной неформальной обстановке.

Еще один формат эдьютийнента – *Science Slam* (англ. ‘научный слэм’), зародился в Германии. *Science Slam* воплощает в себе тренд демократизации науки и ставит целью распространение научного знания. Формат реализуется в виде соревнования: молодые ученые (обычно не более 5 участников) презентуют свои исследования форме десятиминутного стенда. Задача каждого участника – сделать выступление ярким, понятным и интересным. Способ подачи информации не регламентируется и выбирается каждым участником самостоятельно. Выбор победителя обычно остается за публикой. *Science Slam* максимально неформален – традиционно он проводится в вечернее время в досуговых центрах, театрах, барах иочных клубах.

*CreativeMornings* («креативные завтраки») – проект, придуманный в Нью-Йорке, представляет собой серию бесплатных утренних встреч для творческих людей. Встречи проводятся в пятницу утром раз в месяц, включают завтрак и короткий доклад (до 30 минут) одного спикера. Целью *CreativeMornings* является организация творческого сообщества города, поощрение общения и обмен идеями. Темы выступлений очень разнообразны.

Представленные форматы эдьютийнента – лишь малая часть того, что сегодня используется в практике организации досуга. Вместе с тем очевидным представляется необходимость более глубокого теоретического осмысления богатого потенциала образовательного развлечения в формировании досуговой культуры и личностного развития.

### **5.3. Технологии образовательных игр**

В современном быстро меняющемся мире трудно переоценить важность игры в жизни человека. И детям, и взрослым нужно время, чтобы восстановить силы и включиться в занятия, приносящие радость и расслабление. Игра – это не просто развлечение, это важнейший аспект человеческого развития и благополучия.

В отличие от досуга игра имеет более однозначное определение – это творческая, внутренне мотивированная, свободно выбираемая деятельность, вызывающая живой интерес. При этом часто в сознании людей игра ассоциируется с чем-то несерьезным. Однако значение игры невозможно исчерпать и оценить только развлекательно-рекреативными возможностями. Суть ее феномена в том, что, являясь развлечением и отдыхом, она обладает широким функционалом и способна перерasti в обучение, творчество, терапию, модель определенного типа человеческих отношений и проявлений в производственной деятельности.

Образовательная игра является формой знакомства с новыми знаниями и представляет возможность для формирования новых компетенций. Ключевой здесь становится цель получения новых знаний, навыков, опыта в той или иной области [17]. Она является одним из оптимальных инструментов реализации целей досугового образования, так как способствует развитию

навыков и знаний для участия в предпочтительных видах «серьезного досуга», а также развитию навыков, знаний и уверенности для преодоления ограничений участия в тех или иных досуговых практиках.

В научной литературе можно найти достаточно большое количество подходов к классификации образовательных игр. Это занимательные, театрализованные, деловые, сюжетные, ролевые, метафорические, компьютерные игры, игры-драматизации, «серьезные игры» и проч. Рассмотрим те из них, которые, на наш взгляд, обладают совокупностью содержательных свойств деятельности «серьезного досуга» и оказывают развивающее и социализирующее влияние на личность.

### *Деловые игры*

Деловая игра – это игровая имитационная модель, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной действительности. С помощью таких средств, как язык, речь, графика, документы и проч., в деловой игре можно воспроизвести обстановку, сходную по основным сущностным характеристикам с реальной. В контексте организации досуговой деятельности деловая игра обладает неограниченными возможностями в формировании досуговой грамотности людей разного возраста: приходит осознание важности досуга, понимание своей мотивации в данной сфере, интеграция этой информации в поведение и принятие ее как фундаментальной жизненной позиции.

Суть деловой игры заключается в том, что играющий выполняет деятельность, сочетающую в себе образовательный и профессиональный элементы. Знания и умения усваиваются им не абстрактно, а в контексте конкретной ситуации, имеющей для него индивидуально-личностный смысл. Одновременно играющий приобретает и ряд специальных навыков: социального взаимодействия; принятия решений исходя из собственных ценностей и потребностей; критического мышления; сохранения баланса между работой и досугом и др. Формат игры позволяет участникам интеллектуально и эмоционально раскрепоститься, проявить творческую инициативу и креативность.

“

Инновации происходят в свободное время, когда у вас есть возможность подумать.

*С. Джобс*

”

В зависимости от ситуации можно использовать различные модификации деловых игр:

1. Имитационные игры – это игры на основе кейсов, которые позволяют участникам имитировать реальные жизненные ситуации и развивать навыки анализа и принятия решений: деятельность какой-либо организации или предприятия; события, конкретная деятельность людей (совещание, обсуждение плана семьи на проведение праздников, проведение беседы и т. д.); обстановку, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (например, кабинет досугового консультанта). Сценарий имитационной игры, помимо сюжета события, должен включать описание структуры и назначения изображаемых процессов и объектов.

2. Операционные игры помогают отрабатывать выполнение конкретных операций, например, методики волонтерской деятельности, решения задач в рамках проекта, взаимодействие внутри досугового сообщества. В операционных играх моделируется соответствующий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, близких к реальным.

3. Исполнение ролей. В играх данного типа отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение конкретных функций и обязанностей. Для проведения подобных игр разрабатывается модель-пьеса ситуации, между игроками распределяются роли с «обязательным содержанием».

4. «Деловой театр» позволяет проигрывать различные ситуации, поведение человека в заданной обстановке (например,

игроку необходимо наладить взаимоотношения в новом для него любительском объединении, где преобладают люди, которые моложе). Тут игрокам необходимо мобилизовать свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить человека ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

5. Психодрама и социодрама по содержанию близки к «Исполнению ролей» и «Деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором испытывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт. Данный вид игр способствует повышению осознанности и зрелости, что стимулирует самосовершенствование.

6. Метафорические деловые игры имеют своей целью найти новые способы решения некой заданной ситуации и строятся на базе метафоры. Такая игра позволяет участникам в условном (вымышленном) пространстве сфокусироваться на ключевых моментах изучаемого процесса; увидеть свое поведение, деятельность с другой точки зрения; сформулировать необычные, нестандартные решения заданной проблемы. Обычно в основе метафорических игр используются сказки, притчи, легенды, истории, передающие проблематику отношений в досуговом пространстве.

### *Трансформационные игры*

Трансформационные игры ориентированы на работу с личными запросами участников и направлены на нахождение оптимальных решений и преодоление личностных кризисов и сложных ситуаций, а также на достижение персональных запросов играющих. Их цель – знакомство с самим собой, своими способностями, желаниями, интересами, выявление внутренних ресурсов. Такие игры помогают человеку под руко-

водством специалиста разобраться со своими потребностями в сфере досуга; настоящими, а не навязанными обществом или воспитанием, интересами; определить те досуговые практики, которые позволяют восстанавливать ресурсы, наполняют силами и дают ощущение счастья.

Трансформационные игры могут быть представлены в формате настольной игры, напольной игры для больших групп, могут проводиться онлайн. Список наименований таких игр постоянно растет, что говорит об их несомненной популярности.

Принято выделять следующие группы трансформационных игр [26; 34; 53]:

- игры, способствующие развитию экономической культуры, финансовой грамотности, предпринимательского мышления («Денежный поток», «Крысиные бега» Р. Кийосаки и др.);
- игры, помогающие в процессе самопознания («Гештальтер», «Каузальный интеллект», «Карта чувств», «PRO-Отношения», «Возрасты жизни», «Жизненный цветок» и др.);
- бизнес-игры, игры для саморазвития и коммуникации («Путь к мечте», «Колесо жизни», «Компас желаний», «Наставник жизни» и др.).

Игры являются эффективными тренажерами. В процессе многочисленных повторяющихся действий мозг формирует новые нейронные связи и тем самым вырабатывает новые навыки. Любая из представленных трансформационных игр позволяет человеку через познание себя строить индивидуальные досуговые стратегии и определять тип досугового поведения.

### *«Серьезные игры»*

Внедрение новых технологий создало потребность в интерактивном контенте, который может максимально использовать потенциал, предлагаемый технологическими достижениями. К такому контенту относятся «серьезные игры» как один из видов образовательных игр. Их можно определить как игры, используемые для обучения, рекламы, моделирования или образования. «Серьезные игры» являются эффективным средством познания нового для людей любого возраста во многих ситуациях, поскольку они стимулируют высокую мотивацию и эффективно передают концепции и факты многих предметных областей. Они предлагают богатое поле для безопасного активного исследования крупных социальных проблем.

“

Досуг – это возможность  
задуматься о том, что  
действительно важно в жизни.

*Л. Н. Толстой*

”

Цель «серьезных игр» выходит за рамки простого развлечения: они призваны стать механизмом, который подкрепляет любой тип получения знания динамичным, интерактивным, мотивирующим и увлекательным способом. Суть «серьезных игр» заключается в моделировании каких-либо реальных процессов или событий для получения первичного опыта или навыков в созданных условиях.

Потенциал «серьезных игр» виден еще и в том, что их можно легко адаптировать к любому технологическому формату и использовать на настольном оборудовании или на мобильных устройствах всех типов. Однако перед их реализацией необходимо учитывать некоторые моменты: следует определить, какова целевая аудитория, сколько времени доступно для игр и какие навыки и компетенции необходимо развивать.

Видовое разнообразие «серьезных игр» и спектр сфер для их применения сегодня невероятно широк:

- игры, позволяющие усваивать материал учебных дисциплин (например, в DragonBox Algebra игроки изучают основы алгебры во время прохождения серии головоломок и задач; существуют образовательные версии популярных развлекательных игр – Minecraft: Education Edition, SimCityEDU и др.);
- игры-симуляции, предлагающие смоделированные реальные ситуации, предназначенные для выработки конкретных навыков без каких-либо рисков в процессе обучения (например, симуляторы управления различной техникой или пред-

приятиями, симуляторы различных ситуаций в бизнесе, менеджменте или экономике);

– мотивационные игры, ориентированные на побуждение игроков к изменению их поведения и подходов через социальное взаимодействие;

– социально ориентированные игры, предназначенные для повышения осведомленности о социальных проблемах, таких как бедность, изменение климата или права человека. Их можно использовать для информирования игроков о причинах и последствиях этих проблем, а также для побуждения их к определенным действиям.

«Серьезные игры» становятся ценным инструментом приобретения новых знаний вне учебных аудиторий: их использование способствует лучшему запоминанию информации и более глубокому пониманию материала, процесс обучения становится более интерактивным и увлекательным. Очевидно, что потенциал «серьезных игр» в практике досугового образования значителен и требует дальнейшей разработки. Однако уже сейчас можно использовать существующие игры для проработки различных аспектов формирования досугового поведения, развития досуговой культуры отдельных людей, сообществ и общества в целом.

#### **5.4. Технология досугового тьюторства**

Американский психолог М. Чиксентмихай в исследованиях часто подчеркивает существование распространенного мнения, что для проведения свободного времени не требуется никаких навыков и каждый человек может с этим справиться. Однако факты свидетельствуют об обратном: проводить свободное время намного сложнее, чем работать. Само по себе его наличие не способно улучшить качество жизни, если у человека нет знаний о том, как его эффективно использовать, а эти знания не бывают врожденными [70]. Поэтому требуется помочь специалиста, который создаст условия для обретения человеком необходимого уровня досуговой грамотности. Таким специалистом может стать досуговый тьютор.

Досуговый тьютор (англ. *Tutor* – ‘педагог-наставник, опекун, попечитель’; от лат. *tueor* – ‘заботиться, оберегать’) – спе-

циалист, сопровождающий человека или группу в процессе досугового образования через разработку индивидуального образовательного маршрута и организующий [16]:

– индивидуальное и коллективное освоение и осмысление информации, впечатлений и опыта, получаемых в рамках различных досуговых программ; выполнение заданий, определение собственных потребностей и интересов в сфере досуга, проектирование собственных действий по расширению досуговой грамотности, формирование индивидуальных досуговых стратегий;

– рефлексивную коммуникацию. Помогает соотнести замысел и опыт участия в досуговой деятельности с поставленными задачами и полученными знаниями, выделить эффективные и малоэффективные досуговые практики и др.

Основу технологии досугового тьюторства составляют различные элементы личностно-ориентированной концепции обучения, такие как техника эвристического обучения, коллективная мыследеятельность, практические педагогические мастерские, а также технологии образовательных игр, включающие игрофикацию, ролевые игры, настольные игры (в том числе созданные клиентами) и активные подвижные игры. Сочетание данных элементов позволяет создать уникальную практику тьюторского сопровождения человека в сфере досуга на протяжении всей его жизни.

“  
Досуг – это не просто отдых,  
это возможность быть самим  
собой.

*У. Бродский*

Досуговое тьюторство ориентировано на создание условий для достижения человеком таких результатов, как:

- становление самостоятельности в использовании предложенных средств и ресурсов досуговой деятельности;
- расширение спектра средств и ресурсов среды, которые человек использует в процессе досуга;
- способность и готовность к изменению досуговой среды, обновлению досуговых средств, ресурсов и стратегий;
- способность и готовность проектировать и применять средства и ресурсы для своей досуговой деятельности и решения личностно значимых задач;
- индивидуализация досуговых стратегий в условиях перенасыщенной информационной среды.

Суть профессии «досуговый тьютор» заключается в том, чтобы помочь человеку освоить необходимые навыки в области досуговой деятельности, основными направлениями которой являются:

- досуговое консультирование клиентов;
- разработка индивидуальных планов занятий;
- организация групповых или индивидуальных занятий, посещений театров, музеев, концертов, лекций, мастер-классов и проч.;
- проведение тренингов, контроль результатов.

Тьюторская деятельность может осуществляться как индивидуально, так и в группе. Во втором случае программа мероприятий составляется в соответствии с интересами каждого участника.

Технология досугового тьюторства осуществляется через последовательную реализацию следующих этапов (рис. 5.2).

Таким образом, в результате реализации технологии досугового тьюторства развиваются навыки, помогающие участникам самостоятельно разрабатывать индивидуальные досуговые маршруты, ставить перед собой цели и достигать их, используя собственные ресурсы; процесс досугового образования и само-направленного обучения в данной сфере становится естественной потребностью и компетенцией, что в итоге способствует повышению общего уровня удовлетворенности жизнью.

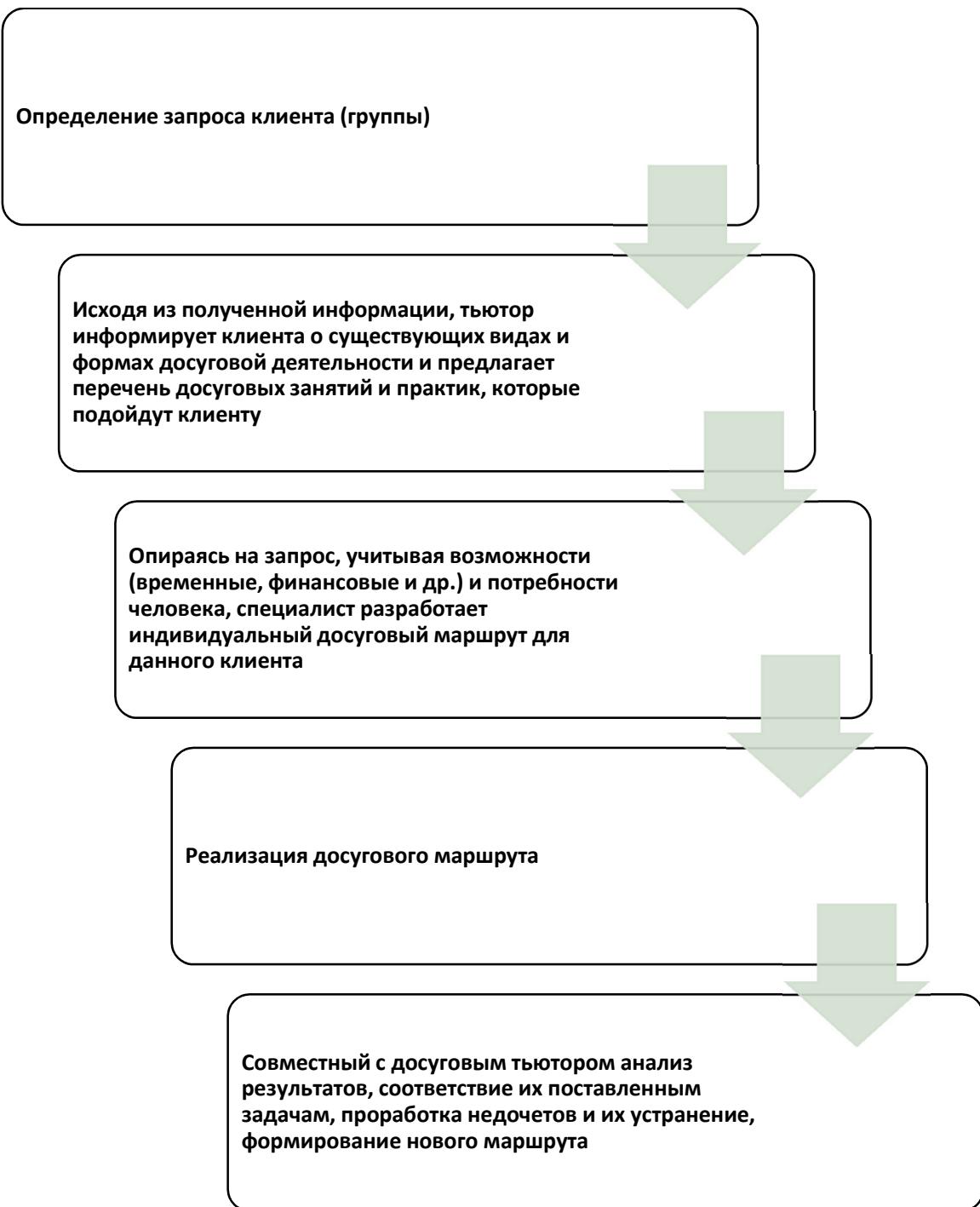


Рис. 5.2. Этапы реализации досугового тьюторства

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ

### ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 5

**1. Что является конечным ожидаемым результатом досугового консультирования с точки зрения специалиста?**

- а) получение клиентом финансовой выгоды;
- б) принятие клиентом информированного и независимого выбора досуговой деятельности;
- в) увеличение количества свободного времени у клиента;
- г) решение конкретных вопросов, связанных с досугом.

**2. Какой вид досугового консультирования направлен на глубокие устойчивые изменения в поведении и образе жизни клиента?**

- а) обучающее консультирование;
- б) экспертное консультирование;
- в) процессное консультирование;
- г) индивидуальное консультирование.

**3. Какая задача специалиста в досуговом консультировании является наиболее важной?**

- а) обучение новым навыкам;
- б) усиление чувства личной ответственности и внутреннего контроля у клиента;
- в) предоставление готовых решений без участия клиента;
- г) увеличение дохода клиента.

**4. Что означает термин «эдьютеймент»?**

- а) образование через развлечение;
- б) развлекательные мероприятия;
- в) профессиональное обучение;
- г) образовательные лекции.

**5. Какие основные формы реализации эдьютеймента выделяют И. Г. Хангельдинова и Е. М. Богданова?**

- а) развлекательное образование и образовательное развлечение;
- б) игровое обучение;
- в) мастер-классы и тренинги;
- г) визуальное обучение.

**6. Какой из нижеперечисленных форматов эдьюейнмента зародился в Германии и представляет собой соревнование молодых ученых?**

- а) PechaKucha;
- б) Science Slam;
- в) CreativeMornings;
- г) мастер-классы.

**7. Какой вид деловой игры позволяет имитировать реальные жизненные ситуации и развивать навыки анализа и принятия решений?**

- а) операционные игры;
- б) имитационные игры;
- в) психодрама и социодрама;
- г) трансформационные игры.

**8. Какой из перечисленных видов «серьезных игр» ориентирован на повышение осведомленности о социальных проблемах?**

- а) игры-симуляции;
- б) мотивационные игры;
- в) социально ориентированные игры;
- г) игры для усвоения учебного материала.

**9. В чем заключается работа досугового тьютора?**

- а) занимается развлечением клиентов;
- б) сопровождает человека или группу в процессе досугового образования;
- в) организует групповые досуговые мероприятия;
- г) консультирует по финансовым вопросам в сфере досуга и отдыха.

**10. Какие результаты достигаются благодаря досуговому тьюторству?**

- а) увеличение дохода клиента;
- б) улучшение физического здоровья;
- в) развитие профессиональных навыков;
- г) становление самостоятельности в использовании досуговых ресурсов и расширение спектра досуговых средств.

**11. Какой этап технологии досугового тьюторства предполагает разработку индивидуального досугового маршрута?**

- а) определение запроса клиента;
- б) реализация досугового маршрута;
- в) разработка индивидуального плана занятий;
- г) анализ результатов.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ К РАЗДЕЛУ 5**

*Задание 1*

Перечислите основные виды досугового консультирования. Кратко опишите специфику каждого вида.

*Задание 2*

Опишите, какими качествами должен обладать специалист, чтобы эффективно помогать клиентам в выборе досуговой деятельности. Объясните, почему важно каждое из названных качеств.

*Задание 3*

Разработайте краткую памятку для начинающего досугового консультанта, описывающую основные этапы реализации технологии консультирования.

*Задание 4*

Изучите рекламные предложения различных досуговых мероприятий и выделите 5–7 из них, которые можно отнести к интеллектуальному досугу. Для каждого примера обоснуйте выбор.

*Задание 5*

Оцените, насколько эффективным может быть CreativeMornings (как форма досуга) для развития межличностной коммуникации и сотрудничества. Подготовьте сценарный план «креативного завтрака», направленного на развитие данных компетенций.

*Задание 6*

Определите, какие качества и умения необходимы досуговому тьютору для успешной работы с детьми и подростками из

разных социальных групп. Разработайте программу повышения квалификации для досуговых тьюторов, включающую тренинги по развитию необходимых компетенций (например, коммуникативных навыков, умения мотивировать, знания основ педагогики досуга).

## КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 5

**Задача 1. Ролевая игра «Досуговое консультирование для разных клиентов»**

*Описание ситуации*

Вы – досуговый консультант, к вам обращаются клиенты с различными запросами. Каждый клиент имеет уникальные потребности и трудности в организации досуга.

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разделитесь на пары: один участник играет роль консультанта, другой – клиента.

2. Клиенты представляют разные ситуации (например, подросток, который не знает, как провести свободное время; взрослый, который хочет найти новое хобби; пожилой человек, который ищет способы активного отдыха).

3. Специалист должен оказать помощь, используя один из видов досугового консультирования (экспертное, процессное, обучающее).

4. После консультации обсудите, какие методы и техники были использованы и насколько они были эффективны.

**Задача 2. «Разработка программы досугового консультирования»**

*Описание ситуации*

В вашем городе открывается новый центр досугового консультирования, и вам поручено разработать программу консультирования для разных целевых групп (дети, подростки, взрослые, пожилые люди).

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разделитесь на команды, каждая из которых отвечает за одну целевую группу.

2. Разработайте программу консультирования, включающую следующие этапы: установление контакта, анализ потребностей, обучение, вовлечение в досуговую деятельность, оценка результата.

3. Продумайте, какие виды консультирования (экспертное, процессное, обучающее) будут наиболее эффективны для вашей целевой группы.

4. Представьте свою программу, объяснив, как она будет реализована на практике.

### **Задача 3. «Поиск личных ресурсов»**

#### *Описание ситуации*

Вы – досуговый консультант, работающий с людьми, которые испытывают трудности в определении своих интересов и ресурсов для организации досуга. Вам необходимо разработать настольную трансформационную игру, которая поможет участникам лучше понять свои потребности, интересы и оценить внутренние ресурсы.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разработайте концепцию настольной игры, включающую: цель игры (например, помочь участникам определить свои интересы и оценить ресурсы для досуга), правила игры, игровые элементы (карточки с вопросами, игровое поле, фишки и т. д.), этапы игры (например, самопознание, определение интересов, планирование досуга).

2. Опишите, как игра будет способствовать развитию самопознания и осознанности участников.

3. Предложите, как можно адаптировать игру для онлайн-формата.

### **Задача 4. «Разработка индивидуального досугового маршрута»**

#### *Описание ситуации*

Вы – досуговый тьютор, работающий с клиентом, обратившимся за помощью в организации свободного времени. Клиент – человек 25 лет, который чувствует, что его досуг стал однобразным и не приносит удовлетворения. Он хочет расширить круг своих интересов, но не знает, с чего начать. У клиента есть свободное время по выходным, а также вечерами после работы. Его бюджет ограничен, но он готов тратить небольшие суммы на досуг.

### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Проведите беседу с клиентом (в роли клиента может выступать ваш одногруппник) и определите его запросы, интересы и ограничения (время, бюджет, предпочтения).
2. На основе полученной информации разработайте индивидуальный досуговый маршрут для клиента, включив в него:
  - виды досуговой деятельности (например, посещение музеев, мастер-классы, спортивные мероприятия, чтение книг и т. д.);
  - ресурсы, которые можно использовать (бесплатные мероприятия, онлайн-курсы, библиотеки и т. д.);
  - план на ближайший месяц с конкретными датами и мероприятиями.
3. Предложите клиенту варианты рефлексии после каждого мероприятия (например, ведение дневника, обсуждение с тьютором).

### **Задача 5. «Тьюторское сопровождение в онлайн-формате»**

#### *Описание ситуации*

Вы – досуговый тьютор, который работает с клиентом в онлайн-формате. Клиент – женщина 35 лет, которая живет в небольшом городе, с ограниченными возможностями для досуга. Она хочет найти интересные занятия, которые можно проводить дома или онлайн. У клиента есть доступ к Интернету, но нет навыков эффективно использовать его для организации досуга. Ее интересы – чтение, рукоделие, изучение иностранных языков и здоровый образ жизни.

#### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разработайте индивидуальный досуговый маршрут для клиента, используя онлайн-ресурсы. Включите в маршрут:
  - онлайн-курсы, вебинары, мастер-классы;
  - виртуальные экскурсии по музеям и галереям;
  - сообщества по интересам (форумы, группы в социальных сетях);
  - приложения для изучения языков и здорового образа жизни.
2. Предложите клиенту план на месяц с конкретными активностями и ресурсами.
3. Опишите, как вы будете проводить онлайн-консультации для анализа результатов и корректировки маршрута.

## **6. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРИКЛАДНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПЕДАГОГИКЕ ДОСУГА**

### **6.1. Основные направления прикладных исследований в педагогике досуга**

Сложность, многогранность и противоречивость современных социально-культурных процессов актуализируют необходимость постоянной диагностики быстро меняющейся ситуации и поиска эффективных решений в сфере досуга. Как важная составляющая общей педагогической науки педагогика досуга сосредоточена на изучении и разработке совокупности содержательных и методических свойств досуговой деятельности, оказывающих развивающее влияние на людей разного возраста. Грамотная многоаспектная исследовательская деятельность организаторов досуга позволяет определить функции отдельных сторон педагогического процесса в досуге как целостного системного явления, выявить направления его развития и в результате является одним из главных факторов повышения уровня организации досуговой деятельности.

“  
Время досуга – это время для  
создания и поиска своего  
места в мире.

*А. Вознесенский*

Организатор досуга – это профессионал с системным подходом к знаниям, который позволяет ему исходя из современной концепции человеческого развития разрабатывать, управлять, внедрять, продвигать и оценивать образовательные, профилактические, воспитательные и развивающие процессы в сфере досуга. Следовательно, проблема освоения широкого спектра исследовательских технологий сегодня остро стоит перед специалистами досуговой сферы.

Педагогика досуга – наука о теории и практике досугового образования, которое направлено на развитие личности, культуры, творчества и социальной активности человека в свободное время.

*Организация исследований в педагогике досуга представляет собой процесс планирования, проведения и анализа научных работ, посвященных изучению различных аспектов досуговой деятельности в образовательном контексте.*

Исследования в области досуга и свободного времени можно условно разделить на несколько различных, частично пересекающихся направлений:

- изучение психолого-педагогических особенностей досуговой деятельности разных возрастных групп, их потребностей, интересов, мотивов, ценностей, установок и ожиданий;
- анализ потребностей и интересов целевой аудитории для оптимизации содержания досуговых мероприятий;
- мониторинг эффективности разных форм и методов досуговой деятельности, таких как игры, спорт, туризм, творчество, чтение, общение, образование и др.;
- исследование влияния досуговой деятельности на развитие личности, ее интеллектуальных, творческих, социальных, эмоциональных, нравственных и физических качеств;
- психолого-педагогическое сопровождение досуговой деятельности, включающее оказание психологической поддержки детям и подросткам, развитие у них навыков эмоционального саморегулирования и социального взаимодействия;

- создание условий для участия в досуговой деятельности детей с особыми образовательными потребностями, разработка программ, учитывающих их специфические потребности и возможности;
- определение роли и функций педагога досуга, его профессиональной компетентности, стиля и методов работы, а также его взаимодействия с участниками досуговой деятельности;
- изучение условий и ресурсов для организации досуговой деятельности, таких как пространство, оборудование, материалы, информация, финансирование, партнерство и др.;
- исследование проблем и перспектив развития педагогики досуга в современном обществе, ее социальной значимости, культурного разнообразия, инновационного потенциала и др.;
- разработка и апробация инновационных методик и технологий организации досуговой деятельности для групп различного возраста;
- создание программ профессиональной подготовки педагогов для работы в данной области;
- разработка программ дополнительного образования, повышения квалификации и профессиональной переподготовки, позволяющих взрослым эффективно использовать свободное время для карьерного роста;
- исследование возможностей использования цифровых технологий для организации свободного времени, создание образовательных и развлекательных приложений, онлайн-платформ для общения и творчества;
- изучение долгосрочного влияния различных видов досуговой деятельности на физическое, психическое и социальное развитие личности; разработка комплексных программ, способствующих гармоничному развитию человека на протяжении всей жизни.

Прикладные исследования в педагогике досуга играют ключевую роль в развитии эффективных методов его организации, способствующих всестороннему развитию личности. В условиях современного общества, где досуг становится важным ресурсом для саморазвития и самореализации, необходимость в таких исследованиях возрастает. Дальнейшее развитие и углубление исследований в этой области позволит создать более содержательные и разнообразные формы досуговой

деятельности, отвечающие потребностям и интересам различных групп населения.

Для комплексного изучения процессов, происходящих в сфере досуга, необходимо проведение эмпирических исследований проблем свободного времени, которые позволяют ученым получить информацию как объективного, так и субъективного характера.

Согласно Г. Е. Зборовскому [22], эмпирическое исследование предполагает изучение широкого круга социальных проблем, направленное на решение теоретических и практических задач в сфере досуга, регулирование межгрупповых и внутригрупповых отношений и процессов. Реализация данного исследования предполагает использование количественного и качественного подходов к анализу эффективности досуговой деятельности личности, группы, общества. Подходы различаются по объекту исследования, целям и задачам, организации исследовательского процесса, полученным результатам (табл. 6.1.).

*Таблица 6.1*

**Основные характеристики количественного и качественного подходов в организации исследования досуга (по Г. Е. Зборовскому)**

	Количественный подход	Качественный подход
Характерные черты	<ul style="list-style-type: none"><li>– наличие сформулированных теоретических положений, которые нуждаются в эмпирической проверке;</li><li>– детальная разработка методологии исследования;</li><li>– жесткая формализация всех исследовательских процедур;</li><li>– использование в качестве основных преимущественно формализованных (количественных) методов сбора информации;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– отсутствует жесткая формализация исследовательских процедур, которые подбираются в зависимости от результата анализа полученных данных;</li><li>– анализ данных не является самостоятельной завершающей стадией исследовательского процесса, а осуществляется на протяжении всего исследования, от его начала и до конца;</li><li>– отсутствует четкая граница между объектом и специалистом, который включ-</li></ul>

Окончание таблицы 6.1

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– переход от общего к частному, от теоретических положений к их эмпирической проверке;</li> <li>– применение широкого набора методов математической обработки данных;</li> <li>– получение результата исследования в виде текста, представляющего собой детальный анализ сформулированных гипотез исследования, на базе которых делаются теоретические выводы и даются практические рекомендации</li> </ul>	<p>чен в исследовательскую ситуацию, является ее частью;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– используются неформализованные методы сбора информации, подбор и корректировка которых осуществляется в ходе исследования, в зависимости от специфики объекта, получаемой новой информации, сделанных на ее основе выводов и обобщений, а также изменений в направлении исследования;</li> <li>– результатом исследования выступает текст, опираясь на который, возможна интерпретация какого-то явления участниками события, а также обобщения, сделанные на ее основе (исследовательский комментарий или теория, объясняющая случай)</li> </ul>
Особенности	базируется на анализе и обработке числовых данных с использованием статистических методов для изучения социальных явлений в области досуговой деятельности	ориентирован на понимание и интерпретацию социальных явлений через глубокое изучение контекста и субъективных, личностных переживаний. Используется для небольших выборок и направлен на глубокое понимание и описание социальных явлений в их естественной среде
Примеры	опрос, эксперимент, статистический анализ данных и моделирование и др.	интервью, наблюдение, анализ текстов и документов, фокус-группы и др.

Сложность и многомерность исследований в сфере досуга часто требуют комбинирования количественного и качественного подходов, что позволяет получить более полное и глубокое понимание изучаемого явления.

Преимущества комбинированного подхода:

1. Количественные и качественные методы дополняют друг друга, позволяя исследователю получить более полную характеристику явления. Количественные методы предоставляют общую картину и статистические данные, в то время как качественные методы помогают понять контекст и сложность исследуемого явления.

2. Качественные методы дают более глубокое понимание мотивов, убеждений и переживаний участников исследования. Они позволяют исследователю узнать больше о том, как и почему люди действуют и взаимодействуют в определенном контексте.

3. Комбинирование методов дает возможность исследователю проверить и подтвердить результаты, полученные с их помощью. Например, количественные данные могут быть использованы для подтверждения или опровержения качественных выводов, а качественные данные могут помочь объяснить неожиданные результаты количественного анализа.

## **6.2. Методы исследования досуговой деятельности**

Подготовка и проведение исследований в сфере педагогики досуга ориентированы на выявление методов и подходов к организации досуговых мероприятий, способствующих развитию личности, образованию и воспитанию в сфере свободного времени. Такие исследования могут включать в себя изучение влияния досуговых программ на социальное, психическое и физическое развитие участников, а также разработку эффективных методов проведения досуговых мероприятий с учетом индивидуальных особенностей каждого участника. Важным аспектом подобных исследований является оценка качества проводимых досуговых программ и их влияния на общественное благополучие. При этом выбор методов зависит от цели, задач и условий каждого конкретного исследования.

Включение исследовательских технологий в практику современной досуговой педагогики должно осуществляться с учетом таких параметров, как:

- продолжительность исследования. Исследования могут быть плановыми (согласно планам и программам) и внеплановыми (оперативными);
- место проведения: лабораторные (в заранее подготовленных специально определенных условиях) или в естественной среде;
- степень научной глубины и сложности: эмпирические (установление новых фактов в досуговой педагогике), теоретические (выявление и формулировка основных закономерностей в сфере организации досуга), методологические (определение общих принципов и методов исследования педагогических явлений в сфере досуга);
- предпочтительный метод сбора информации: опрос, наблюдение, эксперимент, социометрия, референтометрия и т. д. [22].

Выбор методов исследования досуговой деятельности зависит также от того, насколько полно и точно каждый из них отражает анализируемую ситуацию.

В педагогике досуга существуют разные подходы и методы исследований (табл. 6.2).

Выбор методов изучения досуговой деятельности во многом зависит от целей и задач конкретного исследования, а также от того, насколько полно и точно каждый из них способен отразить ситуацию. Среди множества подходов и методов, применяемых в педагогике досуга, особое место занимают эмпирические, позволяющие не только собирать и анализировать данные о реальной досуговой деятельности, но и оценивать эффективность досуговых программ. Одним из ключевых инструментов в рамках эмпирических исследований является мониторинг – метод, который обеспечивает систематический сбор информации об изучаемом объекте (например, спрос на культурные услуги, ход реализации конкретного досугового проекта и т. п.).

С помощью данной группы методов можно своевременно обнаружить отклонения от намеченного плана действий, исправить ситуацию, внести необходимые изменения или дополнения. Для достижения максимального эффекта от использова-

ния метода необходимо включить систему мониторинга в структуру реализации конкретного досугового проекта, программы или мероприятия.

*Таблица 6.2*  
**Основные группы методов в педагогике досуга**

Группа	Примеры	На что направлены
1. Теоретические методы	анализ, синтез, обобщение, классификация, сравнение, моделирование и др.	позволяют изучать основные понятия, категории, закономерности и принципы педагогики досуга, а также разрабатывать концепции, теории, модели и программы досугового образования
2. Эмпирические методы	наблюдение, эксперимент, опрос, тестирование, интервью, анкетирование, контент-анализ и др.	позволяют собирать, обрабатывать и интерпретировать данные о реальной досуговой деятельности людей, а также оценивать эффективность и результативность досугового образования
3. Математические и статистические методы	корреляционный, регрессивный, факторный, дисперсионный, кластерный анализ и др.	позволяют проводить количественный и качественный анализ данных, выявлять зависимости, различия, типологии и тенденции в досуговой деятельности и досуговом образовании
4. Компьютерные и информационные методы и технологии	Интернет, электронные базы данных, программное обеспечение, мультимедиа и др.	позволяют расширить возможности поиска, хранения, передачи и представления информации о педагогике досуга, а также использовать современные формы и средства досугового образования

Осуществление мониторингового исследования предполагает систему последовательных операций:

1. Сбор фактического материала, результатом которого является получение определенной информации об изучаемом объекте.

2. Оценка – результатом является получение информации, характеризующей состояние объекта мониторинга по определенным критериям.

3. Контроль – результатом является информация, отвечающая на вопрос, соответствует ли состояние объекта мониторинга оптимальному.

4. Прогнозирование – результатом является информация о перспективах развития объекта исследования.

5. Разработка методик и способов приведения объекта мониторинга в оптимальное состояние. Результатом является информация, содержащая данные о приемах и методах, возможностях их реализации.

Поскольку работа организатора досуговой деятельности связана с людьми, ее результат не всегда может быть точно предсказан, не существует методов и средств, способных гарантировать стопроцентный успех. Возникает необходимость периодического контроля и коррекции параметров, на которые направлено то или иное воздействие. Именно технологии мониторинга дают возможность решить эту проблему.

Использование опросных технологий направлено на различные способы сбора информации в процессе опосредованного и непосредственного взаимодействия с аудиторией или отдельными респондентами и требует обязательной регистрации ответов на вопросы, связанные с целями и задачами конкретного исследования.

В практике досуговой деятельности главной целью опроса является получение определенных объемов информации о состоянии общественного мнения, развлекательных предпочтениях, оценке социально-культурных событий и услуг, фактах, событиях. Одним из наиболее эффективных является анкетирование, предполагающее опрос значительного числа респондентов и используемое для получения информации о типичности тех или иных явлений.

Анкетирование позволяет установить общие взгляды, мнения людей по тем или иным аспектам проведения свободного времени, выявить мотивацию их участия в различных досуговых практиках, систему отношений и мн. др.

В основе данного метода лежит разработка специального инструментария – анкеты. Анкета – это упорядоченный по содержанию и форме набор вопросов и высказываний в виде опросного листа. Под вопросами анкеты понимаются все речевые сообщения (высказывание, незаконченное предложение, таблица) как в вопросительной, так и в утвердительной или отрицательной формулировках, побуждающие респондента письменно реагировать на них.

Любая анкета включает в себя три основные части (табл. 6.3).

*Таблица 6.3*  
**Структура анкеты**

1. Вводная часть	<p>Включает обращение, которое является введением и должно быть кратким, четким и понятным.</p> <p>Основная цель обращения – познакомить респондента с целью опроса, описать характер использования результатов, представить правила заполнения анкеты</p>
2. Основная часть	<p>Включает блоки вопросов к респондентам.</p> <p>Обычно в анкете чередуются несколько вариантов построения вопросов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– вопрос <i>открытого типа</i> предусматривает свободную форму ответа;</li> <li>– вопрос <i>закрытого типа</i> предполагает наличие готовых вариантов ответа, которые автор разрабатывает до начала опроса, основываясь на исходных представлениях о содержании вопроса и на данных пробного исследования;</li> <li>– вопрос <i>полузакрытого типа</i> основан на добавлении к списку ответов фразы «Свой вариант».</li> </ul> <p>Такой вопрос дает возможность не только выбрать один из тех ответов, которые приводятся в анкете, но и добавить что-то свое.</p> <p>Выбор вида вопроса зависит от характера иско- мой информации</p>
3. Заключитель- ная часть	<p>Социально-демографическая часть, целью которой является сбор основных биографических данных респондента. В зависимости от задач исследования это могут быть вопросы о возрасте, половой принадлежности, образовании, месте проживания, социальном статусе, профессии и т. д. Данные сведения запрашиваются для проверки надежности информации</p>

В процессе разработки анкеты необходимо учитывать следующие требования:

1. Содержание анкеты должно строго подчиняться целям и задачам исследования.

2. Язык анкеты должен быть близок к разговорной речи обследуемой совокупности лиц и оперировать ситуациями, понятными респондентам.

3. Последовательность вопросов следует строить таким образом, чтобы в течение всего процесса заполнения анкеты у респондента сохранялся интерес к ней и стимулировалось желание отвечать.

4. Анкету необходимо оформлять аккуратно, в ее полиграфическом представлении рекомендуется использовать разные шрифты, разделяющие формулировки вопросов и ответов.

5. Должна быть предусмотрена возможность быстрой обработки большого количества ответов с использованием методов математической статистики.

Опыт проведения опросов свидетельствует о том, что респондент дает более полные и содержательные ответы, когда анкета включает небольшое количество вопросов (не более 7–10) [20].

Сегодня сфера досуга стала глубоко личной, индивидуализированной – каждый человек имеет возможность подобрать из огромного разнообразия видов деятельности что-то, отвечающее только его интересам и потребностям. Поэтому исследования общего характера (опросы, анкетирование, фокус-группы и проч.) могут дать представление лишь об основных тенденциях проведения свободного времени представителями различных слоев населения, показать приблизительный бюджет времени, который они готовы посвящать осознанному досугу.

Вместе с тем при создании уникальной, индивидуализированной программы досуговой деятельности для конкретного человека или группы людей часто необходимо выяснить личную, конфиденциальную (состояние здоровья, материальные возможности, мотивы и проч.) информацию. Именно использование техники глубинного интервью поможет определить досуговые стратегии клиентов, принципы, которыми они руководствуются при выборе тех или иных видов и форм досугового времяпрепровождения, механизмы принятия решений,

ожидания от различных видов организованного досуга, ценности и предпочтения.

Методика проведения глубинного интервью включает три основных этапа: подготовительный, основной и заключительный [46].

На подготовительном этапе специалист определяет цель и задачи интервью, а также технику его проведения. С учетом перечисленного выше составляется план. В отличие от опроса план предполагает лишь перечень ключевых вопросов, выбранных для обсуждения с клиентом. В ходе беседы эти вопросы будут дополняться, меняться и перестраиваться.

Основной этап – этап проведения глубинного интервью. Сама беседа может длится от 30 минут до 2–3 часов. Ее длительность зависит от сложности темы интервью и изначального запроса клиента. Однако в рамках консультирования по вопросам досуга оптимальным будет 30–60 минут. На данном этапе важно соблюдать правила проведения глубинных интервью:

1. Использовать открытые вопросы, которые дают возможность клиенту рассуждать по теме, а специалисту помогают найти причину тех или иных его действий.

2. Следует задавать вопросы о прошлом и настоящем клиента, а также просить привести примеры из его жизни.

3. Необходимо занимать нейтральную позицию, не навязывать свою точку зрения, мысли или идеи.

На завершающем этапе идет обработка и анализ полученной информации, обязательно составляется развернутый отчет.

Таким образом, метод глубинного интервью обладает значительным потенциалом в практике организатора досуга, является гибким, эффективен как самостоятельный, так и в комплексе с другими качественными и количественными методами исследования.

Рейтинговые технологии, в частности технологии социометрии и референтометрии, по содержанию и способу реализации близки к опросным.

Рейтинговая система как объективный метод определения популярности культурно-зрелищных мероприятий и программ дает возможность выявить наиболее востребованные у посетителей темы и формы, отобрать лучших ведущих, артистов

и т. д. Создание творческого соперничества между организаторами досуга на основе правильного использования рейтинговой системы поможет существенно повысить уровень качества развивающих, культурно-просветительских, развлекательных и игровых программ.

Социометрический метод позволяет выявить межличностные отношения в группе людей с помощью предварительного опроса. Межличностные отношения предопределяются объективной необходимостью совместной деятельности (рождающей официальную структуру любой группы) и эмоциональным фактором – симпатиями и антипатиями, которые в свою очередь создают неофициальные отношения в группе.

Ключевыми преимуществами социометрии являются: возможность за короткое время собрать значительный материал, поддающийся статистической обработке и визуальному представлению; регистрация отношений между всеми участниками группы. Однако организатору досуга не следует полностью полагаться на результаты, полученные при использовании социометрического метода, поскольку ученые отмечают ряд его недостатков. Речь идет о фиксации преимущественно эмоциональных отношений, выражющихся в симпатиях и антипатиях; невозможности выявления истинных мотивов выбора людей: количество взаимных выборов может отражать не столько сплоченность группы, сколько дружеские связи отдельных микрогрупп.

“  
Упускать внутреннее для выигрыша во внешнем, то есть ради блеска, сана, пышности, титула и почета жертвовать вполне или большей частью спокойствия, досуга и независимости, – отчаянная глупость.

*А. Шопенгаузер*

Таким образом, социометрия позволяет в кратчайшие сроки раскрыть структуру межличностных отношений в группе, систему симпатий и антипатий, но не всегда позволяет достоверно диагностировать содержательные характеристики общения и взаимоотношений между людьми.

Референтометрический метод (или референтометрия) позволяет выявить мотивы межличностного выбора или предпочтений. Технология проведения референтометрии подразумевает две ключевые процедуры.

Сначала респондентам предлагают ряд вопросов, с помощью которых выявляются позиции каждого из опрашиваемых относительно той или иной ситуации, предмета или события. При этом участникам предоставляют примерный список вероятных референтов, среди них могут быть родственники (родители, муж или жена, брат, сестра), взрослый знакомый, знакомые родителей, друзья, лучший друг, компания, девушка (молодой человек), сокурсники, одноклассники и т. д., известная персона, авторитетный человек, литературный персонаж, киногерой, историческая личность и проч. Этот список составляется в зависимости от цели исследования и задач, которые ставит организатор досуга.

Основная процедура предполагает, что респонденты, отвечая на каждый вопрос, выбирают наиболее предпочтительного кандидата из списка. По результатам для каждого участника создается референтная карта – портрет его ближайшего окружения.

Важной особенностью референтометрии является глубокая мотивированность поведения субъекта, поглощенного возможностью ознакомиться с позицией, высказываемой его эталонным лицом относительно значимого объекта. Следовательно, с помощью такого метода определяют не только межличностный выбор, но и выявляют его мотивы. Полученная информация может быть использована организаторами досуга для понимания потребностей и запросов аудитории.

Один из ключевых методов сбора информации в исследованиях досуговой деятельности – изучение бюджета времени. Данный метод – разновидность метода опроса, реализуемого способом саморегистрации; средство изучения образа жизни индивидов и социальных групп [21]. Он позволяет выявить

количественные затраты времени на разные формы деятельности, в частности на досуг и его виды.

Этот метод используется для изучения и улучшения организации труда, быта, свободного времени и общего образа жизни, особенно у людей с нестандартным графиком работы и нерегулируемой рабочей неделей. Анализируя распределение времени и места различных видов деятельности в жизни человека, можно выявить его стремление к определенным ценностям и целям.

Один из наиболее распространенных способов изучения бюджета времени – использование дневников саморегистрации временных затрат в течение недели, месяца. Для полноты получаемой информации затраты времени лучше фиксировать в дневнике регулярно, отмечая содержание деятельности каждые 30 минут.

Модель бюджета времени включает следующие группы:

1. Рабочее (учебное) время – периоды непосредственной трудовой или учебной деятельности, подготовки к ней.

2. Время для удовлетворения физиологических потребностей (сон, прием пищи, гигиена).

3. Время удовлетворения бытовых потребностей (время на приобретение необходимых товаров, приготовление пищи, уборку помещения, стирку и т. д.).

4. Свободное время – время, которым человек может распоряжаться по собственному усмотрению для отдыха, развлечений, физического и духовного развития [Там же].

Обычно бюджет времени рассчитывается для одного человека на день или на неделю. Рекомендуется составлять недельный бюджет, так как он позволяет лучше понять общий образ жизни клиента. Неделя, которую анализируют, должна быть типичной рабочей или учебной, без выходных или других особых дней. Следует записывать начало и конец занятий, продолжительность каждой активности, а также случаи одновременного выполнения нескольких дел (например, приготовление еды под слушание музыки или просмотр фильмов, чтение или просмотр социальных сетей в транспорте и проч.).

В современной ситуации возникает острая необходимость научного исследования различных аспектов жизни людей в конкретных социально-культурных условиях (анализ процессов и выявление причинно-следственных связей). Целесо-

образно использовать технологии, связанные с проведением экспериментальных исследований. Цель таких технологий – эмпирическая проверка гипотез о причинно-следственных связях в развлекательных процессах и выявление наиболее значимых из них.

Одной из основных задач эксперимента в сфере свободного времени является получение информации о причинно-следственных связях между изучаемыми социально-культурными явлениями и их свойствами. Это также способствует достижению новых, более точных знаний о процессах обновления различных сторон социокультурной деятельности.

В зависимости от целей экспериментальные технологии можно разделить на:

- диагностические, связанные с фиксацией состояния объекта в конкретный момент времени. Они позволяют получить точное представление о текущем состоянии исследуемого явления;

- поисковые, цель которых – получение недостающих данных об объекте исследования. Это помогает выявить неизвестные ранее аспекты и дополнить имеющиеся знания;

- формирующие, с помощью которых содержание, структура и функции объекта исследования активно приводятся в соответствие с определяемой гипотезой. Могут включать внесение новаций и преобразований в рабочий процесс социокультурной деятельности, а также повышение эффективности конкретного культурного продукта, действий или услуг, опроверганных на практике.

“  
Тайна наших несчастий в том,  
что у нас слишком много  
досуга для того, чтобы  
размышлять, счастливы мы  
или нет.  
”

*Г. Вольтер*

Таким образом, использование экспериментальных технологий в сфере педагогики досуга позволяет более глубоко понять причинно-следственные связи и свойства изучаемых явлений, что способствует улучшению качества организации досуговой деятельности и повышению эффективности культурных продуктов и услуг.

Завершая описание некоторых методов, позволяющих проводить качественные и количественные исследования в сфере досуга, необходимо рассмотреть метрики качества досуговых мероприятий.

Интересы и духовные потребности современного человека очень динамичны. Проблемность ситуации является предпосылкой не только для поиска инновационных технологий в творческой производственной деятельности учреждений культуры, но и оценки результатов деятельности учреждений культуры в условиях интеграции культурно-досуговой сферы в современные общественные отношения и рыночную экономику.

К группе опросных методов, эффективно используемых для оценки уровня удовлетворенности участников различными видами и формами досуга, можно отнести метрики качества досуговых мероприятий. Изучение вопросов лояльности традиционно сопровождается возникновением альтернативных мнений относительно показателей, измеримости, типов, классификаций и других аспектов. В настоящее время не существует единого подхода к определению понятия «потребительская лояльность». Однако этимология слова (англ. *loyalty* – ‘верность, преданность’) подчеркивает значимость исследований данного феномена.

Лояльность определяется как общее положительное отношение к организации и ее внутренней среде. Она формируется на основе сочетания поведенческих и воспринимаемых характеристик [49].

Поведенческая лояльность основывается на взаимодействиях, связанных с регулярным осознанным выбором тех или иных досуговых услуг, компаний, учреждений. Она отражает повторяющиеся действия потребителей, такие как регулярные покупки и предпочтение мероприятий или услуг одной и той же организации.

Воспринимаемая лояльность оценивается по следующим критериям (индикаторам):

– удовлетворенность – ощущение довольства, возникающее у участника, когда он сопоставляет свои предварительные ожидания с реальными качествами посещенного мероприятия, включая качество сервиса. Этот критерий отражает степень, в которой продукт или услуга соответствуют или превосходят ожидания потребителя;

– осведомленность – степень известности деятельности организации на рынке предоставления досуговых услуг. Этот индикатор показывает, насколько хорошо потребители знают о мероприятиях, продуктах или услугах компании и как воспринимают ее бренд.

Метрики качества досуговых мероприятий, применяемые в рамках опросных методов, играют ключевую роль в оценке уровня удовлетворенности участников. Они позволяют выявить как поведенческие, так и воспринимаемые аспекты лояльности, что способствует более глубокому пониманию отношения потребителей к организации и ее деятельности. При отсутствии единого подхода к определению потребительской лояльности комплексный анализ этих метрик является важным инструментом для улучшения качества предоставляемых услуг и повышения уровня удовлетворенности участников досуговых мероприятий.

Их лояльность может проявляться следующим образом:

- активно задействованы в мероприятиях и относятся с пониманием к незначительным ошибкам, не переходя к конкурентам;
- рекомендуют своим знакомым, приводят семьи и друзей на мероприятия, что является лучшей рекламой, чем любая другая;
- если услуги платные, лояльные клиенты склонны к увеличению покупок и новых продуктов, а также реже обращаются к конкурентам.

Стандартами исследовательской отрасли стали индексы, взятые из сферы бизнеса, которые позволяют рассматривать динамику изменения отношений клиентов с брендом в течение определенного времени, сравнивать полученные данные со средними показателями отрасли:

- NPS (Net Promoter Score) – индекс потребительской лояльности, отражающий готовность рекомендовать компанию другим клиентам;
- CSI – индекс удовлетворенности клиентов.

Индекс удовлетворенности клиентов является важным инструментом для оценки уровня довольства участников различными видами и формами досуга. Использование CSI позволяет выявить положительные и отрицательные стороны деятельности организации, а также определить влияние различных критериев на отношение клиентов к компании. В сочетании с NPS индекс удовлетворенности предоставляет комплексное понимание того, приводит ли высокая удовлетворенность клиентов к их лояльности и долгосрочным отношениям с организацией.

Основные цели использования CSI и NPS в сфере организации досуговой деятельности включают:

- измерение уровня удовлетворенности участников в целом и по отдельным мероприятиям и услугам. Помогает понять, какие аспекты досуговых мероприятий наиболее ценные для участников;
- сравнение уровня удовлетворенности мероприятиями и услугами различных (конкурирующих) учреждений и организаций. Позволяет определить сильные и слабые стороны каждой организации и выработать стратегии для улучшения качества предоставляемых услуг;
- оценка риска потенциального оттока клиентов и выявление его явных и скрытых причин. Важно для разработки мер по удержанию клиентов;
- комплексный анализ факторов, влияющих на лояльность и удовлетворенность клиентов. Такой анализ помогает более точно направить усилия на улучшение организации различных типов и видов досуговых мероприятий.

Индекс удовлетворенности клиентов основан на том, что удовлетворенность зависит не только от характеристик мероприятия или услуги, но и от важности этих параметров для участника.

Процесс расчета CSI можно разделить на три этапа: создание опроса, сбор данных у клиентов и внесение оценок в таблицу, процесс расчета и последующий анализ.

Применение CSI в сфере организации досуговой деятельности позволяет глубже понять потребности и предпочтения участников, выявить ключевые аспекты, требующие улучше-

ния, и разработать стратегии для повышения уровня удовлетворенности и лояльности клиентов. CSI в сочетании с NPS предоставляет всестороннее понимание клиентского опыта и помогает формировать долгосрочные отношения с клиентами.

NPS является качественным инструментом для выявления степени приверженности клиентов к организации на личном опыте потребителей или участников. В процессе вычисления этого индекса определяются доля лояльных потребителей, а также проблемные места продукта и сервиса. В сфере организации досуговой деятельности NPS помогает понять, насколько клиенты готовы рекомендовать мероприятия другим, что напрямую связано с их уровнем удовлетворенности и лояльности.

Важно отметить, что показатель NPS рассчитывается среди клиентов, которые уже пользовались продуктами или услугами компании. Основной вопрос, задаваемый клиентам, формулируется следующим образом: «Какова вероятность того, что вы порекомендуете наше учреждение/мероприятие своему другу или знакомому? Оцените вероятность от 1 до 10, где 0 – никогда не порекомендую, а 10 – обязательно порекомендую». Высокий NPS свидетельствует о позитивном клиентском опыте и лояльности. Он является эффективным инструментом для оценки и улучшения клиентского опыта в сфере организации досуговой деятельности.

Таким образом, при изучении сферы досуга открываются богатые возможности для обновления, обогащения и актуализации досуговой деятельности в соответствии с реальными запросами различных групп населения. Поэтому, несмотря на то, что представленный перечень исследовательских технологий в социально-культурной деятельности далеко не полон, можно говорить о необходимости органичного включения этих технологий в работу каждого специалиста социально-культурной сферы.

### **6.3. Основные этапы реализации программы исследования досуговой деятельности**

Исследования в сфере досуга – сложный процесс научно-познавательной деятельности, нацеленной на выявление, проверку и применение на практике новых способов, средств и приемов, совершенствующих систему воспитания, обучения и развития человека в процессе досуга.

Программа изучения досуговой деятельности представляет собой комплексный план, определяющий основные этапы и методы исследования, цель которого – получение новых знаний о процессах, происходящих в сфере досуга. Она охватывает все аспекты начиная от формулировки проблемы и заканчивая интерпретацией полученных данных, обеспечивает системность и последовательность проведения исследования, что особенно важно в условиях высокой вариативности досуговых практик и их влияния на личностное развитие.

Программа состоит из двух основных разделов – методологического и методического (методико-процедурного). Каждый имеет ряд ключевых элементов, обеспечивающих всесторонний и систематизированный подход к исследованию.

**1. Методологический раздел:**

- формулировка проблемы (определение актуальности и значимости исследования);
- определение объекта и предмета исследования (объектом является досуговая деятельность в целом, предметом – конкретные аспекты или процессы, происходящие в рамках этой деятельности);
- определение цели и задач исследования (четкое изложение цели, которую планируется достичь, и задач, которые необходимо решить в ходе исследования);
- определение ключевых терминов и понятий, используемых в исследовании;
- анализ существующих данных и литературы по теме.

**2. Методический раздел:**

- определение общей стратегии исследования, выбор подходов и методов;
- определение и обоснование выборки, представляющей изучаемую популяцию;

– определение и подбор методов сбора и анализа данных – выбор конкретных методов и инструментов, которые будут использоваться для сбора и анализа данных.

Построение программы исследования содержит несколько этапов:

1. Выбор области исследования. Определение сферы досуговой деятельности, которая будет изучаться. Этот выбор обусловлен как объективными (актуальность, новизна, перспективность), так и субъективными факторами (опыт, научные и профессиональные интересы исследователя).

2. Разработка методики исследования. Данный процесс носит индивидуализированный характер и включает конструирование системы методов для достижения поставленной научной цели. Важным элементом является составление программы исследования, которая систематизирует все его аспекты.

3. Формирование и реализация программы. Программа должна включать четкое описание процедуры исследования, в том числе методы сбора и анализа данных. На этом этапе важно обеспечить логическую последовательность и системность всех действий.

4. Проведение педагогического эксперимента и сбор данных. Реализация запланированных мероприятий, сбор эмпирических данных.

5. Анализ и интерпретация данных.

Исследования в сфере досуга обладают рядом особенностей, которые необходимо учитывать при разработке и реализации программы:

1. Досуговая деятельность имеет широкий спектр форм и направлений, что требует гибкого и многостороннего подхода к исследованию.

2. Досуговая деятельность играет важную роль в социальном и культурном развитии личности, что требует учета культурного контекста и социальных факторов.

3. Исследование досуга может включать как количественные, так и качественные методы, комбинированный подход позволяет получить более полное представление об изучаемых процессах.

4. Важно соблюдать этические нормы и стандарты при проведении исследований, особенно в отношении респондентов и участников экспериментов.

Программа исследования досуговой деятельности является ключевым документом, определяющим структуру и этапы научно-познавательной работы. Ее построение включает выбор области исследования, разработку методики, формирование программы и реализацию запланированных мероприятий. Особенности сферы досуга требуют учета вариативности досуговых практик, социально-культурной значимости, многообразия методик и этических аспектов. Комплексный системный подход к исследованию позволяет получать надежные и значимые результаты, способствующие совершенствованию системы воспитания, обучения и развития человека в процессе досуговой деятельности.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОПРОВЕРКИ

### ТЕСТ ПО РАЗДЕЛУ 6

**1. Укажите метод исследования, характерный для качественного подхода.**

- а) опрос и эксперимент;
- б) интервью и фокус-группы;
- в) статистический анализ данных;
- г) моделирование.

**2. Назовите преимущество комбинированного подхода в исследовании досуга.**

- а) получение статистических данных;
- б) глубокое понимание контекста;
- в) дополнение количественных и качественных методов для более полного понимания явления;
- г) проверка гипотез.

**3. Какой из перечисленных методов НЕ относится к количественному подходу?**

- а) опрос;
- б) эксперимент;
- в) статистический анализ данных;
- г) наблюдение.

**4. Какова основная цель исследований в сфере педагогики досуга?**

- а) разработка новых видов досуговых мероприятий;
- б) выявление методов и подходов к организации досуга, способствующих развитию личности;
- в) изучение истории досуговой деятельности;
- г) проведение конкурсов среди специалистов в сфере досуга.

**5. Что из перечисленных методов относится к эмпирическим методам исследования?**

- а) анализ и синтез;
- б) наблюдение;
- в) моделирование;
- г) классификация.

**6. Что выступает целью технологий мониторинга в досуговой деятельности?**

- а) разработка новых досуговых программ;
- б) проведение массовых опросов;
- в) систематический сбор информации об объекте исследования;
- г) организация культурных мероприятий.

**7. Метод, позволяющий выявить межличностные отношения в группе, – это ...**

- а) референтометрия;
- б) социометрия;
- в) анкетирование;
- г) контент-анализ.

**8. Что такое NPS (Net Promoter Score)?**

- а) индекс, измеряющий уровень удовлетворенности клиентов;
- б) индекс, отражающий готовность клиентов рекомендовать компанию другим;
- в) индекс, оценивающий качество досуговых мероприятий;
- г) индекс, определяющий популярность культурных событий.

**9. Что включает в себя методологический раздел программы исследования досуговой деятельности?**

- а) выбор методов сбора данных и анализ специализированной литературы;
- б) формулировка проблемы, определение цели и задач, анализ литературы;
- в) проведение эксперимента и интерпретация данных;
- г) определение выборки и подбор инструментов исследования.

**10. Объект исследования в программе досуговой деятельности – это ...**

- а) конкретные аспекты досуговой деятельности;
- б) досуговая деятельность в целом;
- в) методы сбора данных;
- г) социальные факторы влияния на досуг.

**11. Что является ключевым документом, определяющим структуру и этапы научно-познавательной деятельности в исследовании досуга?**

- а) методика исследования;
- б) программа исследования;
- в) педагогический эксперимент;
- г) анализ литературы.

**КОМПЕТЕНТНОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ ПО РАЗДЕЛУ 6**

*Задание 1*

Проведите анализ исследований в сфере досуга за последние несколько лет, опираясь на научные статьи. Выделите основные направления этих исследований (например, влияние досуга на личностное развитие, социальные аспекты досуговой деятельности).

*Задание 2*

Опишите основные характеристики количественного и качественного подходов к исследованию досуговой деятельности личности, группы и общества. Составьте сравнительную таблицу, отражающую преимущества и ограничения каждого подхода. Предложите комбинированную стратегию исследования для изучения досуговых интересов подростков.

*Задание 3*

Найдите примеры анкет для изучения досуговых интересов людей разного возраста. Проанализируйте соответствие данных анкет требованиям (например, структура, корректность постановки вопросов, соответствие содержания возрасту респондентов). Разработайте собственную анкету для изучения досуговых предпочтений студентов вашего учреждения образования.

*Задание 4*

Проведите мини-исследование бюджета своего времени за неделю. Составьте диаграмму или таблицу, отражающую распределение времени на учебу, работу, отдых и другие виды

деятельности. Оцените эффективность его использования и предложите рекомендации по его оптимизации.

### *Задание 5*

Охарактеризуйте основные этапы реализации программы исследования досуговой деятельности. Приведите примеры возможных методов сбора данных на каждом этапе. Объясните важность соблюдения последовательности действий при реализации программы исследования.

## **КОНТЕКСТНЫЕ ЗАДАЧИ К РАЗДЕЛУ 6**

**Задача 1. «Разработка анкеты для исследования досуговых предпочтений»**

### *Описание ситуации*

Вы – организатор досуговых мероприятий в культурном центре. Вам необходимо провести исследование досуговых предпочтений посетителей, чтобы улучшить качество предлагаемых программ и мероприятий. Для этого вы решили использовать метод анкетирования.

### *Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разработайте анкету для исследования досуговых предпочтений посетителей. Анкета должна включать:

- вводную часть с обращением к респондентам;
- основную часть с вопросами о предпочтениях в досуге (например, виды досуга, частота посещения мероприятий, ожидания от досуговых программ);
- заключительную часть с социально-демографическими вопросами (возраст, пол, образование и т. д.).

2. Укажите, какие типы вопросов (открытые, закрытые, полузакрытые) вы будете использовать и почему.

3. Предложите, как можно обработать и интерпретировать результаты анкетирования для улучшения досуговых программ.

**Задача 2. «Проведение глубинного интервью с клиентом»**

### *Описание ситуации*

Вы – досуговый тьютор, который проводит глубинное интервью с клиентом, чтобы определить его предпочтения и разработать индивидуальный досуговый маршрут. Клиент – жен-

щина 40 лет, которая чувствует, что ее досуг стал однообразным и хочет найти новые увлечения. У нее есть свободное время по вечерам и выходным, но ограниченный бюджет.

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Проведите глубинное интервью с клиентом (в роли которого может выступать ваш одногруппник или коллега). С помощью открытых вопросов выясните:

- какие виды досуга клиент предпочитает;
  - какие у него есть ограничения (время, бюджет, предпочтения);
  - какие у него ожидания от новых досуговых активностей.
2. На основе полученной информации разработайте индивидуальный досуговый маршрут для клиента.

**Задача 3. «Использование метрик качества досуговых мероприятий»**

*Описание ситуации*

Вы – организатор досуговых мероприятий в культурном центре. После проведения серии мероприятий вы решили оценить уровень удовлетворенности участников с помощью индекса удовлетворенности клиентов (CSI) и индекса потребительской лояльности (NPS). Вам необходимо разработать опросник для сбора данных и проанализировать результаты.

*Задания и вопросы для анализа ситуации*

1. Разработайте опросник для оценки удовлетворенности участников досуговых мероприятий. Опросник должен включать:

- вопросы для расчета CSI (например, «Насколько вы удовлетворены проведенным мероприятием?» с вариантами ответов от 1 до 10);
- вопрос для расчета NPS («Какова вероятность того, что вы порекомендуете наше мероприятие другу или знакомому?» с вариантами ответов от 0 до 10);
- дополнительные вопросы для выявления сильных и слабых сторон мероприятий.

2. Проведите опрос среди участников, проанализируйте его результаты и предложите рекомендации по улучшению досуговых мероприятий на основе полученных данных.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В учебном пособии «Основы педагогики досуга» представлен комплексный междисциплинарный анализ досуга как социально-педагогического феномена, раскрывающий его историческую эволюцию, современные теоретико-методологические основания и практико-ориентированные технологии. Подчеркивается, что досуг не статичное явление – он развивается вместе с обществом, приобретая новые формы и функции под влиянием социокультурных, экономических и технологических факторов. Современная педагогика досуга должна опираться на интегративный подход, объединяющий элементы психологии, социологии, культурологии и цифровой педагогики.

Рассматривая феномен педагогики досуга, авторы издания подчеркивают его многообразие и сложность. Представленные теоретико-методологические основы педагогики досуга наглядно демонстрируют острую необходимость применения интегративных методов и технологий. Выделены ключевые подходы и практики, которые в настоящее время могут и должны быть использованы для создания условий, способствующих развитию необходимых личностных качеств и социальной активности обучающихся с опорой на:

- инклюзивность, индивидуализацию и персонализацию педагогики досуга с ориентацией на потребности, интересы и предпочтения отдельной личности;
- проектный метод, позволяющий участникам работать над общими задачами и проектами, развивая при этом критическое мышление, креативность и навыки командной работы;
- кросс-культурный подход как условие развития межкультурного общения и понимания;
- гибкость и адаптивность, позволяющие быстро реагировать на изменения в обществе и потребности участников досугового процесса;
- использование цифровых технологий и онлайн-платформ как актуальной части современной досуговой деятельности и др.

Подчеркивается динамичность и многообразие педагогики досуга, нацеленной на создание благоприятной образовательной среды и развитие личности обучающихся, поскольку досуг не только способствует восстановлению сил и улучшению психоэмоционального состояния человека, но и служит важным инструментом для формирования социальных связей и культурной идентичности. Досуг как психологическая и педагогическая категория требует глубокого понимания и осмысленного подхода со стороны педагогов.

Уделяется внимание описанию прикладных исследований, которые помогают трансформировать теоретические концепции педагогики досуга в конкретные методики (программы) и их индивидуализацию. Представленные примеры исследований дают возможность оценить влияние различных форм досуговой деятельности на развитие личности, изучение изменений в ее психоэмоциональном состоянии, социальных навыках и др. Сделан акцент на внедрении в педагогическую практику инновационных идей и технологий, позволяющих выявлять успешные примеры организации досуга, их адаптацию и применение в различном контексте. Прикладные исследования помогают понять, как досуговая деятельность содействует социальной интеграции различных групп населения. Во многом этому может способствовать формирование профессиональных сообществ (сети практиков), где педагоги получат возможность обмениваться опытом, идеями и ресурсами, что не только усилит профессиональный рост и сотрудничество, но и послужит основой для разработки образовательных стратегий, направленных на улучшение качества досуговой деятельности.

Таким образом, данное учебное пособие вносит значимый вклад в развитие научного знания о педагогике досуга, предлагая системный взгляд на теорию и практику. Однако работа в этом направлении не завершена – дальнейшие исследования позволят не только углубить понимание досуга как образовательного ресурса, но и разработать более эффективные стратегии его интеграции в современную педагогическую практику. Педагогика досуга остается динамично развивающейся областью знания, требующей постоянного научного осмысления и инновационных решений.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Аванесова, Г. А. Культурно-досуговая деятельность: теория и практика организации : учеб. пособие для студентов вузов / Г. А. Аванесова. – Москва : Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Азарова, Р. Н. Досуг современной молодежи / Р. Н. Азарова // Внешкольник. – 2003. – № 10. – С. 20–35.
3. Андреева, С. В. Феномен досуга: история и современность / С. В. Андреева // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 344. – С. 42–45.
4. Аргайл, М. Психология счастья : пер. с англ. / Майкл Аргайл. – Москва : Прогресс, 1990. – 332 с.
5. Ариарский, М. А. Социально-культурная деятельность как предмет научного осмысления / М. А. Ариарский. – Санкт-Петербург : Арт-студия «Концерт», 2008. – 792 с.
6. Аристотель. Никомахова этика / Аристотель // Сочинения : в 4 т. / Аристотель ; пер. с древнегреч., общ. ред. А. И. Доватура. – Москва : Мысль, 1983. – Т. 4. – 830 с. – (Философское наследие, Т. 90). – URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000350/st000.shtml> (дата обращения: 11.08.2024).
7. Байгородова, Л. В. Воспитательная работа в детском загородном лагере : учеб.-метод. пособие / Л. В. Байгородова, М. И. Рожков. – Ярославль : Акад. Развития : Академия Холдинг, 2003. – 254 с.
8. Баумайстер, Р. Ф. Сила воли. Возьми свою жизнь под контроль / Рой Ф. Баумайстер, Дж. Тирни ; пер. с англ. С. М. Богданова. – 2-е изд. – Москва : Бомбера, 2020. – 336 с.
9. Бочарова, Н. И. Педагогика досуга. Организация досуга детей в семье / Н. И. Бочарова, О. Г. Тихонова. – Москва : Юрайт, 2025. – 219 с.
10. Бутонова, Н. В. Досуговые практики в современной культуре / Н. В. Бутонова // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. – 2012. – № 1, Т. 2. – С. 201–210.
11. Воловик, А. Ф. Педагогика досуга : учебник / А. Ф. Воловик, В. А. Воловик. – Москва : Флинта : Моск. психолого-социальный ин-т, 1998. – 240 с.
12. Генкин, Д. М. Массовые праздники : учеб. пособие для ин-тов культуры / Д. М. Генкин. – Москва : Просвещение, 1975. – 140 с.

13. Гончарук, О. В. Досуг как фактор развития личности / О. В. Гончарук // Современное образование Витебщины. – 2018. – № 1 (19). – С. 47–51.
14. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни / Ирвинг Гофман ; пер. с англ. А. Д. Ковалёва. – Москва : КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2000. – 304 с.
15. Давидович, В. Е. Суртаев В. Я. Молодежь как объект и субъект культурной политики. СПб., 2008. 320 с. / В. Е. Давидович // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Серия : Общественные науки. – 2009. – № 2. – С. 133–134. – Рец. на кн.
16. Дарапевич, М. С. Тьюторство в организации семейного досуга / М. С. Дарапевич // Научный аспект. – 2016. – № 3. – С. 5–7. – URL: <https://na-journal.ru/3-2016-gumanitarnye-nauki/801-tjutorstvo-v-organizacii-semejnogo-dosuga> (дата обращения: 11.07.2025).
17. Дворковая, М. В. Образовательная игра как современное направление развития активного обучения / М. В. Дворковая, Е. А. Куренкова // ИСОМ. – 2016. – № 1–2. – С. 191–195.
18. Дробинская, Е. И. Свободное время и развитие личности / Е. И. Дробинская, Э. В. Соколов. – Ленинград : Ленингр. орг. о-ва «Знание» РСФСР, 1983. – 32 с.
19. Дюмазедье, Ж. На пути к цивилизации досуга : пер. с фр. / Ж. Дюмазедье // Вестник Московского университета. Серия 12: Социально-политические исследования. – 1993. – № 1. – С. 83–88.
20. Загвязинский, В. И. Методология и методы психолого-педагогического исследования : учебное пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений / В. И. Загвязинский, Р. Атаханов. – 7-е изд. – Москва : Академия, 2012. – 208 с.
21. Зборовский, Г. Е. Социология досуга и культуры : учебник для вузов / Г. Е. Зборовский. – Москва : Альтекс, 2006. – 242 с.
22. Зборовский, Г. Е. Эмпирическая социология : учебник для вузов / Г. Е. Зборовский, Е. А. Шуклина. – Сургут ; Екатеринбург : РИО СурГПУ, 2016. – 314 с.
23. Исаева, И. Ю. Досуговая педагогика : учебное пособие / И. Ю. Исаева. – Москва : Флинта : Моск. психолого-социальный ин-т, 2010. – 200 с.
24. Каменец, А. В. Основы культурно-досуговой деятельности : учебник для вузов / А. В. Каменец, И. А. Урмина, Г. В. Заярская. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва : Юрайт, 2024. – 158 с. – (Высшее образование). – URL: <https://urait.ru/bcode/533849> (дата обращения: 10.08.2025).
25. Кармалова, Е. Ю. Эдьютеймент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории / Е. Ю. Кармалова,

А. А. Ханкеева // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – № 7 (389). – С. 64–71.

26. Кийосаки, Р. Т. Прощайте, крысиные бега! Как стать богатым ребенком, следя советам Богатого Папы / Роберт Т. Кийосаки, Шэрон Л. Лектер ; пер. с англ. О. Г. Белошев. – Минск : Попурри, 2009. – 64 с.

27. Клюско, Е. М. Альтернативные подходы к определению понятия «Культура досуга» (по материалам зарубежных исследований) / Е. М. Клюско // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2010. – № 5. – С. 112–121.

28. Крестьянов, В. П. Педагогика досуга : учебное пособие для студентов пед. вузов и высш. учеб. заведений культуры / В. П. Крестьянов. – Орел : ОГУ, 2010. – 156 с.

29. Левин, К. Теория поля в социальных науках / Курт Левин ; пер. с англ. Е. Сурпина. – Санкт-Петербург : Речь, 2000. – 224 с. – (Психология).

30. Мальгина, Т. А. Социально-экономические проблемы формирования и использования свободного времени : автореф. дис. ... канд. экон. наук : 08.00.01 / Мальгина Тамара Александровна ; Белорус. гос. ун-т им. В. И. Ленина. – Минск, 1980. – 19 с.

31. Маркс, К. Капитал / К. Маркс ; пер. с нем. А. Богданова, В. Базарова, И. Скворцова-Степанова. – Москва : Т8 RUGRAM, 2017. – 638 с.

32. Маркузе, Г. Критическая теория общества : избранные работы по философии и социальной критике / Г. Маркузе ; пер. с англ. А. А. Юдина. – Москва : ACT, Астрель, 2011. – 384 с.

33. Наумчик, В. Н. «Резонанс» как бесценность / В. Н. Наумчик, А. Н. Тетёркина // Мастерство online. – 2020. – № 3 (24). – URL: <http://ripo.unibel.by/index.php?id=4778> (дата обращения: 09.08.2025).

34. О трансформационных играх // Международная академия психологических наук. – URL: <https://psychosfera.kz/o-transformatsionnyh-igrah/> (дата обращения: 05.08.2025).

35. Образовательно-просветительские возможности досуга // Студент сервис. – URL: [https://student-servis.ru/spravochnik/obrazovatelno-prosvetitelskie-vozmozhnosti-dosuga\\_](https://student-servis.ru/spravochnik/obrazovatelno-prosvetitelskie-vozmozhnosti-dosuga_) (дата обращения: 01.08.2025).

36. Опарина, Н. А. Педагогика детского театрализованного досуга : учебное пособие / Н. А. Опарина. – 2-е изд., стер. – Санкт-Петербург : Лань : Планета музыки, 2021. – 208 с.

37. Панова, Н. Г. Некоторые аспекты формирования профессионального мастерства специалистов социально-культурной сферы / Н. Г. Панова // Социально-культурная деятельность в проекции будущего: инновации, управленческие технологии, креативные практики : материалы

Всерос. науч. форума, Москва, 24 мая 2019 г. / Моск. гос. ин-т культуры. – М., 2019. – С. 131–138.

38. Парсонс, Т. Социальная система : пер. с англ. / Толкотт Парсонс. – Москва : Академ. проект, 2018. – 530 с. – (Теории общества).

39. Платон. Диалоги / Платон // Библиотека Гумер-философия. – URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/Platon/dial1.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/Platon/dial1.php) (дата обращения: 11.08.2024).

40. Поликарпов, В. А. Психология личности : курс лекций / В. А. Поликарпов, О. Г. Ксёнда. – Минск : БГУ, 2015. – 164 с.

41. Равочкин, Н. Н. Концептуализация понятия «досуговые практики» в современной социологии / Н. Н. Равочкин, Е. А. Попов // Социодинамика. – 2023. – № 2. – С. 20–32. – URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=39716](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=39716) (дата обращения: 11.08.2023).

42. Рассел, Б. История западной философии / Б. Рассел. – Новосибирск : Изд-во Новосиб. ун-та, 1997. – 815 с. – URL: <http://www.philosophy.ru/library/russell/01/00.html> (дата обращения: 11.08.2022).

43. Реале, Дж. Западная философия от истоков до наших дней : в 4 т. : пер. с ит. / Джованни Реале, Дарио Антисери. – Санкт-Петербург : Петрополис, 1997. – Т. 4 : От романтизма до наших дней. – 850 с.

44. Рогачёва, О. В. Досуг как фактор развития личности / О. В. Рогачёва // Культура Беларуси: реалии современности : XII Междунар. науч.-практ. конф., посвященная Году мира и созидания, Минск, 12 окт. 2023 г. : сб. науч. ст. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.: Н. В. Карчевская [и др.]. – Минск, 2023. – С. 211–215.

45. Рогачёва, О. В. Досуговое консультирование в работе организатора социально-культурной деятельности / О. В. Рогачёва // Научный поиск в сфере современной культуры и искусства : материалы науч. конф. профессорско-преподавательского состава Белорус. гос. ун-та культуры и искусств, Минск, 26 нояб. 2020 г. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск, 2021. – С. 309–315.

46. Рогачёва, О. В. Использование метода глубинного интервью в досуговом консультировании / О. В. Рогачёва // Научный поиск в сфере современной культуры и искусства : материалы науч. конф. профессорско-преподавательского состава Белорус. гос. ун-та культуры и искусств, Минск, 25 нояб. 2021 г. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.: Н. В. Карчевская [и др.]. – Минск, 2022. – С. 447–452.

47. Рогачёва, О. В. Эдьютеймент: специфика развлекательно-образовательного досуга / О. В. Рогачёва // Научный поиск в сфере современной культуры и искусства : материалы науч. конф. профессорско-преподавательского состава Белорус. гос. ун-та культуры и искусств, Минск, 24 нояб. 2022 г. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.: Н. В. Карчевская [и др.]. – Минск, 2023. – С. 316–320.

48. Роджерс, К. Р. Клиент-центрированная психотерапия. Теория, современная практика и применение / Карл Ренсом Роджерс ; пер. с англ. Т. Рожкова, Ю. Овчинникова, Г. Пимочкина. – Москва : Эксмо, 2002. – 512 с.
49. Самойленко, Г. Ю. Комплексная лояльность стейкхолдеров организаций культуры: типы, индикаторы, взаимосвязь, ценность / Г. Ю. Самойленко // Russian journal of management. – 2017. – Т. 5, № 1. – С. 79–83.
50. Сасыхов, А. В. Основы клубоведения: теория и методика клубной работы / А. В. Сасыхов, Ю. А. Стрельцов. – Улан-Удэ : Буряткнигоиздат, 1969. – 531 с.
51. Секретова, Л. В. Обеспечение безопасности в индустрии досуга: опыт педагогического осмысления / Л. В. Секретова // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – № 1 (87). – С. 147–154.
52. Селигман, М. Путь к процветанию. Новое понимание счастья и благополучия / Мартин Селигман ; пер. с англ. Е. Межевич, С. А. Филин. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 440 с.
53. Семенихина, И. Трансформационные игры / И. Семенихина // Вестник психологии. – 2025. – URL: <https://psychologyjournal.ru/stories/transformatsionnye-igry/> (дата обращения: 11.06.2025).
54. Соколов, Э. В. Свободное время и культура досуга / Э. В. Соколов. – Ленинград : Лениздат, 1977. – 208 с.
55. Соломоник, А. Г. Клубоведение : учебное пособие / А. Г. Соломоник. – Ленинград : ЛГИК, 1970. – 112 с.
56. Стрельцов, Ю. А. Педагогика досуга : учебное пособие для студентов вузов культуры и искусств / Ю. А. Стрельцов, Е. Ю. Стрельцова. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 2010. – 307 с.
57. Тёркл, Ш. Живым голосом. Зачем в цифровую эру говорить и слушать / Ш. Тёркл ; пер. А. Б. Шульгат. – Москва : Литагент Corpus, 2021. – 560 с.
58. Трегубов, Б. А. Свободное время молодежи: сущность, типология, управление / Б. А. Трегубов. – Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1991. – 151 с.
59. Ушкарёв, А. А. Типология досугового поведения / А. А. Ушкарёв // Обсерватория культуры. – 2017. – Т. 14, № 2. – С. 148–156.
60. Фаблинова, О. Н. Досуг как объект изучения в западной социологической мысли / О. Н. Фаблинова // Социологический альманах. – 2013. – Вып. 4. – С. 447–453.
61. Философский энциклопедический словарь / Е. Ф. Губский, Г. В. Кораблёва, В. А. Лутченко. – Москва : Инфра-М, 1997. – 576 с.

62. *Фохт-Бабушкин, Ю.* У. О культурных потребностях москвичей / Ю. У. Фохт-Бабушкин // Культура и культурные потребности москвичей / Правительство Москвы, Ин-т экономики Рос. акад. наук, Гос. ин-т искусствознания ; отв. ред. А. Я. Рубинштейн. – Москва, 2010. – С. 11–108.
63. *Фролов, Э. Д.* Парадоксы истории – парадоксы античности : очерки / Э. Д. Фролов. – Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2004. – 420 с.
64. *Хангельдиева, И. Г.* Эдьютиймент: от телевизионного формата до современных социальных и образовательных практик / И. Г. Хангельдиева, Е. М. Богданова // Культура и образование в современном обществе: стратегии развития и сохранения : сб. науч. ст. по материалам Всерос. науч. конф. с междунар. участием, Краснодар, 9–12 сент. 2012 г. / М-во культуры Рос. Федерации, Рос. ин-т культурологии, Южный фил. ; отв. ред. Т. В. Коваленко. – Краснодар, 2013. – С. 206–218.
65. *Холл, Э.* Счастье по Аристотелю: как античная философия может изменить вашу жизнь / Эдит Холл. – Москва : Альпина Паблишер, 2023. – 336 с.
66. *Хоркхаймер, М.* Диалектика просвещения : философские фрагменты / Макс Хоркхаймер, Теодор Адорно ; пер. с нем. М. Кузнецова. – Москва : Медиум ; Санкт-Петербург : Ювента, 1997. – 312 с.
67. *Цукерман, В. С.* Культурные запросы населения и работа учреждений культуры / В. С. Цукерман // Культурные запросы населения и деятельность культурно-просветительных учреждений : межвуз. сб. науч. тр. / Челяб. гос. ин-т искусства и культуры ; редкол.: В. С. Цукерман [и др.]. – Челябинск, 1991. – С. 6–17.
68. *Черников, И. А.* Педагогика досуга как направление в современном социокультурном образовании и воспитании / И. А. Черников // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2020. – Т. 25, № 188. – С.132–138.
69. *Черников, И. А.* Социальная значимость досуга постиндустриальной эпохи / И. А. Черников // Культура и образование. – 2019. – № 4 (35). – С. 22–30.
70. *Чиксентмихайи, М.* В поисках потока. Психология включенности в повседневность : пер. с англ. / М. Чиксентмихайи. – 4-е изд. – Москва : Альпина Нон-фикшн, 2015. – 194 с.
71. *Шарковская, Н. В.* Педагогика досуга в контексте современного гуманитарного знания / Н. В. Шарковская // Культура и образование. – 2018. – № 4 (31). – С. 13–22.
72. *Ярошевич, Т. М.* Досуг: теоретические аспекты, структура, содержание / Т. М. Ярошевич // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 1. – С. 299–304.

73. *Blackshaw, T.* The Man from Leisure: an Interview with Chris Rojek / T. Blackshaw // *Cultural Sociology*. – 2012. – № 6. – P. 319–335.
74. *Clarke, J.* Leisure and Inequality / J. Clarke, Ch. Critcher // *Sociology of Leisure : A Reader* / ed.: P. Bramham, C. Critcher, A. Tomlinson. – London, 1995. – P. 247–255.
75. *Cooper, W. E.* Some philosophical aspects of leisure theory / W. E. Cooper // *Leisure studies State College* / Edgar Lionel Jackson, Thomas L. Burton. – PA, 1999. – P. 3–16.
76. *De Grazia, S.* Of Time, Work, and Leisure / S. de Grazia – New York : The Twentieth Century Fund, 1962. – 559 p.
77. *Gross, E.* A Functional Approach to Leisure Analysis / E. Gross // *Social Problems*. – 1961. – Vol. 9, № 1. – P. 2–8.
78. *Hall, S.* Encoding/Decoding / Stuart Hall // *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies* / ed.: S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, P. Willis. – London, 1980. – P. 63–87.
79. *Han Ji-Sook.* An Analysis of the Influence That Leisure Experiences Have on a Person's Mood State, Health and Wellbeing / Han Ji-Sook, Ian Patterson // *Annals of Leisure Research*. – 2007. – Vol. 10, iss. 3–4. – P. 328–351. – URL: <https://doi.org/10.1080/11745398.2007.9686770> (date of access: 01.08.2025).
80. *Jackson, E. L.* Leisure constraints: A survey of past research / Edgar L. Jackson // *Leisure Science*. – 1988. – Vol. 10. – P. 203–215.
81. *Jackson, E. L.* Leisure Studies: Prospects for the Twenty-first Century / Edgar Lionel Jackson, Thomas L. Burton. – PA : Venture Publishing, 1999. – 559 p.
82. *Juniu, S.* The transformation of leisure / Susana Juniu // *Leisure/Loisir*. – 2010. – Vol. 33, № 2. – P. 463–478. – URL: [https://www.researchgate.net/publication/261612026\\_The\\_transformation\\_of\\_leisure](https://www.researchgate.net/publication/261612026_The_transformation_of_leisure) (date of access: 10.10.2024).
83. *Kelly, J. R.* Leisure / John R. Kelly. – Englewood Cliffs, New York : Prentice-Hall, 1982. – 426 p.
84. *Kelly, J. R.* Leisure and Society: A Dialectical Analysis / John R. Kelly // *Leisure studies State College* / ed.: Edgar Lionel Jackson, Thomas L. Burton. – PA, 1999. – P. 53–68.
85. *Kleiber, D. A.* Taking leisure seriously: new and older considerations about leisure education / Douglas A. Kleiber // *Wordl Leisure Journal*. – 2012. – Vol. 54, iss. 1. – P. 5–15.
86. Leisure Activities as a Driver of Personality Development? A Random-Intercept Cross-lagged Panel Model across 13 Years in Adulthood / Julia Sander, Paul Schumann, David Richter, Jule Specht // *Collabra: Psychology*. – 2021. – № 7 (1). – URL: <https://online.ucpress.edu/>

[collabra/article/7/1/23473/117253/Leisure-Activities-as-a-Driver-of-Personality](https://collabra/article/7/1/23473/117253/Leisure-Activities-as-a-Driver-of-Personality)  
(date of access: 02.09.2023).

87. *Mundy, J.* Leisure Education: Theory and Practice / Jean Mundy. – Sagamore-Venture Publishing, 1998. – 320 p.
88. *Parker, S.* The Future of Work and Leisure / Stanley Parker. – London : MacGibbon and Kee, 1971. – 160 p.
89. *Pearson, Q. M.* A Leisure counselling model for addicted persons / Quinn M. Pearson // Journal of Career Development. – 1992. – Vol. 19, iss. 1. – P. 13–24. – URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/089484539201900102> (date of access: 10.10.2024).
90. *Pigram, J. J.* Outdoor Recreation Management / J. J. Pigram, J. M. Jenkins. – London : New York : Routledge, 1999. – 329 p.
91. *Prensky, M.* From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning / Marc Prensky ; foreword by Milton Chen. – CA : Corwin, 2012. – 240 p.
92. *Roberts, K.* Leisure in Contemporary Society / Ken Roberts. – London : CABI Pub., 2006. – 260 p.
93. *Rojek, C.* An outline of the action approach to leisure studies / C. Rojek // Leisure Studies. – 2005. – Vol. 24, № 1. – P. 13–25.
94. *Rojek, C.* Deviant leisure: the dark side of free time activity / C. Rojek // Leisure studies State College / Edgar Lionel Jackson, Thomas L. Burton. – PA : Venture Publishing, Inc., 1999. – P. 81–95.
95. *Seppo, Iso-Ahola.* Human mind: Both the cause and solution to the global pandemic of physical inactivity / Iso-Ahola Seppo // International Journal of Public Health Research. – 2018. – Vol. 6, № 4. – P. 107–113.
96. *Shaw, S. M.* The Meaning of Leisure in Everyday Life / S. M. Shaw // Leisure Sciences. – 1985. – № 7 (1). – P. 1–2.
97. Stanford Encyclopedia of Philosophy. – URL: <https://plato.stanford.edu> (date of access: 02.09.2023).
98. *Stebbins, R. A.* Project-based leisure: theoretical neglect of a common use of free time / Robert A. Stebbins // Leisure Studies. – 2005. – № 1. – P. 1–11.
99. *Stebbins, R. A.* Serious leisure / Robert A. Stebbins // Leisure studies State College / Edgar Lionel Jackson, Thomas L. Burton. – PA : Venture Publishing, Inc., 1999. – P. 67–79.
100. *Stebbins, R. A.* Leisure's Legacy / Robert A. Stebbins. – Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2017. – 230 p.
101. *Stumbo, N. J.* The Leisure Ability Model / Norma J. Stumbo, Carol A. Peterson // Therapeutic Recreation Journal. – 1998. – Vol. 32, № 2. – P. 123–130. – URL: <https://js.sagamorepub.com/index.php/trj/article/view/1157> (date of access: 11.08.2025).

## **ГЛОССАРИЙ**

**Бюджет времени** – фиксированный временной интервал (сутки, неделя, месяц, год и др.), в течение которого анализируется распределение времени индивидов или социальных групп между различными видами деятельности (труд, учеба, досуг, отдых). Он отражает структуру временных затрат, позволяя оценить эффективность использования времени и баланс между ключевыми сферами жизнедеятельности.

**Виды досуга** – систематизированные формы свободного времяпрепровождения, дифференцируемые по следующим основаниям: целевая направленность, характер деятельности, локализация, социальная обусловленность и индивидуально-личностные потребности.

**Волонтерство** – организованная добровольческая деятельность, направленная на решение социально значимых проблем (социальных, культурных, экологических) через вовлечение граждан различных возрастных и социальных групп в безвозмездную работу на благо общества.

**Досуг** – интегративная часть образа жизни человека, проявляющаяся во всех сферах его деятельности (работе, учебе и проч.) и предоставляющая возможности для саморазвития, самосовершенствования и удовлетворения рекреационных, творческих, коммуникативных и иных личностных интересов и запросов.

**Досуговая деятельность** – осознанная и целенаправленная активность личности, позволяющая удовлетворять потребности, интересы, осуществлять свободный выбор занятий на досуге, в которых она может самоутвердиться, самореализоваться, самосовершенствоваться.

**Досуговое образование** – целенаправленный процесс формирования у индивида системы знаний, ценностей и практических навыков, необходимых для осознанного выбора и реализации продуктивных видов досуговой деятельности в свободное время.

**Досуговое поведение человека** – фактическое участие человека в структурированной или неструктурной деятельности, которая воспринимается им как досуговая.

**Досуговое сообщество** – устойчивая группа людей, объединенных совместной деятельностью в сфере досуга, направленной на обмен знаниями, развитие навыков и расширение индивидуального и коллективного опыта.

**Досуговое тьюторство** – педагогическая форма сопровождения, направленная на выявление интересов, поддержку самоопределения и развитие досуговых компетенций личности в сфере досуга.

**Досуговое консультирование** – форма профессионального взаимодействия в сфере досуга, направленная на диагностику и разрешение затруднений с целью оптимизации качества жизни и социальной активности личности.

**Досуговые практики** – социально и культурно обусловленные виды активности личности, воспринимаемые ею как досуговые, способствующие самореализации, творческому развитию и индивидуальной идентичности.

**Досуговый стиль жизни** – устойчивая система индивидуальных предпочтений, привычек и моделей поведения человека в организации досуга, отражающих его ценности, интересы и образ жизни.

**Индивидуальные досуговые стратегии** – осознанно формируемые паттерны досугового поведения человека, обусловленные социально-культурным контекстом и личностными характеристиками, направленные на удовлетворение потребностей и самореализацию.

**Инфраструктура досуга** – совокупность социально-культурных учреждений, объектов и сооружений, являющихся материальной базой обеспечения досуговой деятельности.

**Культура досуга** – набор ценностных ориентаций и кодов поведения, способствующих самореализации внутреннего творческого потенциала личности в свободное время.

**Любительская деятельность** – форма активности, которая осуществляется на добровольных началах и направлена на самореализацию человека в различных сферах, в том числе в творчестве и культурном развитии.

**Мотивация досуговой деятельности** – система внутренних и внешних факторов, определяющих выбор и устойчивость участия индивида в досуговых практиках для удовлетворения рекреационных, социальных и экзистенциальных потребностей.

**Объект педагогики досуга** – различные категории населения, дифференцируемые по возрасту, социальному статусу и т. п., а также явления социально-культурной действительности, которые обусловливают развитие индивида в процессе целенаправленной досуговой деятельности.

**Педагогика досуга** – наука о теории и практике досугового образования, направленного на развитие личности, культуры, творчества и социальной активности человека.

**Педагогический потенциал досуговой деятельности** – объективно присущая досуговым формам деятельности способность целенаправленно обеспечивать развитие, воспитание и социализацию личности в специально организованных условиях.

**Предмет педагогики досуга** – планомерный и систематический процесс организации досуговой деятельности, целью которого является более высокий уровень удовлетворения потребностей личности.

**Принципы в педагогике досуга** – генеральная идея, некая объективная норма, свод главных правил реализации культурно-воспитательного назначения субъекта или объекта досуга.

**Развлечения** – виды досуговой деятельности, основная функция которых заключается в генерации позитивных эмоциональных состояний и рекреации психических ресурсов личности.

**Рекреация** – специфический вид досуговой деятельности, направленный на восстановление и развитие физических, психических и духовных сил человека, сопровождающийся переживанием рекреационного эффекта (удовольствия, расслабления, оздоровления).

**«Серьезный досуг»** – долговременная добровольная активность (хобби, любительство, волонтерство), требующая освоения специальных навыков и воспринимаемая участником как значимая карьера в сфере досуга.

**Современные концепции досуга** – это научные подходы, рассматривающие досуг как свободное время, выделенное на восстановление, развитие личности и удовлетворение ее социальных, культурных и эмоциональных потребностей в условиях современного общества.

**Содержание педагогики досуга** – совокупность знаний, ценностей, идей и идеалов, элементов материальной и духовной культуры общества, которые подлежат усвоению, интериоризации, превращению в индивидуальный внутренний мир личности (В. П. Крестьянов).

**Социально-культурная деятельность** – исторически обусловленный, педагогически направленный и социально востребованный процесс преобразования культуры и культурных ценностей в объект взаимодействия личности и социальных групп в интересах развития каждого члена общества (М. А. Ариарский).

**Сфера досуга** – область отношений между индивидами, группами людей, которые, принимая участие в досуговой деятельности, приобщаются к духовным ценностям, культуре.

**Традиционные виды досуга** – исторически сложившиеся практики проведения свободного времени, передаваемые из поколения в поколение как элемент культурного наследия общества.

**Хобби** – вид досуговой активности, предполагающий устойчивую вовлеченность в любительскую деятельность, мотивированную личным интересом и потребностью в самореализации.

**Цель педагогики досуга** – содействие гармоническому развитию человека как личности, реализация его способностей и возможностей в сфере свободного времени.

**Цифровой досуг** – форма досуговой активности, реализуемая посредством цифровых технологий и платформ, направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, отдыхе, познании, коммуникации, социализации и эмоциональной регуляции личности.

**Эдьютеймент** – синтез образовательных и рекреационных практик, где усвоение знаний происходит через вовлекающие игровые и мультимедийные технологии.

## **ПРИЛОЖЕНИЯ**

*Приложение A*

### **Упражнение «Как я отдыхаю»\***

*Цель данного упражнения – обратить внимание на то, как мы отдыхаем, что приносит нам больше энергии, а в какие занятиях (действиях) мы ее теряем.*

1. Нарисуйте таблицу с тремя колонками. В первую колонку впишите действия, которые восполняют ваш ресурс (например, сон, катание на коньках, чтение книги, слушание музыки, чашечка чая или кофе, йога и т. п.).

2. Вторая колонка – для оценки: присвойте каждому виду отдыха от 1 до 10 баллов в зависимости от того, насколько, по вашему мнению, он способен наполнить вас энергией. Нет правильного или неправильного ответа, ориентируйтесь только на свои ощущения.

3. Третья колонка заполняется после того, как вы отдохнули. Теперь сравните реальность и предположение. (Возможно, вы предполагали, что день, проведенный в постели за просмотром сериалов, наполнит вас энергией на 8 баллов, а в реальности чувствуете себя еще более усталым.)

---

\* Лермонтова О. Работа по любви. Как построить успешную карьеру и превратить ее в источник вдохновения и счастья. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2022. 224 с.

## **Правила подготовки и проведения глубинного интервью**

Метод глубинного интервью заключается в налаживании доверительного общения между интервьюером и респондентом, проходящего в формате непринужденной беседы. Интервью проводится по заранее подготовленному списку вопросов или сценарию.

Основной этап подготовки – это составление вопросов, соответствующие целям и задачам исследования.

Подготовка сценария (гайда).

Сценарий (гайд) – документ, в котором содержатся темы и блоки вопросов, направленные на достижение цели исследования. Как правило, он состоит из серии открытых вопросов, которые могут интерпретироваться модератором. Это позволяет придерживаться структуры интервью, сохраняя гибкость формулировок.

Возможные варианты построения глубинного интервью:

1. Хронологическая структура. Используется в биографических интервью, где события подаются последовательно, с целью получения ясного описания жизненного пути респондента, включающего разные временные периоды.

2. Описательная структура применяется, если исследование направлено на оценку объекта, события или конкретно заданного досугового мероприятия. Вопросы сконцентрированы на изучении отдельных его аспектов, чтобы респондент смог выразить мнение о каждом из них.

3. Рефлексивная структура. Такой подход фокусируется на анализе причинно-следственных связей, где важны мнения и суждения респондента, а интервьюер фиксирует ключевые выводы.

Интервьюер должен быть готов задавать дополнительные вопросы, чтобы глубже раскрыть тему.

### **Порядок вопросов и частые ошибки**

Глубинное интервью требует тщательной подготовки на всех этапах. Цель – получить значимые данные от экспертов или потребителей, для чего интервьюер должен владеть основными методиками ведения беседы.

Порядок вопросов может включать следующие этапы:

1. Идентификация. В начале интервью респонденту предлагают ответить на личные вопросы (имя, возраст, статус), чтобы собрать необходимые данные для дальнейшей обработки.

2. Вводные вопросы определяют степень вовлеченности респондента в тему исследования и его зону интересов.

3. Ключевые вопросы – вопросы, связанные с исследуемым объектом, которые требуют развернутых ответов. Интервьюер может уточнить детали.

4. После сбора основной информации интервьюер подводит итоги, благодарит респондента и при необходимости просит обобщить основные моменты.

При разработке сценария важно избегать таких ошибок, как предвзятость (навязывание ответов), формальный подход (механическое зачитывание вопросов), нарушение тайминга и несоблюдение логики сценария (хаотичное задавание вопросов).

### **Досуг сегодня (опрос)**

Спасибо за то, что согласились принять участие в опросе! Он предназначен для того, чтобы уточнить, что вы понимаете под досугом, какие вопросы по теме свободного времени вас волнуют, с какими трудностями вы сталкиваетесь в этой сфере и как бы вам хотелось улучшить эту область жизни.

#### **Каким количеством свободного времени в неделю Вы располагаете?**

- 1–3 часа;
- 3–6 часов;
- 6–9 часов;
- 9–12 часов;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

#### **Как Вы предпочитаете проводить свободное время? (до трех вариантов ответа)**

- занимаюсь домашними делами;
- провожу с пользой (учусь, читаю профессиональную литературу, смотрю обучающие ролики и т. п.);
- восстанавливаю силы (гуляю, отдаю, ничего не делаю);
- посвящаю его полноценному досугу (любительские объединения, коллективы, секции, кружки, волонтерство и т. п.);
- занимаюсь хобби;
- общаюсь с друзьями, знакомыми, семьей, родственниками и др.;
- занимаюсь спортом;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

#### **Как Вы оцениваете важность досуга в жизни современного человека?**

- это важнейший элемент полноценной жизни;
- досуг скорее важен, чем нет;
- досуг не так важен;
- самое важное – это работа, а досуг уже потом;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

#### **Как Вы предпочитаете организовывать свой досуг? (до трех вариантов ответа)**

- не выходя из дома (онлайн-ресурсы: онлайн-кинотеатры, приставка и др.);
- посещение учреждений культуры (студии, кружки, любительские объединения);

- посещение театров, кинотеатров, выставок и т. д.;
- посещение концертов (шоу-программы, стендап, кавер-группы);
- клубы, бары, рестораны;
- спорт, спортивные секции;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

### **Какие факторы влияют на Ваш выбор форм и видов досуга?**

**(до трех вариантов ответа)**

- близость к дому;
- цена;
- рекомендация известных блогеров;
- возможность интересного общения;
- хорошая реклама;
- наличие хорошей компании;
- свободное время;
- рекомендация друзей;
- личный интерес;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

### **Качественный досуг для Вас – это ...**

**(до трех вариантов ответа)**

- отдых, возможность «отключить» голову;
- восстановление сил;
- источник новых идей;
- получение информации;
- эстетическое наслаждение;
- возможность саморазвития и самосовершенствования;
- общение с единомышленниками;
- помочь людям;
- общественно значимые дела;
- пустая траты времени;
- ничегонеделание;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

### **Как поступаете Вы?**

- предпочитаю, чтобы мой досуг организовывали профессионалы (организаторы, туроператоры и проч.);
- мне нравится планировать и организовывать досуг вместе с друзьями или семьей;
- люблю самостоятельно принимать решения, что и когда буду делать в свободное время;

- считаю, что нет необходимости как-то специально организовывать свободное время;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

**Что бы Вы выбрали, имея много свободного времени и достаточно финансов?**

(до пяти вариантов ответа)

- автопутешествие;
- посещение музеев, художественных галерей, выставок;
- ретрит, СПА, салоны красоты;
- волонтерство;
- танцы (народные, клубные, современные);
- интеллектуальный досуг (чтение, интеллектуальные игры, рассуждения, дискуссии);
- индивидуальный спорт (йога, фитнес);
- командные виды спорта;
- соревнования, конкурсы, викторины;
- пешие прогулки;
- кулинарию;
- музыку (игру на музыкальных инструментах, посещение концертов);
- туризм, экотуризм;
- hand maid (рукоделие, вышивку, поделки);
- дизайн;
- настольные игры;
- садоводство;
- фотографию;
- наблюдение за птицами;
- приключенческий туризм;
- экстремальный досуг;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

**Дает ли досуг ощущение счастья?**

- счастье – это побочный эффект от досуговых занятий;
- счастье – это ожидаемый, планируемый результат от погружения в досуговую деятельность;
- счастье – это критерий успешности того или иного досугового занятия, мероприятия;
- не вижу особой связи между досугом и ощущением счастья;
- затрудняюсь ответить;
- свой вариант \_\_\_\_\_.

**Пандемия COVID-19 активизировала развитие виртуальных площадок для проведения свободного времени. Считаете ли Вы, что это достойная конкуренция традиционным видам досуга?**

- Да, с удовольствием провожу много времени в социальных сетях, посещаю виртуальные мероприятия, выставки, концерты и др., контактирую в сообществах.
- Считаю, что сегодня должны в равной мере присутствовать как онлайн-, так и офлайн-предложения по проведению свободного времени.
- Скорее нет, досуг должен помогать отключаться от постоянно информационного потока, в котором мы живем.
- Нет, предпочитаю живое общение и взаимодействие.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Удаётся ли Вам поддерживать баланс между работой/учебой и полноценным отдыхом?**

- да;
- скорее да, чем нет;
- никогда об этом не думал(а);
- скорее нет, чем да;
- нет.

**Ваш пол.**

- женский;
- мужской.

**Год вашего рождения** \_\_\_\_\_.

**Ваше образование.**

- высшее;
- среднее специальное;
- среднее.

Благодарим за участие!

## **Досуговые предпочтения молодежи**

**Дорогие друзья!**

Предлагаемая анкета ставит целью выяснение предпочтений молодежи в сфере досуга. Вам необходимо ответить на предложенные вопросы. Уделите, пожалуйста, несколько минут заполнению анонимной анкеты.

### **Предпочитаемые Вами виды досуга.**

**(выберите 1–3 варианта ответа)**

- Чтение книг, журналов.
- Просмотр телепередач, видеофильмов.
- Народные промыслы (вязание, шитье, плетение, вышивание).
- Художественные промыслы (рисование, лепка, роспись по различным материалам и др.).
- Литературное творчество (сочинение стихов, написание прозы).
- Компьютер (игры, Интернет).
- Компьютер (программирование).
- Здоровый образ жизни, спорт.
- Общение с друзьями.
- Сценическое творчество (вокал, хореография, театр и т. д.).
- Волонтерская деятельность.
- Посещениеочных клубов.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

### **В мероприятиях какой сферы досуга Вы чаще всего принимаете участие?**

**(выберите 1–2 варианта ответа)**

- Культурной.
- Социальной.
- Оздоровительной.
- Спортивной/туристической.
- Развлекательной.
- Духовно-нравственной.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

### **К какому виду творческой деятельности у Вас есть склонность и способности?**

- Вокал.
- Хореография.
- Декламация.

- Театральная деятельность.
- Стихосложение / написание литературных произведений в прозе.
- Прикладное творчество.
- Художественное творчество.
- Фото-/видеоискусство.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Какие спортивные мероприятия наиболее близки для Вас?**

**(выберите 1–3 варианта ответа)**

- Зимние виды спорта на льду.
- Велоспорт.
- Силовой спорт.
- Акробатика/паркур/гимнастика.
- Командные игры (футбол, волейбол, баскетбол).
- Плавание.
- Теннис большой.
- Настольный теннис.
- Экстремальные виды спорта (роликовые коньки, велосипеды BMX, скейтинг и т. д.).
- Легкая атлетика.
- Разные виды единоборств.
- Конный спорт.
- Гребля на байдарках и каноэ.
- Стрельба.
- Гандбол.
- Фехтование.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Какие мероприятия социальной значимой сферы Вам наиболее интересны?**

**(выберите 1–3 варианта ответа)**

- Акции помощи пожилым людям.
- Мероприятия, связанные с общением с детьми из детских домов и интернатов.
- Акции по озеленению или уборке города.
- Акции по восстановлению и уборке памятников архитектуры.
- Мероприятия по сбору средств больным детям и нуждающимся взрослым.
- Помощь животным.
- Волонтерская деятельность в медицинских учреждениях (хосписах).
- Никакие.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Какие мероприятия интеллектуальной сферы наиболее привлекательны для Вас?**

**(выберите 1–3 варианта ответа)**

- Социальные ролевые игры.
- Интеллектуальные командные соревнования (брейн-ринг, «Что? Где? Когда?» и т. д.).
- Конкурс социальных проектов.
- Деловые игры.
- Круглые столы на актуальные темы.
- Конференции.
- Дискуссии и диспуты.
- Никакие.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Наиболее привлекательное для Вас мероприятие массово-развлекательной сферы.**

**(выберите 1–3 варианта ответа)**

- Тематические дефиле и показы.
- Парад воздушных змеев, мыльных пузырей и других нестандартных предметов.
- Тематические карнавалы и вечеринки.
- Неожиданные массовые мероприятия (массовые зарядки, флешмобы, дэнс мобы (*dance flashmob*) и т. д.).
- Турниры по настольным играм.
- Творческие мастер-классы.
- Молодежные слеты, форумы и т. д.
- Мероприятия для всей семьи (парады невест, семейные эстафеты, «забеги в ползунках» и т. д.).
- Никакое.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Какой вид досуга у Вас преобладает?**

- Пассивный.
- Активный.
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Что влияет на Ваш полноценный досуг?**

**(выберите 1–2 варианта ответа)**

- Много времени занимает работа/учеба.
- Нехватка материальных средств.
- Занизенная самооценка.
- Лень, апатия.
- Не устраивает качество организации досуговой деятельности.
- Ничего не влияет.

- Много времени отнимает Интернет (СМИ).
- Свой вариант \_\_\_\_\_.

**Какими характеристиками должен обладать предлагаемый вид досуговой деятельности, чтобы Вы хотели заниматься им?**

---

**Участвуете ли Вы в деятельности институтов молодежной политики?**

- Да.
- Нет.
- Участвовал(а) раньше.
- Хочу поучаствовать.

**Если бы Вы имели какую-либо идею или проект, который мог бы улучшить положение молодежи в досуговой сфере, стали бы реализовывать их в рамках деятельности институтов молодежной политики?**

- Да.
- Возможно.
- Не знаю.
- Нет.

**Как Вы считаете, молодежь может добиться улучшения своего положения в сфере досуга через реализацию своих идей в рамках деятельности различных учреждений молодежной политики?**

- Да.
- Возможно.
- Не уверен(а).
- Нет.

**Хотели бы Вы поучаствовать в каких-либо мероприятиях Вашего города/деревни в качестве организатора, реализовать собственную идею?**

- Да.
- Нет.

**Как Вы оцениваете уровень качества организации досуговой деятельности Вашего города/деревни по шкале от 1 до 10 баллов?  
(10 – высший балл)**

---

**Укажите ваш пол.**

- Мужской.
- Женский.

**Ваш возраст.**

- От 14 до 16 лет.
- От 17 до 19 лет.
- От 20 до 22 лет.
- От 23 до 30 лет.

**Укажите Ваш социальный статус.**

- Школьник.
- Учащийся среднего специального учебного заведения.
- Студент.
- Представитель работающей молодежи.
- Не учусь и не работаю.

**Благодарим за участие!**

*Учебное издание*

**Рогачёва Ольга Владимировна,  
Самерсова Надежда Владимировна**

## **ОСНОВЫ ПЕДАГОГИКИ ДОСУГА**

*Учебное пособие*

Редактор О. М. Павлюченко  
Технический редактор Л. Н. Мельник  
Дизайн обложки М. М. Чудук

Подписано в печать 18.11.2025. Формат 60x84 1/16.

Бумага офисная. Цифровая печать.

Усл. печ. л. 11,51. Уч.-изд. л. 7,82. Тираж 50 экз. Заказ 940.

Издатель и полиграфическое исполнение:

учреждение образования

«Белорусский государственный университет культуры и искусств».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,  
распространителя печатных изданий № 1/177 от 12.02.2014.

ЛП № 02330/456 от 23.01.2014.

Ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск



**Ольга Владимировна Рогачёва** – кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры педагогики социально-культурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств.

Стаж педагогической работы – более 20 лет. Автор учебного пособия «История социально-культурной деятельности», многочисленных публикаций, посвященных досугу как важному ресурсу личностного развития, социальной интеграции и качества жизни.



**Надежда Владимировна Самерсова** – кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры педагогики социально-культурной деятельности Белорусского государственного университета культуры и искусств.

Стаж педагогической работы – более 40 лет. Под ее научным руководством подготовлены и защищены 3 кандидатские и 25 магистерских диссертаций. Автором опубликованы более 200 научных статей, 5 учебно-методических пособий, а также монография по проблемам теории, методики и организации социально-культурной деятельности.

ISBN 985522393-4

9 789855 223932