

## **Інноваційний підхід до організації дозвілля студентської молоді**

О.М.КРАВЕЦЬ, О.В.ЄРШИК

*Харківська національна академія міського господарства*

В контексті глобалізаційних процесів Україна перебуває у стані політичних, соціоекономічних і соціокультурних перетворень. Такий довготривалий і складний етап зламу старих соціальних орієнтирів, традиційних цінностей, соціальних відносин і створення нових став причиною системної кризи, що охоплює практично всі сфери діяльності суспільства. Реалії сучасності зумовили трансформацію змісту дозвілля, що має найбільший вплив саме на молодь, як найдинамічнішу та відкриту до інновацій соціально-демографічну групу. Згідно Закону України «Про сприяння соціальному становленню та розвитку молоді в Україні» молодь – громадяни України віком від 14 до 35 років. Дозвілля – частина неробочого часу, що залишається у людини після виконання непорушних невиробничих обов'язків. В свою чергу спосіб використання молоддю вільного часу формує результати інтерналізації норм, цінностей та інших існуючих структур. Молодь стає внутрішнім регулятором поведінки обраних орієнтирів, впливаючи на існуючі системи і поведінку майбутніх поколінь, що підкреслює глобальність питання. Саме через сферу вільного часу можна стимулювати процеси становлення особистості, активізувати її творчу діяльність, зміцнити духовний і культурний потенціал. При вивченні дозвілля виділяють таке поняття як «екстремальні настрої». За даними журналу «Социс», екстремальність на різних рівнях виявляється в дозвіллевій сфері у кожній третій молодій людині. Сьогодні серед молоді швидкими темпами розвиваються екстремальні види спорту, активізується діяльність екстремальних груп дозвіллевої поведінки (екстремалів). До категорії екстремальних явищ не можна не віднести схильності молоді до шкідливих звичок. Так, у 31,8% молоді в тій чи іншій мірі позитивно ставиться до тютюнопаління, 36,9% молоді – до вживання алкоголю і 4,7% до наркотиків.

В умовах дозвіллевої діяльності зарубіжних країн використовуються різні напрями роботи з молоддю: культурно-дозвіллева, рекреаційна, соціально-профілактична, спортивно-оздоровчий. Однією з класичних форм організації дозвілля залишаються екскурсії, функціональне призначення яких – відпочинок і дозвілля, підвищення пізнавального та культурного рівня, спілкування. Проте відсутність врахування класичними, традиційними заходами організації дозвілля тенденції до екстремальних настроїв у дозвіллевій поведінці сучасної молоді сприя-

ло самоорганізації актуального дозвілля.

Квест (від англ. quest – «пошук будь-чого») – інтелектуально-екстремальний різновид командних ігор по вулицях міста та за його межами, які будуються на швидкості мислення і рухів, вирішенні логічних завдань, виконанні пошуку на місцевості, будіванні оптимальних маршрутів пересування, пошуку оригінальних рішень тощо. Визначення квест-екскурсії можна підвести під різновид екскурсії за формою проведення. Роль екскурсовода при цьому дещо трансформується і охоплює функції класичного доповідача і ведучого-організатора. Комбінування квестів і традиційних екскурсій забезпечить диференційований підхід до екскурсійного обслуговування: нова концепція проведення екскурсії включає пізнання нового через гру, поєднання навчальної, пізнавальної та розважальної функцій екскурсії, можливість побачити місто з несподіваних ракурсів. Таке урізноманітнення цілей, завдань та форми проведення екскурсії забезпечить більш дієвий та ефективний підхід до екскурсійного обслуговування, вдало вирішуючи проблеми дозвілля сучасної молоді, зокрема студентства.