

Научная статья  
УДК 371.315:37.8  
DOI: 10.18101/2307-3330-2022-1-56-61

## ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ В ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ

© **Миронова Александра Витальевна**

студент,

Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова

Россия, 670000, г. Улан-Удэ, ул. Пушкина, 25

sasha.mironov4@yandex.ru

**Аннотация.** Статья посвящена проблеме организации культурно-досуговой деятельности старших подростков. Представлен анализ воспитательного потенциала инновационных форм организации культурно-досуговой деятельности старших подростков, определен методологический подход к организации квеста. Квест как инновационная форма такой деятельности, являясь особой смысловой конструкцией, позволяет не только решать конкретные воспитательные задачи, но и способствует повышению эффективности целенаправленных изменений во внешней структуре культурного досуга подростков, адаптации их к современным реалиям.

Цель статьи — выявить и обосновать воспитательный потенциал квеста как инновационной формы организации культурно-досуговой деятельности старших подростков.

Методы исследования: анализ педагогических исследований и образовательной практики по проблеме реализации инновационных форм культурно-досуговой деятельности старших подростков, экспериментальная разработка и реализация квеста в учреждении дополнительного образования.

**Ключевые слова:** старшие подростки, культурно-досуговая деятельность, инновационные формы, квест, воспитательный потенциал, адаптация, социализация.

### Для цитирования

Миронова А. В. Педагогическое использование инновационных форм в организации досуговой деятельности старших подростков // Вестник Бурятского государственного университета. Образование. Личность. Общество. 2022. № 1. С. 56–61.

В настоящее время организацией культурно-досуговой деятельности старших подростков занимаются в основном учреждения культуры, школы, частично организации дополнительного образования. Формы этой деятельности зачастую остаются традиционными и не пробуждают интереса старших подростков. Существующие кружки художественного слова и творчества уже не удовлетворяют стремления подростков к самостоятельности и оригинальности. С одной стороны, подростки стремятся организовать культурно-досуговую деятельность в соответствии со своими интересами и потребностями и с большей долей самостоятельности, но с другой — не имеют достаточного жизненного опыта для осознанного выбора такого вида деятельности, который бы способствовал и удовлетворению их интересов и создавал условия для развития их личности.

Поэтому они либо копируют формы организации досуговой деятельности взрослых, либо вообще отказываются от участия в ней.

Такая ситуация отрицательно сказывается на формировании духовно-нравственных ориентиров подростков, понимании красивого и некрасивого, прекрасного и безобразного, умении правильно перерабатывать получаемую информацию. Не секрет, что интересы современных старших подростков концентрируются в основном в цифровой среде, которая предоставляет неограниченный доступ к сомнительным источникам информации. Проблема кроется в том, что наполнение контента цифровых источников современных гаджетов идет через стихийное содержание, информация практически не отслеживается, что предоставляет возможность деструктивным элементам через неконтролируемую информацию влиять на сознание и деятельность старших подростков. В итоге происходит отчуждение подростков от истинных культурных и нравственных ценностей, проявление поведенческих девиаций с элементами экстремизма и человеконенавистничества.

Пристальное внимание со стороны государственных и общественных структур к организации культурно-досуговой деятельности подростков обусловлено прежде всего стремлением наполнить свободное время подростка видами и формами занятий, которые оказывали бы позитивное влияние на формирование нравственных социально ценных качеств личности, индивидуальности, снижали вероятность вовлечения в ассоциативные группировки, препятствовали развитию вредных привычек и опасных наклонностей. Выбор акцента на культурно-досуговую деятельность подростков обусловлен тем, что потенциал этой деятельности имеет широкие воспитательные, просветительские, познавательные, нравственные, творческие возможности именно в цифровой среде, освоение которых формирует умения контекстного и критического анализа получаемой информации, обогащает содержание и структуру свободного времени подростков, играет важную роль в становлении нравственных и социальноценных качеств их личности.

В педагогической теории и практике идет активный поиск путей решения проблемы. В исследованиях Г. А. Аванесовой [1], Е. П. Агаповой [2], Н. Ф. Басова [5], В. П. Крестьянова [10], О. В. Понукалиной [10] культурно-досуговая деятельность рассматривается как необходимый компонент социализации подрастающего поколения. Вопросы отбора адекватных игровых форм в организации досуговой деятельности исследованы А. А. Андреевой [3].

Г. А. Аванесова выделяет следующие принципы досуговой деятельности:

1. Принцип всеобщности и доступности — любой человек может принять участие в деятельности в сфере досуга для реализации творческого потенциала исходя из личных пожеланий и интересов.

2. Принцип самодеятельности реализуется на всех уровнях: от небольшого объединения любителей до масштабного праздника. Самодеятельность как особенное свойство личности обеспечивает высокий уровень достижений в любой индивидуальной и коллективной деятельности.

3. Принцип индивидуального подхода предполагает учет индивидуальных запросов, интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических особенностей при обеспечении их досуга.

4. Дифференцированный подход обеспечивает комфортное состояние каждого участника деятельности.

5. Принцип систематичности и целенаправленности предполагает осуществление деятельности на основе постепенного и последовательного объединения непрерывности и взаимозависимости в работе всех социальных институтов, которые призваны обеспечивать досуг людей. Это процесс трансформации человека в активную и творческую личность, живущую полной, интересной жизнью в согласии с самим собой и обществом.

6. Принцип преемственности предполагает культурную взаимосвязь и взаимовлияние поколений [1]. Построение культурно-досуговой деятельности подростков на основе перечисленной системы принципов позволяет систематизировать деятельность и повысить ее эффективность.

Современные изменения в социально-культурной деятельности учреждений дополнительного образования, значительное улучшение их материально-технической базы предоставляют старшим подросткам уникальные возможности для проявления активности в различных видах культурно-досуговой деятельности в соответствии со своими интересами. Практика организации культурного досуга старших подростков показывает, что наиболее привлекательными формами для подростков являются музыка, танцы, деловые, познавательные, творческие игры и квесты, ток-шоу, КВН. При их отборе и использовании важно определить прежде всего их воспитательный потенциал, следовать методологии их реализации.

Одной из инновационных форм организации культурно-досуговой деятельности подростков является квест, представляющий собой командную игру, направленную на преодоление трудностей для достижения поставленной цели. Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая разработали технологическую карту, с помощью которой можно успешно проектировать образовательно-воспитательный квест:

- название
- направленность квеста
- цель и задачи
- продолжительность
- возраст обучающихся (целевая группа)
- легенда
- герои или роли к квесту
- основное задание (идея)
- сюжет и продвижение
- задания и препятствия
- навигаторы, ресурсы
- критерии оценивания
- итоги квеста
- образовательный продукт
- требования к разработке образовательного квеста [7].

Как правило, в квесте разыгрываются ситуации из жизни, поэтому старшие подростки с интересом принимают в них участие, понимая, что всегда есть возможность применить имеющиеся знания и небольшой жизненный опыт для решения поставленной задачи, тем самым самореализоваться и утвердить свой

личный статус среди сверстников, что очень важно в этом возрасте. Участие в команде квеста формирует у каждого члена команды навыки совместной деятельности, следования одной цели, взаимовыручки и взаимоподдержки и способствует освоению ценностей сотрудничества.

Процесс выполнения квеста всегда творческий, в нем присутствуют задания аналитико-поискового характера, что требует от участников творческих размышлений и определенной аргументации предлагаемых решений. Это предполагает формирование умения принимать иную, отличную от собственной, точку зрения.

Наконец, в организации квеста всегда есть возможность включения современной и актуальной информации. Так, в связи со сложной эпидемиологической ситуацией в стране стали вводить QR-коды — меру непопулярную, но необходимую. Мы решили продемонстрировать участникам квеста возможности этого приема. Организуя квест со старшими подростками в Малой академии наук, мы ввели QR-коды на одной из игровых станций, правильное считывание которых позволяло командам получить подсказку для прохождения к следующей станции. Во-первых, это было необычно и вызвало неподдельный интерес у участников. Во-вторых, кто уже имел навык обращения с QR-кодами, тот быстро справился с заданием, продемонстрировав остальным участникам свою компетенцию, что имело мощное воспитательное воздействие.

**Заключение.** Анализ современных педагогических исследований и социально-педагогической практики позволяет выявить наличие противоречия:

- между возможностями расширения границ культурно-досуговой деятельности старших подростков за счет использования инновационных цифровых и интерактивных форм и преобладанием традиционных форм ее организации в практике дополнительного образования;

- наличием огромного воспитательного потенциала инновационных форм организации культурно-досуговой деятельности старших подростков и недостаточным его использованием в процессе воспитания старших подростков.

Для значительной части старших подростков культурно-досуговая деятельность в учреждении дополнительного образования является ведущей в их социально-культурной адаптации и личностной самореализации. Поэтому применение инновационных форм культурно-досуговой деятельности старших подростков позволяет эффективно решать воспитательные задачи, правильно и критически воспринимать информацию.

Квест как «педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения» [5], не только выполняет познавательную, развивающую и развлекательную функции, но и содержит огромный воспитательный потенциал, направленный на формирование социально ценных качеств личности старшего подростка.

#### *Литература*

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность: учебное пособие для студентов вузов. Москва: Аспект Пресс, 2006. 336 с. Текст: непосредственный.
2. Агапова Е. П. Организация работы с молодежью: введение в специальность: учебное пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. 125 с. Текст: непосредственный.

3. Андреева А. А. Особенности организации досуговой деятельности подростков // Проблемы и перспективы развития образования. Пермь: Меркурий, 2015. 147 с. Текст: непосредственный.
4. Методология социально-культурной деятельности и современные социокультурные практики / А. В. Андреева, Л. Н. Жуковская, С. В. Костылев [и др.]. Красноярск: Изд-во СФУ, 2014. 128 с. Текст: непосредственный.
5. Басов Н. Ф. Социальная работа с различными группами населения: учебное пособие. Москва: КНОРУС, 2016. 528 с. Текст: непосредственный.
6. Ионова В. А., Подопривога Е. В. Об индустрии квест-игр и квесте в реальности. Человек vs Интернет // Электронный научно-публицистический журнал «HomoCyberus». 2016. № 1. URL: [http://journal.homocyberus.ru/Ionova\\_podoprivoga\\_chelovek\\_vs\\_internet](http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprivoga_chelovek_vs_internet), свободный (дата обращения: 15.09.2021). Текст: электронный.
7. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест-технология в образовании: учебное пособие. Чита: Изд-во ЗабГУ, 2016. 164 с. Текст: непосредственный.
8. Крестьянов В. П. Педагогика досуга: учебное пособие для студентов педагогических вузов и высших учебных заведений культуры. Орел: Изд-во ОГУ, 2010. 312 с. Текст: непосредственный.
9. Левочкина Н. А. Практика реализации благотворительных квестов в России // Актуальные проблемы экономики, социологии и права. 2015. № 2. С. 122–125. Текст: непосредственный.
10. Понукалина О. В. Социальное конструирование представлений о досуге у молодежи // Высшее образование в России. 2009. № 1. С. 270. Текст: непосредственный.
11. Пугачев А. С. Социализация учащихся в сфере досуга // Молодой ученый. 2013. № 1. 346 с. Текст: непосредственный.
12. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6. С. 138–140. Текст: непосредственный.
13. Чистякова К. В. Причины популярности квестов как форм досуга современных россиян // Человек в мире культуры. 2013. № 2. С. 20–22. Текст: непосредственный.

*Статья поступила в редакцию 02.10.2021; одобрена после рецензирования 13.10.2021; принята к публикации 19.01.2022.*

#### PEDAGOGICAL USE OF INNOVATIVE FORMS IN ORGANIZATION OF LEISURE ACTIVITIES OF SENIOR ADOLESCENTS

*Aleksandra V. Mironova*

Student,

Dorzhi Banzarov Buryat State University

25 Pushkina St., Ulan-Ude 670000, Russia

sasha.mironov4@yandex.ru

*Abstract.* The article is devoted to the problem of organizing cultural and leisure activities of senior adolescents. We have analyzed the educational potential of innovative forms of organization of cultural and leisure activities of senior adolescents, determined a methodological approach to organizing quests. Quests as an innovative form of such activity and a special semantic construction allow not only solving the specific educational tasks, but also contribute to increasing the effectiveness of targeted changes in the external structure of adolescents' cultural leisure, and adapting them to realities of the modern world.

The article is aimed at identifying and substantiating the educational potential of quests as an innovative form of organizing cultural and leisure activities for senior adolescents.

We have used the following research methods: analysis of pedagogical research and educational practice on the problem of implementing innovative forms of cultural and leisure activities of senior adolescents, advanced development and implementation of quests in supplementary education establishments.

*Keywords:* senior adolescents, cultural and leisure activities, innovative forms, quest, educational potential.

*For citation*

Mironova A. V. Pedagogical Use of Innovative Forms in Organization of Leisure Activities of Senior Adolescents. *Bulletin of Buryat State University. Education. Person. Society.* 2022; 1: 56–61 (In Russ.).

*The article was submitted 02.10.2021; approved after reviewing 13.10.2021; accepted for publication 19.01.2022.*