

идентичности.

Досуг предоставляет возможность учащимся взаимодействовать с представителями различных социальных групп. Это взаимодействие может быть особенно полезным для тех, кто испытывает трудности в общении или имеет ограниченные социальные связи. Например, волонтерские проекты позволяют молодежи работать вместе на благо общества, что способствует формированию чувства принадлежности и ответственности.

Современные технологии изменили подход к досуговым практикам. Появление социальных сетей и онлайн-платформ создало новые возможности для общения и взаимодействия. Однако важно помнить о рисках, связанных с чрезмерным использованием технологий. Исследования показывают, что баланс между онлайн-активностями и реальным общением является ключевым фактором для успешной социализации (Рубинштейн, 2021).

Для того чтобы досуговые практики стали эффективным ресурсом социализации учащихся, необходимо учитывать несколько факторов:

1) разнообразие мероприятий: предоставление широкого спектра досуговых активностей позволит каждому учащемуся найти то, что ему интересно. Это может быть спорт, искусство, наука или волонтерство;

2) инклюзивность: важно создавать условия для участия всех учащихся, независимо от их физических способностей, культурного фона или социального статуса;

3) поддержка со стороны взрослых: педагоги и родители должны активно поддерживать участие молодежи в досуговых мероприятиях, помогая им преодолевать возможные барьеры;

4) обратная связь: регулярное получение обратной связи от участников поможет улучшить качество досуговых практик и сделать их более привлекательными.

Досуговые практики представляют собой важный ресурс для социализации учащихся. Они способствуют развитию социальных навыков, эмоционального интеллекта и культурной идентичности. Важно осознавать значение этих практик и активно внедрять их в образовательный процесс. В конечном итоге успешная социализация молодежи зависит от способности общества создать условия для полноценного участия каждого молодого человека в жизни сообщества.

Список использованных источников

1. Бурдье, П. Социальный капитал: его формы и функции. Социология / П. Бурдье. – М. : Университетское, 1996. – 463 с.
2. Гоулман, Д. Эмоциональный интеллект. Главные книги для развития IQ / Д. Гоулман. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 544 с.
3. Левин, К. Культура и личность / К. Левин. – М. : Наука, 2000. – 285 с.

Медведок Т. В. (г. Минск, Республика Беларусь) ДОСУГОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ

Досуг выступает важным элементом в культуре, в сфере жизнедеятельности молодежи ему принадлежит особое значение. В последние десятилетия возросший интерес к научным исследованиям досуга обусловлен изменениями в его содержании и структуре, что, в свою очередь, является последствием текущих социокультурных трансформаций.

В своей сущностной характеристике досуг предстает как личностная самореализация, как совокупность видов деятельности, предназначенных для удовлетворения материальных, духовных и социальных потребностей и осуществляемых человеком в свободное время. «Досуг подразделяется на традиционный (традиционные виды ремесел, рукоделие, цветоводство) и современный (например, граффити, шейпинг, интернет, компьютерные игры, онлайн шопинг)» [1, с. 109].

Молодежь, выступая основным перспективным социальным ресурсом, вносит ощутимый вклад в трансформацию современного общества. «В настоящее время все чаще в фокусе внимания исследователей находится инновационный потенциал молодых людей, их активное участие в воспроизведстве социальной структуры, способность адаптироваться к быстро меняющимся условиям жизни, желание влиять на направление развития общества и формировать свое будущее» [2, с. 219].

В Республике Беларусь установлены возрастные рамки молодости в пределах 14–31 года, однако выделенная по формальным признакам совокупность неоднородна и предполагает

дифференциацию на более мелкие подгруппы, количество, как и возрастные интервалы которых может варьироваться в зависимости от темы, цели и задачи научного исследования.

Не только возраст, не только психофизические особенности становления и развития человеческого организма, но и особое социальное положение в обществе по отношению к другим социальным общностям, – все это вместе служит основанием для выделения молодежи в качестве особой социально-демографической группы.

Досуг оказывается неотъемлемой частью жизни молодежи, этой части общества, наиболее восприимчивой к социокультурным инновациям, характерным для непростого периода серьезных и экзистенциальных выборов в жизни: как жить, кем стать, кем быть, что после себя оставить?

Досуговая деятельность молодежи разительно отличается от досуга прочих возрастных групп, что объясняется различными потребностями, мировоззренческими позициями и ценностными выборами, а также фактом свободного времени.

Каждому человеку в большей или меньшей степени свойственна потребность в творчестве. У молодежи потребность в творческой активности проявляется достаточно интенсивно; творчество вызывает удовлетворение, способствует духовному развитию и доступно абсолютно каждому. К основным видам творчества относятся декоративно-прикладное (кулинария, рукоделие, ремесла, hand made и пр.), художественное (литература, фольклор, живопись, музыка и т. д.) и техническое творчество (изобретательство, рационализаторство, конструирование).

Большинство молодых людей предпочитают общение в компании сверстников. «По данным Всероссийского центра изучения общественного мнения (ВЦИОМа), больше половины россиян в возрасте 18–24 лет проводят свободное время так. 48 % опрошенных, когда есть возможность, сидят в Интернете. На втором месте по популярности – чтение книг и прослушивание музыки – 44 %» [3, с. 219].

Молодежь активно посвящает свое время развлекательным формам проведения досуга. В настоящее время частое времяпровождение многих представителей студенческой молодежи – клубы, кафе, дискотеки, квесты, компьютерные игры, интернет. «Примерно треть молодых людей значительную часть своего досуга направляет на посещение театров и кино. Вторая треть предпочитает заниматься физическими занятиями и спортивной деятельностью. Оставшиеся – принимают участие в деятельности художественных и исследовательских коллективов» [3, с. 220].

Интернет в условиях глобализации, массового культурного и информационного обмена обнаруживает неограниченные возможности в сфере досуговой деятельности для любого индивида, в особенности для молодежи. Компьютеризация предоставляет множественные технологии, сервисы, ресурсы, обусловливает формирование новых увлечений. Так, приобрели популярность такие относительно недавние виды досуга, как компьютерная анимация, компьютерная графика, веб-дизайн и пр.

Повсеместное употребление приобрело понятие «виртуальный досуг», к которому относятся компьютерные онлайн игры, наличие и ведение аккаунтов в социальных сетях и пр. Пребывание в Интернет-пространстве становится не просто статусным элементом досуга, а повседневной частью жизни любого молодого человека. Множество удобств и возможностей соседствуют с опасностями и уязвимостями, которые заключает в себе виртуальный мир. Это и неконтролируемое распространение малокачественного контента, который не представляет никакой культурной ценности, и угрожающая вероятность замещения Интернетом живого непосредственного общения и многих альтернативных форм досуга, как, например, посещение выставок, музеев, концертных залов, парков и пр.

Молодежь как особая социально-демографическая группа, активно проходит несколько этапов социализации, совершает последовательную адаптацию к миру взрослых. Следует способствовать воспитанию и развитию молодого поколения с привлечением всех социальных институтов, в частности, различных учреждений культуры, которые способны обогатить досуг молодых людей, повысив тем самым их общий культурный уровень.

Досуг, дающий возможность самостоятельного выбора занятий, исходя из направленностей и потребностей индивида, соединяющий в себе физическую и интеллектуальную активность, творчество и энергию, созерцание и игру, всегда будет

привлекателен для молодежи.

Список использованных источников

1. Жиляева, А. А. Досуг как неотъемлемая часть жизни современной молодежи / А. А. Жиляева // Молодой ученый, 2021. – № 5. – С. 109-110.
2. Социология : учеб. пособие / А. Н. Данилов и [и др.] ; под общ. ред. А. Н. Данилова. – Минск : РИВШ, 2024. – 308 с.
3. Электронный учебно-методический комплекс по учебной дисциплине «Социология» для специальностей общего высшего и специального высшего образования [Электронный ресурс] / сост. : Л. Н. Семенова [и др.] ; под ред. Л. Н. Семеновой, А. К. Дубовика. – Минск : БНТУ, 2024. – Режим доступа : <https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/142380/Sociologiya.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. – Дата доступа : 25.04.2025.

Меньшакова И. Д. (г. Мстиславль, Республика Беларусь)
БЕЛОРУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Процесс усвоения индивидом социальных норм, культурных ценностей и образцов поведения общества, к которому он принадлежит, называется социализацией. Он включает в себя передачу и овладение знаниями, умениями, навыками, формирование ценностей, идеалов, норм и правил социального поведения.

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно на этом этапе жизни закладываются первоначальные морально-этические представления, возникает интерес к явлениям социальной действительности, к истории своей Родины, края, где ты живешь [2, с. 6].

В педагогической практике особое место занимают белорусские народные игры, так как они, в первую очередь, направлены на усвоение детьми социального опыта белорусского народа, в котором у детей расширяются представления о родной земле, о белорусских традициях, о взаимоотношениях между людьми, об истории родного края.

Белорусские народные игры – одно из самых древних и оригинальных средств воспитания детей. Они передаются нам из поколения в поколение. В них отражаются лучшие национальные традиции, они тесно связаны с окружающей средой, бытом и трудовой деятельностью людей, раскрывают характер и привычки белорусского народа [4, с. 11].

Во всех белорусских народных играх радость движения сочеталась с духовным обогащением детей, что способствовало воспитанию уважительного отношения к белорусской культуре, образу жизни людей, их быту, труду, национальным устоям.

Народные подвижные игры – важная составляющая традиционного воспитания и культурного наследия этноса, имеющая огромное историческое и педагогическое значение. Они помогают переносить правила поведения и моральные нормы из игрового мира в реальную жизнь, формируя устойчивые навыки взаимодействия и социально приемлемого поведения. Такие игры создают основу для усвоения общественно полезных моделей поведения, которые регулируют отношения в обществе. Они знакомят детей с элементарным пониманием мира, формируют доверие к близким. С самого детства они сопровождают ребенка, открывая для него мир движений и фантазий.

Белорусские народные игры, такие как «Лянок», «Проса», «Рэдзька», «Пасадка бульбы», «Грушка», не только развивают двигательные навыки под ритмичный текст, но и позволяют узнать о традиционных сельскохозяйственных работах предков.

Игры, сюжеты которых возникли под влиянием обрядов и повседневной жизни, помогают детям познакомиться с культурными и ритуальными традициями белорусского народа («Зязюля», «Лось», «Яшчур», «Млын», «Мак» и другие).

Хороводные игры «А мы проса сеялі», «Агароднік», сочетающие мелодию, слова и движения, пробуждают интерес к белорусскому народному искусству и родному языку.

Развивают доброту, щедрость и умение делиться выразительные и поучительные игры, например, «Мышка», где кот догоняет мышку за нежелание делиться своим уловом.

Игры, отражающие представления о скоморохах и кукольниках, такие как «Мядзведзь», «Каток», вызывают у детей неподдельный интерес, азарт, чувство единства и товарищества.