

**Организационно-методический центр
МБУК «КДЦ» Грайворонского городского округа**

Новые формы клубной работы с молодёжью



2023 год

Обычно работа с молодежью понимается как инструмент личностного развития, социальной интеграции и активной гражданской позиции молодых людей. «Работа с молодежью» — общее обозначение всех видов работы социального, культурного, образовательного или политического характера, ведущейся среди молодых людей, для молодых людей и самими молодыми людьми. Она является частью образования вне учебного заведения, которое часто называют неформальным или неказенным обучением. Основная цель работы с молодежью состоит в том, чтобы дать молодым людям возможность самим определять и строить собственное будущее.

Круг вопросов, который охватывает работа с молодежью, столь же широк и разнообразен, как типы людей и организаций, принимающих в ней участие. Активная политическая деятельность, работа на улице, социальное предпринимательство и проведение спортивных и культурно-развлекательных мероприятий – все это входит в понятие «работа с молодежью».

Досуг – значимая часть жизни человека, где он обучается коммуникации, творческой активности, разносторонне саморазвивается. Организация работы с молодежью в культурно - досуговых учреждениях играет важную роль в социализации и инкультурации молодых людей. Досуг молодежи в условиях сельского поселения, во многом отличается от досуга городской молодежи. Местное культурно-досуговое учреждение зачастую является единственным центром досуга и культуры в населенном пункте, в то время как в городе существует множество альтернатив – театры и кинотеатры, кафе, ночные клубы. В условиях сельской местности клубные работники в большей степени влияют на организацию досуга молодежи, чем в городе.

Работа в студиях и кружках КДУ, коллективах художественной самодеятельности (ВИА, эстрадные и хореографические студии и кружки, изостудии, студии молодежной моды, профессиональные студии – журналистские, телевизионные). Оздоровительные мероприятия, в число которых входит туризм, беседы с врачами-специалистами, профилактические мероприятия, массовые посещения бассейна, тренажерного зала, занятия аэробикой, фитнес-клубы)

Конкурсные мероприятия развлекательной и познавательной направленности - ринги, КВНы, клубы эрудитов;

Вечера отдыха - тематические дискотеки, праздничные вечера, вечера общения и знакомств, молодежные балы;

Камерные формы работы – литературные, художественные и музыкальные салоны и гостиные

Диспут-клубы, ток-шоу, брифинги, научные и нравственные конференции, коммунарские сборы;

Экскурсионная работа – ознакомление с художественными и историческими ценностями, памятниками культуры, местами былой славы.

Концерты и фестивали, конкурсы с участием творческой молодежи и самодеятельных молодежных коллективов, выставки работ молодых художников, поэтов, начинающих писателей. Постановка молодежных спектаклей и мюзиклов, шоу с участием молодых исполнителей и коллективов.

В системе клубной работы использовались все основные виды деятельности: воспитание, социальная работа, психологическая поддержка, профориентационная работа. Одной из важных особенностей организации работы клубов является то, что весь спектр социальных услуг, оказываемых подросткам и молодёжи, а также их семьям, проводится в основном на бесплатной основе, что делает их доступными, прежде всего для малообеспеченных слоев населения.

Основными направлениями работы по месту жительства являются:

- организация работы бесплатных кружков и секций для несовершеннолетних;
- организация воспитательной и индивидуально-профилактической работы с несовершеннолетними, склонными к совершению правонарушений;

- организация работы с несовершеннолетними, состоящими на учете в ОДН РУВД;
- проведение культурно-массовой работы через организацию вечеров отдыха, лекций, концертов, экскурсий, дискотек, смотров и т. д.;
- проведение физкультурно-оздоровительной и спортивно-массовой работы в спортивных секциях, спортивно-технических кружках;
- организация походов, спартакиад, соревнований по различным видам спорта;
- частичная трудовая занятость молодежи;
- организация работы по воспитанию гражданственности и патриотизма;
- организация мест свободного, неформального общения для подростков и молодежи.

К новым формам клубной работы с молодежью можно отнести такие формы как:

Акция - это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественные действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют чёткой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов. Участники акций -самые креативные и отзывчивые – учащиеся 9–11 классов: они полны идей и энтузиазма, активно участвуют в организации и проведении культурно-массовых мероприятий, являются участниками самодеятельных коллективов и создают собственные творческие команды.

Примеры:

- дни и недели добра,
- акции помощи ветеранам, пожилым людям, инвалидам и пр.
- мероприятия по пропаганде здорового образа жизни (акция «3 000 шагов к здоровью»),
- экологические акции,

- акции «хорошего настроения» ;
- акция «Украсть город к празднику»
- акция «Подари надежду на жизнь» (по привлечению внимания к питомникам для бездомных животных)

Корпоратив, тимбилдинг – праздник в коллективе, организации, корпоративная ролевая игра, направленная на сплочение коллектива. Участники – клубные формирования, КЛЮ.

Примеры:

- культпоход (посещение спектаклей театров, концертов, выставок, фестивалей и пр.)
- дни рождения коллективов
- походы выходного дня
- командообразующие игры, тренинги

Шоу - пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах — местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

Примеры:

- авиационное,
- автомобильное,
- телевизионное,
- ледовое,
- световое лазерное,
- цирковое и др.

Флэшмоб - это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится.

Примеры:

- танцевальный
- вокальный, песенный
- литературный (н-р, марафон чтения стихов, произведений местных авторов)

игровой

Батл – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

Квест - приключенческая игра — интерактивная история с решением головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Может проводиться в виде игры-бродилки с различными этапами-испытаниями.

Ярмарки-бутики изделий ДПТ (работающие во время проведения массовых мероприятий или постоянно действующие в ДК)

Вечеринки - Такие мероприятия совершенно необходимы. Пусть дискотека и не несет глубокой смысловой нагрузки, но она дает возможность снять усталость и эмоциональное напряжение. Не каждый ведь, особенно если речь идет о подростках и молодых людях, может выйти на сцену, а здесь, что называется, «все равны». Кроме того, дискотеки тоже могут играть немалую воспитательную роль. Есть масса примеров, когда дома культуры проводят **тематические вечеринки** (дискотеки): итальянская вечеринка, ретро вечеринка, вечеринки к праздникам; связанные с местными традициями и обычаями; посвященные здоровому образу жизни, борьбе против курения и наркотиков (например, молодежная акция «Дисконочь»).

Бизнес-игры - это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.

Примеры:

луночные игры, проходящие на специально организованном поле, имеющие жесткие правила («Бизнес», «Монополия»);
ролевые игры, где каждый участник имеет определенную роль или определенное задание; групповые дискуссии, направленные на приобретение навыков групповой работы; имитационные, дающие представление участникам, как следовало бы действовать в определенных условиях;

Интернет-конкурсы

Примеры:

- литературные (конкурсы на лучшее прозаическое или поэтическое произведение)
- музыкальные
- фотоконкурсы

Благотворительный аукцион

Интересный опыт работы (районный центр Башкортостана):

Сотрудники ДК: «Наша цель была довольно проста – собрать деньги для приобретения книг для детской библиотеки города. Мы решили обратиться к нашим умельцам – мастерам ДПИ и художникам, которые с радостью откликнулись на наше предложение и предоставили свои работы, предварительно оценив их. По правилам нашего аукциона автор работы получал заявленную сумму, всё, что свыше цены автора – получали организаторы аукциона. Скажем прямо – мы шли на риск – конечно, мы не потеряли бы деньги, но могла пострадать наша репутация – ведь была сделана большая реклама, приглашены предприниматели и руководство города, отобрано более 50 лотов. И каким было наше удивление, когда посредством торгов первые же работы уходили за сумму, в несколько раз превышающую заявленную цену. Для примера – самый дорогой лот – картина в рамке размером 1 м на 70 см, заявленная за 15000 рублей, ушла с аукциона за 110000 рублей. В общей сложности аукцион заработал более 300 тысяч рублей, после расчёта с авторами работ у нас осталось более 220 тысяч рублей. Итогом этого аукциона стали не только деньги, но и привлечение бизнеса в отрасль. Наши предприниматели

увидели, что в городе есть талантливые люди, способные своими руками делать вещи, за которые не жалко отдать немаленькие деньги»

Дворовые игры:

Сегодня есть основания утверждать, что наши дети, молодежь разучились играть. Вспомним эволюцию детской игры: взрослые помнят, как подростки собирались во дворе и играли в «казаков-разбойников», «прятки» с незатейливыми считалочками. Кто не помнит вечерних костров на пустырях и увлекательных рассказов, детских небылиц, будоражащих воображение.

Игра – сильнейшее средство развития человека, его внимания, мышления, коммуникативных качеств. Результатом работы может стать **Фестиваль дворовых игр «А у нас во дворе»**, где можно научить молодых людей играть в «городки», «лапту», «стоп, коли-коло», «классики», «вышибалы» и т.д., используя самые простые атрибуты

Тренинги на знакомство, сплочение;

Мастер-классы по вокалу, танцам, декоративно-прикладному искусству, актерскому мастерству и туризму.

Присуждение и вручение стипендий за особые заслуги талантливой, трудолюбивой молодежи (можно в День молодежи)

Издание молодежного печатного органа (на сайте учреждения, с форумом, обратной связью)

Сейчас нужно использовать больше форм, предполагающих активное вовлечение зрителя в процесс: это разного рода интерактивные программы, а также включение элементов интерактива в традиционные концертные формы.

PR-акция – разнообразные мероприятия, направленные на увеличение популярности клуба, клубных формирований, запускаемых проектов и т.д.

Арт-встреча – встреча с искусством, которая может проходить в виде выставки, концерта, дискуссии, объединять различные формы представления того или иного жанра или нескольких жанров одновременно, объединённых одной тематикой.

Арт-пространство – территория, предназначенная для свободного творческого самовыражения, творческой деятельности и взаимодействия людей. При этом само пространство выступает в качестве арт-объекта. Может быть в помещении клуба, на приклубной территории, на площади поселения и включать в себя выставки и интерактивные формы взаимодействия со зрителем.

Баттл – вид конкурса, поединок в мастерстве исполнения чего-либо между группами или отдельными участниками. Проходит с элементами экспромта.

Балаганчик – маленькое весёлое, шутовское действие, явление, подобное балаганному представлению. По духу передаёт атмосферу народного праздника.

Бенефис – мероприятие, устраиваемое в честь одного артиста, музыканта, мастера, поэта и т.д.

Бенефис песни — мероприятие, устраиваемое в честь одной песни. Исполнение песни, различные аранжировки, история создания, рассказы об авторах, исполнителях и случаях, связанных с песней.

Брейн-ринг – игра, в которой участники отвечают на вопросы, стараясь сделать это быстрее противника.

Видео-лекторий – форма массового мероприятия, предполагающая коллективный просмотр видеоматериалов различной тематики с последующим их обсуждением. Выполняет воспитательную и образовательную функции.

Видео-круиз – мероприятие-путешествие (круиз), совершаемое участниками без каких-либо физических перемещений, благодаря использованию видеоматериалов.

Вечер-портрет – мероприятие, цель которого – раскрыть грани личности героя вечера, ознакомить читателей с его биографией и творчеством. Героем вечера может

быть местный старожил, заслуженный врач или педагог, народный умелец, писатель, художник, герой-земляк и т.п.

Гуляние – времяпрепровождение большого количества людей под открытым небом с развлечениями, танцами.

Гурман-вечер любителей жанра – вечер, посвящённый определённому жанру – вокальному, танцевальному, поэтическому, театральному и т.д., выделяющий лучшие стороны данного жанра.

Дебют песни, дебют кружка, дебют ансамбля и т.д. – первое появление на публике с представлением творческих возможностей.

День – комплекс мероприятий, проводимых в один день и объединённых какой-либо темой.

День хобби – тематическое мероприятие, рассчитанное на целый день, объединяющее людей с определёнными хобби. Оно может включать в себя выставки, мастер-классы, ярмарки, аукционы и т.д.

День весёлых затей – комплекс увеселительных, развлекательных мероприятий, проводимых в течение дня.

Дебаты – формальный метод ведения спора, при котором стороны взаимодействуют друг с другом, представляя определённые точки зрения с целью убедить третью сторону (зрителей, судей и т.д.). Возможные формы: игровая, информационно-поисковая, ораторско-дискуссионная, аналитическая.

Диспут – публичный спор. Обычно диспут посвящается обсуждению политических или нравственных проблем. Такой спор проводится с целью глубже и обстоятельнее разобраться в обсуждаемых вопросах.

Диско-лекция – устный рассказ, сопровождаемый видеорядом (показом слайдов, фрагментов видеофильмов) и специально подобранной музыкой, с обсуждением и выставкой. Диско-лекция – удобный способ популяризации разных жанров искусства.

День зрительских удовольствий – комплекс ярких, праздничных мероприятий, направленных на пропаганду культурно - досуговых формирований.

Десант клубный (в школу, в детский сад) – выездное мероприятие с целью информирования населения об учреждении, культурно-досуговых формированиях.

Дефиле клубное – торжественный проход по сцене участников в ярких, красивых костюмах, демонстрирующих при этом клубные формирования.

Живая газета – форма мероприятия, в которой злободневное, острое и подчас критическое содержание преподносится в виде сценок и миниатюр с использованием частушек, стихов, театрализованных миниатюр, метко и своевременно высмеивающих недостатки отдельных людей и коллектива (лень, прогулы, неряшливость, грубость, нерадивость сотрудников).

Живые статуи – вид уличной пантомимы, в которой полностью загримированный актёра-мим имитирует статую, выполненную из мрамора или металла. Внешнее сходство со статуей достигается, благодаря нанесению равномерного слоя грима и краски на одежду, лицо и тело актёра: оттенки золота, серебра, бронзы и т.п. Отличительной особенностью живой статуи является статуарность и отсутствие каких-либо движений на протяжении отрезка времени.

Завалинка – посиделки на народные фольклорные темы.

Квесты – приключенческие игры, требующие от игрока решения интеллектуальных задач для продвижения по сюжету с получением награды по итогам выполнения задания. Сюжетом квеста может быть как простое задание, так и целая детективная история.

Капустник – шуточно-юмористическое представление, часто пародийного характера, включающее в себя номера на злободневные темы (преимущественно театральные)

Клуб Slam – соревнование на лучшую рекламную кампанию по продвижению того или иного клубного формирования, предстоящего мероприятия. Возможно с элементами музыкальной театрализации. Участники делятся на несколько команд, каждая из которых должна самым лучшим образом провести свою рекламную кампанию и собрать большинство голосов.

Комильфо-вечер – вечер, посвящённый этикету.

Клубный бульвар – мероприятие, проводимое на улице с целью рекламы клубного учреждения. В творческой форме презентуются все клубные формирования, привлекается внимание зрителей-прохожих.

Клубный дилижанс – мероприятие в игровой форме, стилизация дороги или путешествия с обязательными остановками – станциями, опушками, островами, тропинками, домиками.

Мюзикл – музыкально-сценическая постановка, в которой переплетаются актёрская игра с диалогами, музыка и хореография.

Марафон – цикл массовых мероприятий, объединённых общей тематикой. Марафон носит состязательный характер и предполагает преодоление заданного маршрута (от старта к финишу), наличие препятствий, определение победителей. В программе марафона интеллектуальные вопросы, творческие задания, конкурсы.

Мини-студия – небольшое практическое занятие, обучающее каким-либо творческим приёмам.

Праздник – мероприятие, включающее в себя ряд игр, презентаций, выставок и т.д., адресованное разным группам населения.

Панорама – мероприятие, широко и обзорно охватывающее какую-либо тему.

Перформанс (англ. performance – исполнение, представление, выступление) – форма современного искусства, в которой произведение составляют действия одного исполнителя или группы в определённом месте в реальном времени. К перформансу можно отнести любую ситуацию, включающую четыре базовых элемента: время,

место, тело художника и отношение художника и зрителя. Могут использоваться дополнительные атрибуты, реквизит, выразительные средства.

Посиделки – собрание для неспешной беседы, как правило, на фольклорные или исторические темы или знакомства с народными традициями. Могут сопровождаться рукоделием, чаепитием.

Спринт-конкурс – конкурс, проведённый быстро, за короткое время. Может быть частью большого мероприятия.

Светёлка, завалинка, вечерка – фольклорный праздник, посвящённый народным традициям.

Скоморошинки – мероприятие, посвящённое русскому народному юмору, комедийным и сатирическим рассказам, байкам, притчам.

Слайд-программа – программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий на какие-либо темы с комментариями.

Тимбилдинг – серия игровых программ, направленных на сплочение коллектива. Все члены команды выполняют задания за определённое время. Изменение ролей внутри команды позволяет каждому игроку проявить себя и научиться эффективнее работать в коллективе.

Тантамареска – стенд (часто ростовая кукла) для фотосъёмки с отверстием для лица.

Феерия – представление сказочного содержания, отличающееся пышной постановкой и сценическими эффектами. Волшебное, сказочное зрелище.

Фотокросс – соревнование фотографов, гонка с тематическими и временными рамками. Фотокросс вобрал в себя черты спорта и фотоконкурса, сочетая оценку скорости, креативности и зачастую ориентирования на местности. Организаторы предлагают всем желающим заняться художественной фотографией со спортивным азартом: нужно сделать несколько снимков по определённым заданиям за ограниченное время. Лучшие кадры попадают на выставку. Задания-кроссы могут

быть самыми разными – это может быть вещь, чувство, ситуация процесс или сюжет. Задания составляются таким образом, чтобы каждый участник смог проявить не только свое фотографическое умение, но и организаторские способности.

Фотосушка – акция-выставка, в которой вывешиваются любительские или профессиональные фотографии. Может проводиться по предварительному отбору или стихийно в форме своеобразного флешмоба.

Фримаркет – организованные где-либо, часто в городских парках, рыночные дни. На выбранную площадку люди приносят то, что им не нужно: книги, игрушки, вещи. Взамен можно совершенно бесплатно забрать любую понравившуюся вещь.

Эстафета – совместная деятельность группы участников, совершаемая в последовательности, определяемой сюжетом, сценарием, правилами.

Эстет-шоу – яркое представление, развлекательная программа, посвящённая искусству, изящному, прекрасному.

Ярмарка творческих идей – акция, которая направлена на выявление проектов, способных внести в культурную жизнь учреждения новизну и креативность, повысить интерес различных слоёв населения и общественных групп к культурным формам проведения досуга и самостоятельному творчеству. Проводится в форме устных выступлений или медиа-презентации проектов, идей.

Подробнее распишем мероприятие, которое набирает всё больше популярности.

ТИМБИЛДИНГ

Что такое тимбилдинг?

Тимбилдинг (англ. team – команда, building – строительство, создание) — это комплекс мероприятий, предназначенных для создания и поддержания командного духа среди сотрудников организации, сплочения коллектива.

На практике тимбилдинг чаще всего реализуется в формате тренингов. Чаще всего тимбилдинг проводится вне офиса или того рабочего пространства, где коллектив проводит большую часть времени.

Зачем нужен тимбилдинг?

Одним из главных преимуществ тимбилдинга заключается в том, что исключается деление коллектива на «кучки» и группы по интересам, что обычно препятствуют сплочению всего коллектива. Тимбилдинг способен перемешать между собой все группки и создать одну большую сплочённую команду.

Главными целями тимбилдинга являются:

- формирование ощущения сплоченности у персонала;
- эффективное выстраивание горизонтальных связей;
- повышение уровня соперничества, вовлеченности и доверия друг к другу;
- лояльное отношение вышестоящего персонала к нижестоящему и наоборот;
- раскрытие личностного потенциала сотрудников;
- адаптация людей, которые являются новичками в коллективе;
- психологическая разгрузка сотрудников;
- создание комфортной психологической среды, которая способствует повышению трудоспособности.

Какие бывают виды тимбилдинга?

Выделяют 5 основных видов тимбилдинга:

Активный (спортивный)

Это всевозможные подвижные игры, соревнования, вроде футбола, волейбола, баскетбола, хоккея на траве. Чтобы участвовать могли все, независимо от возраста и физических данных, спортивные игры видоизменяются. К активному тимбилдингу относятся различные вариации больших гонок, веселых стартов, включающих смешные игры.

Исторический

При таком выборе происходит реконструкция какого-либо исторического события. Тактика и стратегия могут отличаться от оригинала, и в целом, историческая достоверность не самое главное. Важнее слиться с командой, образуя единое целое. Чтобы процесс увлек всех участников без исключения, нужно выбирать известное событие, о котором слышали все.

Креативный

Во время творческого командообразования люди раскрываются с абсолютно новых сторон. Вариантов проведения множество: совместно написать картину, которая потом будет висеть на видном месте, сочинить стихотворение на заданную тему, продолжить слова известной песни. Можно устроить танцевальные соревнования или поставить пьесу. Кстати, классические театральные постановки, стилизованные на современный лад, отлично вписываются в программу.

Мозговой (интеллектуальный)

Сюда относятся игры, по типу «Кто хочет стать миллионером», «Своя игра», «Что, где, когда?», различные квизы, в которых участникам нужно отгадывать зашифрованные песни, мультфильмы, известных личностей. Мозговой штурм осуществляется усилиями всех игроков.

Психологический

К психологическому тимбилдингу относят различные тренинги и тестирования.

Подразумевается, что люди научатся понимать психологию окружающих.

Психологическое сплочение призвано разрушать оковы восприятия, учить людей доверять.

В каком формате возможно проведение тимбилдинга?

Тот, кто планирует проведение такого мероприятия, должен понимать, что мероприятие должно стать особенным.

Сейчас вполне можно разработать множество интересных сценариев:

- Квесты;
- Экстремальный тимбилдинг;
- Тимбилдинг в Доме культуры;
- Костюмированные и постановочные шоу;
- Дегустации;
- Флешмобы;
- Мастер-классы;
- Тренинги;
- Квизы;
- Спортивные состязания и т.д.

Как организовать тимбилдинг?

Чтобы организовать успешный тимбилдинг, важно действовать последовательно:

1. Выделите одну ключевую цель. Что является самым важным для коллектива в текущий момент: вознаграждение сотрудников за хорошую работу, выход из кризисной ситуации или сплочение команды? Цель определяет формат мероприятия и инструменты. Подумайте, сколько денег вы готовы потратить на достижение этой цели.
2. Спланируйте дату и время. Важно подобрать такой день и время, когда коллектив сможет безболезненно отложить дела и заняться построением команды.
3. Разработайте увлекательный и оригинальный сценарий мероприятия.
4. Чтобы тимбилдинг состоялся, нужно учесть множество бытовых нюансов. Организовать транспорт, если в этом есть необходимость. Предоставить участникам горячее питание или приготовить кофе-брейки. Учесть возможное ухудшение погодных условий. Если мероприятие разбито на блоки или секции, обеспечить занятия для тех, кто уже закончил или еще не начал участвовать в своем блоке. Если тимбилдинг выездной, важно соблюсти все требования к безопасности участников, особенно если речь идет об экстремальных мероприятиях. Перед началом для участников проводится инструктаж.

Правильно подготовленный и проведенный тимбилдинг позволяет избавить сотрудников от психологических блоков, неуверенности в себе и коллегах, укрепить командный дух. Командообразование наглядно показывает, каких высот можно добиться, действуя сообща.

Заключение

Сфера молодежного досуга имеет свои особенности. Досуг молодежи существенно отличается от досуга других возрастных групп в силу его специфических духовных и физических потребностей и присущих ей социально-психологических особенностей. К таким особенностям можно отнести повышенную эмоциональную, физическую подвижность, динамическую смену настроений, зрительную и интеллектуальную восприимчивость. Молодых людей влечет к себе все новое, неизвестное. К специфическим чертам молодости относится преобладание у нее поисковой активности. Таким образом, задачей культурно-досуговых центров является максимальная реализация развивающих досуговых программ для молодежи, в основе которых лежит принцип простаты организации, массовости, включения незадействованных групп молодежи. Совершенствование организации культурных форм молодежного досуга обеспечит ей возможность неформального общения, творческой самореализации, духовного развития, будет способствовать воспитательному воздействию на большие группы молодежи.

Главным в формировании досуга молодежи является правильность организации такой работы и таких досуговых программ, которые могли бы увлечь любого молодого человека, поэтому необходимо:

Повысить качественный уровень досуговых мероприятий путем внедрения новых, нетрадиционных форм развлечения, просвещения и общения и широкого их выбора.

Создать комфортную культурно-досуговую среду, в которой бы уютно себя почувствовали различные слои населения.

Создать банк идей и центр молодых инициатив.

В настоящее время проводится учет в деятельности запросов, интересов и потребностей молодежного возраста. Значит проблема творческого подхода к организации досуга молодежи это задача государственного уровня. И ее решение имеет общегосударственное значение. Поэтому ей надо уделять большое внимание

на всех уровнях. Но все-таки наиболее эффективно, она решается на индивидуальном, личностном уровне. Поэтому надо создавать оптимальные условия для гармоничного развития личности, стимулировать стремление молодых к активному проведению досуга, сводить к минимуму ничем незанятое свободное время молодых людей. И в выигрыше от этого откажутся все. Ведь молодежь это не только активная, живая часть общества, но и его основа в будущем.

Источник информация:

- 1) <https://obrazovanie-gid.ru/dokumentaciya/rabota-s-molodezhyu-v-uchrezhdeniyah-kultury-kratko.html>
- 2) <https://studbooks.net/580095/kulturologiya/zaklyuchenie>