

## РОЗДІЛ 3 ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

УДК УДК 37:001.12/18

DOI 10.32782/ped-uzhnu/2024-6-8

**Білик Вікторія Миколаївна,**

*ORCID ID: 0000-0002-9823-6956*

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри освітології та інноваційної педагогіки*

*Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди*

**Ялліна Вікторія Леонідівна,**

*ORCID ID: 0000-0001-9987-8021*

*кандидат педагогічних наук, доцент,*

*доцент кафедри освітології та інноваційної педагогіки*

*Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди*

### ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОРГАНІЗАЦІЇ ДОЗВІЛЛЯ СТУДЕНТІВ

#### USING INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN ORGANIZING STUDENTS' LEISURE

В останнє десятиліття XX століття і на початку XXI століття змінилося ставлення до сприйняття дозвілля, як у суспільстві, так і в науковому середовищі. Дозвілля стали розглядати як самостійне явище в житті людини, на відміну від попередніх досліджень. Звернення до цієї проблеми не є випадковим, оскільки студентська молодь є однією з найактивніших соціальних груп людей, яка найбільш сприйнятлива до соціальних, економічних, соціальних і культурних інновацій. Проблема дозвілля розглядається вченими давно, пропонувалися різні трактування цього явища. Розмежовуються поняття «дозвілля» і «вільний час».

Зроблено спробу проаналізувати, які заняття у вільний час є кращими для студентів, як вони воліють проводити свій вільний час наодинці чи в компанії друзів. Представлені за результатами анкетування студентів емпіричні дані дозволяють виявити ступінь поширеності серед молоді окремих способів проведення позанавчального часу та визначити структуру вільного часу студентів. Автори дійшли висновку, що у дозвіллі студентів переважає неорганізований вільний час, що дозвіллева інфраструктура міста використовується слабо, а дозвілля є спонтаним, реалізованим переважно у віртуальній реальності з тенденцією до споживання, а не до розвитку та творення. Свій вільний час студенти проводять переважно з друзями або вдома, а культурне середовище студентів використовується слабо. Схильності молоді до самовдосконалення немає, лише менша частина відвідує заклади культури, що можна пояснити браком часу. Значна частина студентів бачить на дозвіллі можливість реалізації моделі поведінки на основі вільного вибору особистості.

У статті наведено приклади педагогічних технологій, які використовуються в курсі «Провайдинг освітніх технологій» модуль Педагогіка дозвілля.

Обґрунтовано необхідність пошуку нових форм організації вільного часу студентів в умовах глобалізації інформаційного простору. Значна увага приділяється інноваційним заходам щодо стимулювання розвитку творчого середовища та підтримки студентської ініціативи з метою формування активної життєвої позиції.

**Ключові слова:** дозвілля, інноваційні технології, здобувачі освіти, педагогіка дозвілля.

In the last decade of the XX century and at the beginning of the XXI century, the attitude to the perception of leisure has changed, both in society and in the scientific community. Leisure has come to be regarded as an independent phenomenon in human life, unlike earlier studies. The appeal to this problem is not accidental, as the student youth is one of the most active social groups of people, which is most susceptible to social, economic, social and cultural innovations. The problem of leisure has been considered by scientists for a long time, different interpretations of this phenomenon have been proposed. The concepts of «leisure» and «free time» are differentiated.

An attempt is made to analyze what activities in free time are preferable for students, how they prefer to spend their free time-alone or in the company of friends. The empirical data submitted by results of questioning of students allow to reveal prevalence degree among youth of certain ways of carrying out non-study time and to define structure

of free time of students. The authors conclude that unorganized free time prevails in the leisure activities of students, that the leisure infrastructure of the city is poorly used and leisure is spontaneous, implemented mainly in virtual reality with a tendency to consumption, and not to development and creation. Students mostly spend their free time with friends or at home, and the cultural environment of students is poorly used. There is no tendency for young people to cultivate, only a smaller part visits cultural institutions, which can be explained by lack of time. A significant part of students see at leisure the possibility of implementing a model of behavior based on an individual free choice.

The paper deals with the examples of pedagogical technologies used in the course «Providing educational technologies», module Leisure Pedagogy.

Need of search of new forms of the organization of free time of students in the conditions of globalization of information space is proved. Considerable attention is given to innovative measures to stimulate the development of creative environment and support student initiatives in order to form an active life position.

**Key words:** leisure, innovative technologies, education seekers, leisure pedagogy.

**Постановка проблеми.** У сучасних умовах модернізації вітчизняної освіти одним з першочергових завдань є підготовка молодого покоління здатного миттєво адаптуватися до змін в умовах соціального та економічного життя, яке володіє творчим потенціалом та має інноваційний тип мислення, проявляє активність у цивільному та суспільному житті. Сьогодні можна почути, що ми живемо у цивілізації дозвілля, оскільки активне впровадження останнім часом цифрових технологій вивільняє більше часу в житті людини, який може бути витрачений для інтелектуального та духовного розвитку, або може сприяти саморуйнуванню особистості. Тому особливо важливо навчити молодь такій організації вільного часу, яка буде сприяти оновленню сил, приносити задоволення та розвивати творчий потенціал.

Освітнє середовище сучасного університету відіграє ключову роль у створенні умов для успішної соціалізації та самореалізації молоді. Важливо зазначити, що дозвілля студентів, як особливої соціальної групи, має специфічні риси. Вони обумовлені потребою адаптуватися до нових вимог щодо організації молоддю свого вільного часу, усвідомлення його цінності та вміння раціонально використовувати, критично ставитися до вибору занять.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивченням та аналізом дозвілля студентів у різний часи займалися І. Бекешкіна, Б. Ватсон, М. Головаха, Ж. Дюмазедьє, Ю. Жданович, Ісо-Ахола, Дж. Келлі, В. Кірсанов, Д. Малкова, Д. Пирса, Н. Прозур, М. Регхеб, Л. Хейвуда, Р. Тейт, Б. Фаулер, Л. Яковенко та ін. Історико-педагогічний аспект дозвілля у своїх працях розкривали Г. Бреславська, Т. Корнієнко, О. Лук'яненко, Т. Самчук, В. Тацієнко, Ю. Ярцун та ін. Останніми роками дослідження з цього питання концентрується на різних напрямках, як-от: як молоді люди використовують свій вільний час, який вид дозвілля обирають, особливості організації змістовного дозвілля молоді [22]; соціально-педагогічні умови ефективного формування культури вільного часу студентів [3];

проблеми та перспективи використання студентами вільного часу [5]; популяризація здорового способу життя [8], самовдосконалення студентської молоді, за допомогою засобів розважального та рекреаційно-оздоровчого характеру [20], інноваційні форми дозвіллевої діяльності [6], організація дозвілля студентів в умовах дистанційного навчання [4] тощо.

Зарубіжні науковці звертають увагу, що студенти часто скаржаться на самотність, ностальгію, конфлікти і розлади в спілкуванні з однолітками, а також підвищений стрес [11], та стверджують, що саме дозвілля допомагає впоратися зі стресами, тривогами, сприяє покращенню якості життя [14].

**Мета статті** – проаналізувати можливості застосування інноваційних технологій щодо організації дозвілля студентів в умовах університетської освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Аналіз наукової літератури показав, що поняття «дозвілля» було введено в науковий обіг лише на початку ХХ ст., коли вперше почали проводитися соціологічні та статистичні дослідження бюджетів часу, тому дозвілля розглядалося як час, вільний від трудової діяльності.

У 1993 р. у Міжнародній хартії дозвіллевої освіти [25] було встановлено, що дозвілля сприяє зміцненню здоров'я та благополуччя та може розумітися як ресурс особистого, соціального та економічного розвитку; важливий аспект якості життя; і право на відпочинок. Крім того, соціальні та економічні зміни викликають перебудови дозвілля в усьому світі, що призводить до зменшення стресу, нудьги та відсутності творчості чи фізичної активності, які спостерігалися в багатьох країнах.

Цікавою стосовно нашого дослідження, здається концепція дозвіллевої нудьги, що передбачає відсутність дозвіллевих заходів які допомагають людині проводити час змістовно, якісно, неспроможність приймати участь у цікавій діяльності, розвиватись творчо [16; 17; 22; 24]. Як зауважують послідовники цієї концепції, нудьгу під час вільного часу відчують тоді, коли дозвілля не відповідає потребам та очікуванням людей [18].

У цьому контексті дуже важливим є відчуття задоволення від занять у вільні години, бо саме воно відображає потреби особистості, бажання до самовираження, прагнення відпочинку, розваг [10].

Так, Дж. Дюмазедьє розумів дозвілля як діяльність, що виключає роботу, сім'ю, і суспільні зобов'язання, а натомість зосереджується на відпочинку, розвагах або розвитку знань і вмінь [13]. У роботі С. Де Грація [12] зазначалося, що дозвілля охоплює види діяльності, якими люди займаються самостійно, і в них з'являється можливість особистісного зростання та філософських пошуків, а не просто перерва в роботі, при цьому важливою є якість і доступність місць дозвілля. С. Паркер пропонував дві групи визначень дозвілля: на основі часу та діяльності, зосередився на якості дозвілля, підкреслюючи контраст між роботою та неробочою діяльністю [21]. Слід відзначити думку С. Адамса, що чотири виміри сприйняття тісно пов'язані з дозвіллям, а саме: свобода вибору; внутрішня мотивація; насолода; і розслаблення [7]. Він також підкреслював економічний бік дозвілля, звертаючи увагу на споживчі уподобання, розмір наявного доходу та витрат, пов'язаних із певним відпочинком.

Більшість науковців роблять акцент на невимушеному характері діяльності людини у вільний час, коли вона може використовувати свої здібності та ресурси [23], щоб брати участь у різних фізичних, духовних або соціальних заходах [19]. Участь у дозвіллі може допомогти людям будувати стосунки з іншими, розвивати позитивні емоції та набувати знань, умінь і навичок [9].

Політичні, демографічні, економічні, наукові, соціальні та технологічні досягнення, що відбулися наприкінці ХХ – початку ХХІ ст. призвели до виникнення нової концепції під назвою «сучасне дозвілля». Вона полегшила виокремлення у межах вільного часу необхідного місця для таких функцій, як розвага, відновлення та релаксація.

Отже, науковий дискурс досліджень поняття «дозвілля» передбачає його розгляд як реалізацію можливостей, потреб та бажань людини в межах свого вільного часу, та факторів, що відновлюють її фізичні та морально-психічні сили. Слід зазначити, що поняття «дозвілля» та «вільний час» несинонімічні і тому, дозвілля позиціонується нами як компонент феномену «вільний час». Представлені дефініції дозволяють дати загальну характеристику поняття дозвілля, як частини вільного від основного виду діяльності часу особи, що спрямована на розвиток, соціалізацію, комунікацію, рекреацію, відпочинок, активну діяльність,

задоволення потреб людини, які не можна задовольнити в інших видах діяльності.

Дозвілля студентської молоді сьогодні різноманітне, співвідноситься з інтересами та потребами молоді, враховує характерні особливості цієї групи, передбачає самостійний вибір дозвільних занять. У закладах вищої освіти студентське дозвілля є однією з найважливіших ланок виховної роботи, яка має системний плановий характер. У процесі виховної роботи в рамках студентського дозвілля створюються оптимальні умови для формування у здобувачів моральності та працьовитості, розвитку загальної культури та творчої обдарованості, реалізації інтелектуального та творчого потенціалу.

Зауважимо, що після вступу в університет, у студентів, з одного боку збільшується свобода у виборі дозвілля, а з іншого – маємо відзначити можливе виникнення академічного стресу (невпевненість у досягненні успіхів у навчанні тому, що не вистачає часу), фінансові обмеження, нові стосунки, що може викликати небажання залучатися до дозвільної діяльності. Але, здобувачі освіти мають розуміти, що для відновлення сил, запобігання стресу, пов'язаного з навчанням, знаходження нових друзів, розвитку необхідних життєвих навичок, отримання натхнення від нових захоплень, необхідно ефективно використовувати свій вільний час. Тому важливо під час навчання в університеті розвинути навички організації дозвілля для особистісного зростання, успішного академічного життя. Сучасна молодь активно залучається до культурно-масових заходів ЗВО, благодійних акцій, бере участь у волонтерських програмах. Студенти Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди приймають участь у міжнародних конкурсах, розробляють різноманітні творчі проекти, виявляють інтерес до оволодіння новими вміннями.

Сьогодні професійна підготовка студентів до педагогічної взаємодії у сфері дозвілля може ефективно здійснюватись на основі інноваційних особистісно-орієнтованих технологій. Традиційні технології ґрунтуються на всіх відомих формах дозвілля, прийнятих у суспільстві. Інноваційні технології привносять до організації дозвілля нові елементи, за своїм характером доповнюють, розширюють або змінюють на краще традиційні методи і форми. Такі технології сприяють не тільки розвазі та відпочинку, але й розвитку важливих навичок спілкування, таких як командна робота, креативність та емоційний інтелект.

Досвід авторів та інших викладачів кафедри освітології та інноваційної педагогіки ХНПУ

імені Г. С. Сковороди доводить, що застосування інтерактивних методів (ділові ігри, практичні кейси тощо) у проведенні занять із здобувачами, дозволяють моделювати ситуації, наближені до реальних, що допомагає розвивати у студентів «творче мислення, навички спілкування», завдяки чому «формується здатність контролювати емоції, швидко реагувати на події тощо» [2]. Інтерактивне моделювання використовується для відтворення сценаріїв управління дозвіллям у реальному житті. Наприклад, студентам можуть поставити завдання розробити та реалізувати дозвілля з використанням цифрових інструментів, які сприяють творчому вирішенню проблем і організаторським навичкам.

Також, здобувачі активно долучаються до досліджень з метою кращої організації дозвіллевої діяльності в межах ЗВО. Авторами, в межах навчальної дисципліни «Провайдинг освітніх технологій», модуля «Педагогіка дозвілля», було залучено здобувачів освіти до вивчення потреб сучасного студентства в організації та проведенні свого дозвілля. Студенти факультету іноземної філології на семінарських заняттях отримали завдання дослідити і визначити види, форми проведення дозвілля студентів свого факультету. При виконанні завдання студенти поділилися на мікрогрупи (по 4–5 студентів), розробили опитувальник. На основі отриманої інформації визначили рівні дозвіллевої діяльності студентської молоді факультету за різними ознаками (за статями – дівчата, хлопці; майбутньою професією – групи з різною спеціальністю та спеціалізацією; за віком та ін.).

Аналіз отриманих даних показав, що більшу частину опитаної групи складають студенти віком 18-20 років. Молодь активно бере участь у дозвіллевих активностях. Дівчата виявляються більш схильними до культурних заходів, а хлопці – до спорту та активного відпочинку. Здобувачі гуманітарних наук виявляють більший інтерес до культурних заходів, волонтерства і творчих активностей. Технічні спеціальності, в свою чергу, більше захоплюються спортом та онлайн-активностями. Стосовно питання, як часто студенти займаються дозвіллям, більшість опитуваних займаються дозвіллям кілька разів на тиждень, що свідчить про активну участь у житті університету. 30% студентів регулярно займаються дозвіллям щодня. Серед популярних форм дозвілля, здобувачі відзначили спортивні активності, відвідування культурних заходів та зустрічі з друзями. А також для більшості студентів важливим є баланс між навчанням і дозвіллям, що свідчить про прагнення до гармонії в житті.

Дослідження також показало, що частина представників студентської молоді віддає перевагу дозвіллю в Інтернеті (64%). У зв'язку з цим останнім часом розвиваються такі форми інтернет-дозвілля, як блогінг, віртуальні спільноти та об'єднання, віртуальні екскурсії, виставки тощо. Використання цифрових інструментів і платформ покращує доступність дозвілля, пропонуючи студентам ширші можливості для взаємодії з різноманітним контентом. Однак слід визнати, що є виклики, пов'язані з цифровими пристроями та технологіями, що впливають на сучасне дозвілля. Надмірне використання цифрових пристроїв може викликати залежну поведінку, відчуття перевантаження інформацією як навчальною, так і розважальною, стирання меж між роботою/навчанням та відпочинком, сприяти появі стресу та відчуття вигорання.

Одним із ключових інноваційних підходів є ігрові технології. Вони розроблені, щоб поєднати розваги з навчанням, гарантуючи, що студенти набувають нових навичок. Серйозні ігри, симуляції та рольові дії дозволяють здобувачам освіти випробувати сценарії, які кидають виклик їх здатності приймати рішення та сприяють співпраці. Наприклад, цифрові платформи для розповіді історій, такі як «Classcraft» і «Kahoot!», все частіше використовуються в контексті дозвілля та освіти, допомагаючи розвинути у здобувачів здатність вирішення проблем і лідерські навички. Ці технології заохочують студентів активно конструювати знання через гру [15], здобувачі вчаться шукати «найбільш раціональні рішення, чітко формулювати й презентувати власну позицію, вносити доповнення, дискутувати тощо» [1, с. 48].

Різноманітні форми інтерактивного навчання, такі як ігрові технології, театральна педагогіка, елементи тренінгових технологій, набувають визнання як ефективні засоби освіти для формування особистісних, професійних компетенцій, як інструменти для навчання здобувачів організації дозвіллевої діяльності.

Одним із найефективніших інструментів у цьому контексті є модель перевернутого класу, яка переводить традиційне навчання на більш інтерактивне, орієнтоване на потреби студента. В контексті педагогіки дозвілля перевернутий клас дозволяє здобувачам працювати з теоретичними матеріалами поза аудиторією, тоді як час на занятті присвячений груповим проектам, обговоренням і моделюванню дозвілля. Цей підхід сприяє спілкуванню, зворотному зв'язку з однолітками та критичному мисленню.



Нарешті, невід'ємною частиною організації проектного навчання в педагогіці дозволя є платформи для співпраці (наприклад, Google Workspace, Miro). Ці інструменти не лише підтримують групову взаємодію, а й допомагають у розвитку лідерських, організаційних навичок майбутнього вчителя. У модулі «Педагогіка дозволя» студенти мають можливість працювати у командах для розробки, планування та проведення заходів дозволя, використовуючи методи фасилітації для управління груповою динамікою та забезпечення ефективної комунікації.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Отже, аналіз наукової літератури виявив еволюційний характер поняття «дозволя», відмежувавши його від «вільного часу», підкресливши його цілеспрямований і збагачувальний характер. Науковці трактують дозволя як вияв свободи вибору особистості та спосіб її самовираження, розвитку її творчого потенціалу та сприяння особистісному зростанню. Особливо актуальним це стає для студентської молоді, яка дуже

сприйнятлива до соціальних, економічних і культурних інновацій. У збагаченні досвіду дозволя студентів значний потенціал мають інноваційні технології, такі як інтерактивне навчання, ігрові методики, модель перевернутого класу та проектне навчання на цифрових платформах.

Отримані результати дослідження потреб та очікувань молоді щодо організації дозволя підкреслюють необхідність усунення спонтанності та споживацьких тенденцій у дозволя студентів шляхом розробки нових інноваційних форм організації дозволя, які відповідають вимогам глобалізованого інформаційного простору. Інтеграція педагогічних технологій у рамках навчальної дисципліни «Провайдинг освітніх технологій», зокрема модуля «Педагогіка дозволя», демонструє нові підходи до переосмислення дозволя. Перспективи подальших досліджень можуть охоплювати питання впливу цифрових платформ на поведінку на дозволя молоді, дотримання балансу між пасивним споживанням та активною творчістю.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Білик В. М., Друганова О. М., Золотухіна С. Т. Підготовка майбутніх педагогів до організації і проведення дозвіллевої діяльності як актуальна науковопедагогічна проблема. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2023. № 55. С. 40–51.
2. Білик В. М., Ялліна В. Л. Досвід використання інтерактивних методів навчання для формування soft skills у майбутніх учителів. Роль соціального та емоційного інтелекту як найважливіших soft-skills XXI століття в освітньому процесі: матеріали всеукр. наук.-педаг. Підвищення кваліфікації, 6 березня – 16 квітня 2023. Одеса. С. 45–48.
3. Ірхіна Ю. Організація дозволя студентів у вищих навчальних закладах України як проблема 21 століття. *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*, 2015. (2 (65)), 107–111.
4. Кисельов В., Балашов Д. Організація та проведення студентського дозволя в умовах дистанційного навчання. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2023. 11(5), 26–30.
5. Олійник І., Єрусалимець, К. Формування культури дозволя студентської молоді. *Фізичне виховання, спорт і культура здоров'я у сучасному суспільстві: збірник наукових праць Волинського національного університету імені Лесі Українки*, 2013. 1(21), 207–212.
6. Сидор І. П. Проблеми та перспективи організації дозволя студентів у вищих навчальних закладах України. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка, соціальна робота»*, 2011. 20 (75), 128–131.
7. Adams, S. W. Segmentation of a recreational fishing market: a canonical analysis of fishing attributes and party composition. *Journal of Leisure Research*, 1979. Vol. 11, No. 1, pp. 82–91.
8. Blair S.N. Physical Activity and Health. *Human Kinetics*, 2007. 264 p.
9. Brajša-Žganec, A., Merkaš, M. & Šverko, I. Quality of life and leisure activities: How do leisure activities contribute to subjective well-being? *Social Indicators Research*, 2011. 102, 81–91.
10. Chick, G., Dong, E., Yeh, C.K., & Hsieh, C.M. Cultural consonance predicts leisure satisfaction in Taiwan. *Leisure Studies*, 2021. 40(2), 183–198.
11. Colleen, S., Conley, C., Travers, L., & Bryant, F. Major article promoting psychosocial adjustment and stress management in first-year college students: the benefits of engagement in a psychosocial wellness seminar. *Journal Of American College Health*, 2013. 61(2), 75–86.
12. De Grazia S. Of Time, Work, and Leisure. Twentieth Century Fund. 1962. 559 p.
13. Dumazedier J. Current problems of the sociology of leisure. *International Social Science Journal*, 1960. 12(4), 522–531.
14. Edginton C.R. The world leisure organization: promoting social, cultural and economic transformation. *Licere, Belo Horizonte*, 2007. 10.

- 
15. Gee J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan. 2007. p. 17–179.
  16. Iso-Ahola S.E., Weissinger E. Leisure and boredom. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 1987. 5(3), 356–364.
  17. Kara F.M. Internet addiction: Relationship with perceived freedom in leisure, perception of boredom and sensation seeking. *Higher Education Studies*, 2019. 9(2), 131–140.
  18. Kil N., Kim J., Park J., Lee C. Leisure boredom, leisure challenge, smartphone use, and emotional distress among U.S. college students: are they interrelated?. *Leisure Studies*. 2021. 40(6), 779–792.
  19. Liang J., Yamashita T., Brown J.S. Leisure satisfaction and quality of life in China, Japan and South Korea: A Comparative study using AsiaBarometer *Journal of Happiness Studies*, 2013. 14, 753–769.
  20. Ludovici-Connolly A.M. Winning Health Promotion Strategies. Human Kinetics, 2010. 200 p.
  21. Parker. S. Leisure and Work. London: Allen and Unwin Ltd. Boston. 1983.
  22. Russell R.V. Pastimes: The context of contemporary leisure. Madison, WI: Brown and Benchmark. 1996.
  23. Schmiedeberg C., Schröder J. Leisure activities and life satisfaction: An analysis with German panel data. *Applied Research Quality Life*, 2017. 12, 137–151.
  24. Shaw S.M., Caldwell L.L., Kleiber, D.K. Boredom, stress and social control in the daily activities of adolescents. *Journal of Leisure Research*, 1996. 28(4), 274–292.
  25. World Leisure and Recreation Association. *International Charter for Leisure Education*. 1993. World Leisure Journal. 36(2), 41–45.