

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ОБЛАСНИЙ ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР КУЛЬТУРИ»
ЗАКАРПАТСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Організація культурно-дозвілєвої діяльності молоді



Методичні рекомендації

м. Ужгород
2020

Укладач:

Гайдук О.С. – завідувач відділу народної творчості та аматорського мистецтва КЗ «Обласний організаційно-методичний центр культури» ЗОР

Рецензент:

Веклюк Л.В. – завідувач відділу інновацій та соціально-культурних програм, технологій і культурно-дозвілдової діяльності КЗ «Обласний організаційно-методичний центр культури» ЗОР

Відповідальний за випуск:

Дрогальчук Г.В. – директор КЗ «Обласний організаційно-методичний центр культури» ЗОР, заслужений працівник культури України

Схвалено на засіданні методичної ради КЗ «Обласний організаційно-методичний центр культури» ЗОР протокол № 1 від 22 грудня 2020 року

Молодь є важливою складовою сучасного українського суспільства, носієм інтелектуального потенціалу, визначальним фактором соціально-економічного прогресу. Саме тому важливим завданням постає виховання здорового, всебічно розвиненого та самодостатнього покоління.

У методичних рекомендаціях розглянуто особливості молодіжного дозвілля, коротко описано інноваційні форми культурно-дозвілдової діяльності молоді, серед яких квест, флешмоб, буккроссинг та воркшоп, а також охарактеризовано поняття молодіжний простір.

Методичні рекомендації стануть у нагоді працівникам закладів культури клубного типу та допоможуть в організації змістовного дозвілля молоді.



Молодь

1. Специфіка та зміст молодіжного дозвілля

Молодь – це соціально-демографічна група, відокремлена на основі сукупності вікових характеристик і особливостей соціального стану.

Молодість охоплює період життя приблизно від 14-15 до 30-35 років:

- від 14 до 17 років – *рання (перша) юність*, або *старший шкільний вік* (цей період пов'язаний з інтенсивними пошуками свого місця у світі, із намаганнями збагнути сутність світу – одразу і назавжди, із побудовою власного відношення до всіх явищ дійсності, котре базується на певній індивідуалізованій картині світу);

- від 17 до 21 року – *юність*, або *друга юність* (цей вік є періодом першого випробування власних сил і здібностей людини, коли вона розкриває свій потенціал на певному шляху творчого життєдіяння; відбувається професійне самовизначення);

- від 21 до 35 років – період *молодості*, або *першої дорослості* (у цей вік людина досягає певного піку своїх можливостей; саме характер і обсяг її досягнень постають факторами кризи 30-и років, котра звично складається із загострення проблем наслідків професійного визначення, побудови сімейного життя, загального самоствердження).

Формування особистості молодої людини здійснюється сьогодні під впливом декількох відносно автономних соціальних факторів, найважливішими з яких є: сім'я (родина), школа, спільнота однолітків (молодіжні організації, різноманітні неформальні, стихійні групи та співтовариства), засоби масової інформації. Проте, не менш важливий вплив на розвиток молодої особи здійснює і дозвілля.

Дозвілля як частина вільного часу, приваблює молодь своєю не регламентованістю і добровільністю вибору його різних форм, демократичністю, емоційною забарвленістю, можливістю поєднувати в ньому фізичну та інтелектуальну, творчу і споглядальну, виробничу й ігрову діяльність.

Основними особливостями культурного дозвілля молоді є високий рівень культурно-технічної оснащеності, використання сучасних дозвіллевих форм і методів, естетично насичений простір і високий художній рівень дозвіллевого процесу. Молодіжне дозвілля – це вільний вибір особою дозвіллевих занять. Воно є необхідним і невід’ємним елементом способу життя людини. Тому дозвілля завжди розглядається як реалізація інтересів особи пов’язаних з рекреацією, саморозвитком, самореалізацією, спілкуванням, оздоровленням і т.п.

Практика молодіжного дозвілля показує, що найзручнішими формами культурно-дозвіллевої діяльності є групові форми роботи, серед яких гуртки, студії, любительські об’єднання та клуби за інтересами.

Гурток – найпоширеніша форма групової роботи культурно-дозвіллевої діяльності, використовується для різностороннього культурного розвитку художніх можливостей, умінь та навичок у галузі культури та дозвілля. Гуртки відрізняються великим жанровим різноманіттям. Майже всі види професійного мистецтва – театр, музика, танець і т. д. мають аналоги в мистецькому аматорстві.

Студія – колектив гурткового типу з перевагою в змісті роботи навчально-творчих занять. Найпоширенішими є: музичні студії (інструментальна, вокальна), хореографічна, балетна, образотворчого мистецтва, художнього слова, циркова, пантоміми та ін.

Любительське об’єднання/Клуб за інтересом – порівняно невелике об’єднання людей, охоплене загальним інтересом, заняттям (політичні, спортивні, туристичні, музичні, історичні, екологічні, науково-технічної творчості, колекціонерів, книголюбів, молоді сім’ї та ін.). Спілкування у колі однодумців сприяє збагаченню та взаємовихованню. Учасникам клубу чи об’єднання подобається особлива атмосфера рівності й доброзичливості.

Масові форми роботи також займають важливе місце в житті молоді. Серед них: тематичні вечори, вечори запитань і відповідей, вечори-зустрічі, вечори гумору, конкурсно-розважальні програми, диспути, дискусії, філософські години, бесіди тощо.

Загалом можна виокремити такі основні характеристики дозвілля молоді:

- дозвілля має яскраво виражені фізіологічні, психологічні й соціальні аспекти;

- дозвілля ґрунтується на добровільності під час виборів роду занять і рівня активності;
- дозвілля передбачає не регламентовану, а вільну діяльність;
- дозвілля формує і розвиває особистість;
- дозвілля сприяє самовираженню, самоствердженню та самовдосконаленню особистості через вільно обрані дії;
- дозвілля стимулює творчу ініціативу;
- дозвілля сприяє самовихованню особистості.

2. Інноваційні форми дозвілєвої діяльності молоді

Молодь сьогодні є найактивнішою частиною суспільства, вона завжди перебуває у пошуку чогось нового та невідомого. Організатори дозвілля повинні весь час пропонувати «свіжі» та цікаві ідеї проведення вільного часу. Нижче наведено декілька популярних форм, котрі можуть впоратися з цим завданням.

КВЕСТ

Квест (англ. *quest* – «пошук») – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Під час гри команди вирішують логічні задачі, ребуси, кросворди, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, відшуковують оригінальні рішення та підказки.



Суть гри можна окреслити так: на старті кожній команді (кількість осіб в одній команді зазвичай від 4 до 8) дається загадка (на аркуші паперу, наприклад), де зашифроване певне місце, до якого команді необхідно дістатися. На цьому місці чергує представник організаторів. Він дає командам, які відгадали загадку і прибули до вказаного пункту, нове завдання, після успішного виконання котрого команді дістається чергова загадка – і так далі. Зазвичай кількість таких етапів (станцій чи зупинок) становить від 5 до 10.

Перемагає команда, яка найшвидше дісталася фінішу і найкраще виконала усі завдання. Це основна суть гри, проте існує безліч інших варіантів. Це залежить від фантазії організаторів.

Етапи проведення квесту:



У квестерів (учасників квесту) гра розвиває активність, амбіційність, комунікабельність і креативність.

Квести можна класифікувати за визначеними ознаками:

❖ *за місцем проведення:* в приміщенні, на відкритому повітрі, комбіновані;

❖ *за типом завдань:* пошукові, інтелектуальні, ігрові;

❖ *за змістом:* краєзнавчого, літературного, екологічного, правового, спортивного спрямувань;

❖ *за типом проходження:* лінійні (гра будується по ланцюжку – вирішивши одне завдання, гравці отримують наступне, і так до тих пір, поки не пройдуть весь маршрут); штурмові (всі гравці отримують основне завдання і перелік точок з підказками, але при цьому самостійно вибирають шлях вирішення завдань); кільцевий (той же «лінійний», але замкнутий в коло. Команди стартують з різних точок, які будуть для них фінішними).

Будь-який квест має типові поняття:

Учасник, гравець – особа, що бере участь у грі.

Квестер – гравець в один з видів квеста.

Капітан – обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами.

Команда – добровільне об'єднання, зареєстроване для участі у грі.

Сценарій – сукупність всіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівнів гри.

Код – буквено-цифрова інформація, яка служить для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження.

Мапа – мапа місцевості.

Чек-пойнт (контрольний пункт) – пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні.

Час проходження – час, що витрачається на проходження всієї гри;

Рейтинг – кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу.

ФЛЕШМОБ

Нещодавно до нашого лексикону увійшло слово «флешмоб». З контексту, в якому вживається слово, нескладно здогадатися, що цей термін означає певні масові дії. Флешмоб (англ. flashmob – «спалахуючий натовп», flash – спалах, mob – натовп) – заздалегідь спланована масова акція, зазвичай організована через Інтернет або інші сучасні засоби комунікації, у якій велика кількість людей (мобери) оперативно збирається у громадському місці, протягом декількох хвилин виконує попередньо узгоджені дії (сценарій) і швидко розходиться.

Немає єдиної думки з приводу того, яка мета проведення флешмобів. Учасники одного і того ж заходу можуть мати різні цілі. Серед можливих варіантів – привернути увагу суспільства, розвага, порушення повсякденного ритму життя, можливість справити враження на навколишніх, відчуття причетності до спільної справи, самоствердження (випробувати себе: «Чи зможу я це зробити на людях?»), спроба одержати гострі відчуття. Ідеологія класичного флешмоба дотримується девізу «Флешмоб поза релігією, поза політикою, поза економікою».

Найважливіші правила флешмобу:

Дія повинна здаватися спонтанною (учасники не збираються в місці події до початку акції).

Збір учасників зазвичай здійснюється за допомогою Інтернету або сучасних засобів зв'язку (наприклад, sms-розсилка).



Фіксований час початку і закінчення проведення (кожен із моберів повинен точно виконати вказану в сценарії часову рамку, годинники учасників мають бути синхронізовані).

Повинно скластися враження, що мобери такі ж випадкові перехожі, як і будь-які інші (не спілкуватися один з одним до, під час і після акції в місці проведення).

Сценарій має мати абсурдний характер (дії моберів не повинні піддаватися логічному поясненню).

Точне дотримання сценарію.

Флешмоб не повинен викликати негативних емоцій, агресивної реакції випадкових глядачів.

Дії моберів не мають суперечити існуючому законодавству України. Після акції не повинно залишатися сміття.

Флешмоб розрахований на випадкових глядачів у громадських місцях, викликаючи почуття несподіваного зацікавлення. Кожен може приєднатися до події.

Після акції необхідно миттєво розійтися з місця події в різні сторони, не подаючи вигляду, що сталося щось незвичайне.

Здивувати. Саме так можна коротко визначити сутність флешмобу для більшості людей. Учасниками флешмобу можуть бути люди будь-якого віку й соціального статусу.

Етапи організації флешмобу:

- зустріч з однодумцями;
- розробка робочого варіанта сценарію флешмобу;
- організація флешмобу: пошук додаткових учасників, постійний зв'язок з ними, збори на репетиції, створення образів учасників, пошук, розробка костюмів тощо;
- відео зйомка флешмобу та монтаж відеоролика зі флешмобом.

Найпоширеніші сценарії флешмобів:

Флешмоб «Танець». У певний час, у призначеному громадському місці починає звучати музика. Один чи декілька моберів танцюють. З різних сторін, по чергово, до них приєднується решта учасників. Дійство відбувається під один чи декілька треків із заздалегідь відрепетируемими танцювальними рухами.

Ще один цікавий варіант – мобери збираються у визначеному місці та часі зі своїми книжками й упродовж певного часу читають. Тоді усі розходяться. Це так званий **«Книжковий флешмоб»**.

«Поетичний флешмоб». На центральній (заздалегідь призначеній для цього) площі населеного пункту, де встановлено вільний мікрофон, збираються

люди, закохані у поезію. Всі, хто бажає, мають змогу прочитати свої улюблені поетичні твори різних авторів або власні авторські поезії. Можна приурочити проведення такого флешмобу до ювілейної дати певного поета й усім моберам разом зачитати попередньо визначений вірш цього поета.

В Україні флешмоби набули популярності з 2008 року. Серед найвідоміших всеукраїнських флешмобів можна назвати акцію, що відбулась 29 червня 2014 р. до Дня молоді на Софійській площі. Молоді люди утворили фігуру карти України розміром 25 x 35 метрів. За словами організаторів флешмобу такі дії «потрібні для підтримки морального духу громадян, вони об'єднують людей». Серед подібних акцій можна назвати також флешмоби: «Єдина Україна», «Відчуй смак рідної мови», «Молодь за єдність», «Рушник єдності», «День вишиванки» та інші. Такі заходи допомагають виховувати патріотизм, почуття гідності за власний народ і державу.

БУККРОССИНГ

Буккроссинг (англ. «book» — «книжка», «crossing» — «переїзд», «перехрестя») – всесвітнє книжкове мандрування з рук у руки, з дому в дім, з країни в країну. Іншими словами – це безкоштовний обмін книгами. Буккроссер, прочитавши книгу, залишає її у громадському місці, щоби хтось інший також мав змогу її прочитати, а той, до кого книжка потрапить, повторює процес.



Так книги мандрують від одного читача до іншого, не залежуючись на полицях. У цьому русі беруть участь бібліотеки, магазини, кафе, клуби за інтересами. Вони відкривають певні визначені шафки чи полиці для загального доступу, і кожна зацікавлена людина може взяти будь-яку книгу без дозволу, без запису, або ж залишити власну вже прочитану книгу. Також люди залишають прочитані книги в громадських місцях, на лавці, у транспорті, найбільш креативні – залишають у книгах записки. Книгу буккроссингового руху попередньо позначають наліпкою на палітурці «Буккроссинг». Інструкція користування так званою вільною бібліотекою проста: «Візьми, прочитай, поверни або залиши свою».

Походження буккросингу дехто пов'язує з відомою англійською звичкою залишати прочитану в метро газету на сидіннях у вагоні, аби наступний пасажир також мав можливість її прочитати. Не виключено, саме цей приклад надихнув спеціаліста з Інтернет-технологій американця Рона Горнбекера, котрий у 2001 році ініціював створення проекту Bookcrossing, популярність якого зі США швидко поширилася за океан – у Францію, Італію, Німеччину, і нарешті – до України. Ідеєю буккросингу захопилась вже понад 400 тисяч людей у понад 130 країнах світу.



Буккросингові, або книгообмінні осередки можуть організовуватись у вигляді окремих полиць, скринь, валіз, шафок тощо. Такі куточки книгообміну можна створювати в крамницях, книгарнях, бібліотеках та інших закладах культури.

ВОРКШОП

Постійно зростаючий попит у сфері освітніх послуг викликав бум розвитку тренінгових компаній і навчальних центрів. Повсюдно проводяться всілякі семінари, курси, конференції та майстер-класи на різні теми. З'являються і стають популярними різноманітні нетрадиційні форми навчання. Однією з таких форм є воркшоп.

Воркшоп (англ. workshop – майстерня) – це колективний навчальний захід, учасники якого отримують нові знання та навички в процесі динамічної групової роботи. Основні відмінності воркшопу від заходів іншого типу – висока інтенсивність групової взаємодії, активність і самостійність учасників, актуальний досвід й особисте переживання.

Воркшоп являє собою дослідження, фокусом якого є окремо взята і неоднозначна проблема. Особливим способом організований процес роботи в групі дає можливість поглянути на проблему з різних, інколи несподіваних, ракурсів. Воркшоп допомагає актуалізувати досвід, який має група, та інтегрувати на основі



наявних ресурсів новий погляд й розуміння проблеми, що розглядається. Отже, воркшоп допомагає всім його учасникам стати по закінченні заняття більш компетентними, ніж на початку.

Учасники використовують особистий досвід і професійні знання та вміння, наявні в них із теми воркшопу. Вони діляться ними з іншими учасниками заходу. Ведучий уміло контролює процес, спрямовує діяльність групи. Основні методи і прийоми – це аналіз і розбір ситуацій, створення проектів і презентацій, «мозковий штурм», виконання індивідуальних і групових вправ. Теоретичні «вкраплення» у вигляді лекцій застосовуються зрідка й у мінімальному (необхідному для повного висвітлення теми) обсязі. Після закінчення воркшопу у групи є певний інструментарій, модель поведінки в певній ситуації.

Кожен із учасників приходить на воркшоп зі своїм унікальним і неповторним досвідом у сфері професійної або творчої діяльності та індивідуальним поглядом і ставленням до тих чи інших професійних або творчих проблем.

Метою воркшопу є розвиток професійних навичок та взаємодія між різними фахівцями чи творчими людьми, які зацікавлені у вирішенні певної професійної проблеми або в розробці та реалізації певного проекту.

У межах воркшопу можуть відбуватися майстер-класи, презентації, круглі столи, творчі зустрічі, нові знайомства, започаткування нових проектів.

У рамках воркшопу слухачі перетворюються на учасників, у них з'являється можливість активної та відкритої взаємодії між собою. Воркшоп завжди практично орієнтований, це, по суті, обмін досвідом фахівців, детальне опрацювання окремого питання, систематизація різних позицій, поглядів, точок зору, переживань щодо певної проблеми. Таким чином, воркшоп – це певна майстерня, де фахівець ділиться своїми думками й досвідом, але також ініціює процес обміну думками, досвідом через залучення учасників в обговорення проблематики.

Прийшовши на воркшоп, учасники першими отримують важливу інформацію, працюють під керівництвом так званого «майстра-інноватора», оволодівають новим методом і мають можливість оцінити, поділитися враженнями, вказати на недоліки.

Приклади воркшопів:

– **літературний воркшоп.** Метою курсу є оволодіння провідним інструментарієм та технікою письма, що є спільними для всіх жанрів та видів написання: від текстів у блог до романів чи сценаріїв, аналіз основних методів взаємодії тексту із читачем та зі світом. Слухачі курсу дізнаються, як впізнати бажання своїх читачів, з чого починати роботу над текстом, де брати

натхнення, що таке інтерпретація та адаптація та як необхідно працювати із засобами художньої виразності.

– **мистецький воркшоп.** Це тренінги, на яких учасники у дружній групі переймають досвід успішного майстра та розробляють під його керівництвом свій твір. До прикладу, у Парку культури та відпочинку ім. Б. Хмельницького у Львові проходив воркшоп зі створення бетонного глечика власними руками. Майстри поділилися усіма тонкощами та секретами роботи з бетоном. Після створення глека, учасники мали змогу посадити в нього цікаві рослини і створити новий елемент декору для своєї домівки. Також сюди можна віднести воркшоп по навчанню фотографії. На таких воркшопах кожен із учасників, незалежно від рівня майстерності, може зробити чудові світлини під керівництвом майстра.

– **екологічний воркшоп.** Виявляється у творчій ініціативі задля збереження природи. Прикладом такого воркшопу є проєкт «Друге життя речей», що полягає в переробці старих або непотрібних речей на красиві та корисні предмети побуту. Саме учасники виготовляють з огидних та шкідливих пластикових пляшок різноманітні креативні вироби – підсвічники, горщечки, коробочки, вазочки.

3. Сутність молодіжних просторів

Особливим пріоритетом молодіжної політики в Україні є розвиток мережі молодіжних просторів європейського зразка, які за своєю суттю є осередками практичної роботи з молоддю. Це унікальні установи, що сприяють розвитку молодих людей, громадянській освіті, популяризації здорового способу життя, волонтерства, молодіжному підприємництву, підвищенню рівня мобільності молоді тощо. Їх напрями роботи формуються відповідно до потреб та інтересів молодих людей конкретного населеного пункту.

Сьогодні в Україні вже діє кількості молодіжних центрів і просторів різної форми власності, у тому числі утворених на базі закладів освіти, культури, спорту. Такі молодіжні хаби, платформи та коворкінги успішно працюють у більшості обласних центрів України, а також активно розвиваються в маленьких містах і селах України.



Молодіжний простір (МП) – це приміщення/вільний простір, створений задля всебічного розвитку особистості, інтелектуального самовдосконалення та гуманізації способу життя молодого покоління. МП забезпечує ефективне впровадження правових, соціально-економічних, інформаційних, освітніх та організаційно-методичних заходів у контексті реалізації молодіжної політики.

Організація молодіжного простору дозволяє молоді раціонально і з користю використовувати свій час, виявити всі свої приховані таланти, відпочити в компанії однолітків, дізнатися останні новини. Завдяки організації культурного відпочинку і дозвілля молодь має можливість урізноманітнити способи проведення вільного часу, щоб стати цікавою та активною людиною.

Метою діяльності простору є сприяння соціалізації та самореалізації молоді; інтелектуальному, моральному, духовному розвитку молоді, реалізації її творчого потенціалу; національно-патріотичному вихованню молоді; популяризації здорового способу життя молоді; працевлаштуванню молоді та зайнятості у вільний час, молодіжному підприємництву; забезпеченню громадянської освіти молоді та розвитку волонтерства; підвищенню рівня мобільності молоді.

Основні завдання молодіжного простору:

- створення умов для творчого розвитку особистості, інтелектуального самовдосконалення та лідерських якостей у молоді;
- популяризація здорового способу життя молоді;
- організація і проведення заходів серед молоді, зокрема спрямованих на промоцію читання і популяризацію літератури та інших аспектів культурного розвитку;
- сприяння працевлаштуванню молоді;
- забезпечення змістовного дозвілля і неформальної освіти;
- розвиток талантів молоді;
- допомога молодим людям визначитися з майбутнім фахом – профорієнтаційні тренінги, майстер-класи;
- заохочення до читання;
- сприяння грамотності (базової, медійної, цифрової, соціально-правової);
- сприяння волонтерській діяльності молоді;
- сприяння розвитку громадянської освіти для молоді.

Формати діяльності МП можуть бути досить різноманітними, залежно від тематики та напрямку роботи: хаби, коворкінги, вільні простори для дозвілля, гуртки, проведення літніх та шкіл молодіжного лідерства, правоосвітні заходи, фестивалі кіно та анімації, патріотичні табори, бібліо- та book-квести, нічні екскурсії, англійські курси й клуби, ток-шоу, різноманітні

тренінги та майстер-класи, навчальні поїздки, залучення до молодіжної волонтерської діяльності, видання журналу тощо.

Загалом на Закарпатті вже створено декілька молодіжних просторів: Тячівський хаб «Vulb», Виноградівська «Майстерня ідей», Іршавський простір «ПакДись», Перечинська «Хижа» та «Здибанка» у смт Батьово.

Проект «Створення мережі молодіжних просторів на Закарпатті» реалізують учасники «Простору молоді» за підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID).



USAID
ВІД АМЕРИКАНСЬКОГО НАРОДУ

YOUTH SPACE



Відкриття молодіжних хабів на Закарпатті

25.02. – Тячівський молодіжний хаб "VULB" (вул. Нересенька, 35)

27.02. – Виноградівський молодіжний хаб "Майстерня ідей" (вул. Борканока, 1)

28.02. – Іршавський молодіжний хаб "ПакДись" (вул. Народна, 2)

29.02. – Перечинський молодіжний хаб "Хижа" (вул. Ужгородська, 75 А)

Проект "Створення мережі молодіжних хабів на Закарпатті" реалізується за підтримки Агентства США з міжнародного розвитку (USAID)

Список використаних джерел

1. Болдовський В.В., Шустка В.М. «Квест – це дуже просто». Методичний посібник по створенню квестів. Канів: 2018. – 44 с.
2. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Дозвіллезнавство. Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2006. – 208 с.
3. Методичні рекомендації по визначенню новітніх форм організації дозвілля та їх застосування в роботі. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://kluby.if.ua/blog/view/metodichni-rekomendatsiyi-po-viznachenniu-novitnikh-form-organizatsiyi-dozvillia-ta-yikh-zastosuvannia-v-roboti>
4. Посібник «Молодіжні простори в бібліотеках». Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://www.prostir.ua/?library=posibnyk-molodizhni-prostory-v-bibliotekah>
5. Ухач Л.І. Культурно-дозвіллева діяльність. Навчально-методичний посібник. Ч. І. Ужгород: 2007. – 92 с.

Зміст

1. Специфіка та зміст молодіжного дозвілля.....	3
2. Інноваційні форми культурно-дозвіллевої діяльності молоді.....	5
3. Сутність молодіжних просторів.....	12
4. Список використаних джерел.....	15