



Междисциплинарные науки

УДК 378.1:004

Е.М. Селина

Селина Екатерина Михайловна, магистрант 2 курса факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: armavir664@gmail.com

Научный руководитель: **Кондратьева Людмила Николаевна**, кандидат культурологии, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: milason@mail.ru

ИННОВАЦИИ В ОБУЧЕНИИ КУЛЬТУРЕ И ИСКУССТВУ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

В статье рассмотрено развитие цифровых технологий как катализатор появления инноваций, а также острая необходимость в понимании и смягчении проблем, которые представляет цифровизация для сферы образования.

Ключевые слова: инновации в образовании, культура и искусство, цифровая эпоха.

Е.М. Selina

Selina Ekaterina Mikhaylovna, 2nd year master student of faculty of humanities education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40- letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: armavir664@gmail.com

Research supervisor: **Kondratyeva Lyudmila Nikolaevna**, candidate of cultural studies, associate professor of department of social and cultural activities of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: milacon@mail.ru

INNOVATIONS IN TEACHING CULTURE AND ART IN THE DIGITAL AGE

The article considers the development of digital technologies as a catalyst for the emergence of innovations, as well as the urgent need to understand and mitigate the problems that digitalization poses for the education sector.

Key words: innovations in education, culture and art, digital age.

Достижения в области науки, техники и искусства внесли изменения почти во все аспекты человеческой жизни. Этот факт заставил различные слои общества осознать необходимость постоянного повышения качества человеческих ресурсов в области науки и техники. Переход к новой парадигме обучения в условиях сетевого пространства, отмеченный наличием проблемного или ситуационного процесса обучения, носит более контекстуальный характер, и учащиеся должны быть более активными в изучении и конструктивном развитии предмета, используя различные доступные учебные ресурсы в обучении культуре и искусству.

Темпы развития технологий, создания, обработки и распространения информации значительно превысили возможности большинства людей в освоении и применении знаний. Смещение акцентов в восприятии окружающего мира, особенно в сети «Интернет», с научного, образовательного и культурного на развлекательно-справочный сформировало новую модель восприятия – так называемое клиповое мышление, характерной особенностью которого является массовое

поверхностное восприятие информации. Такая форма освоения информации упрощает влияние на взгляды и предпочтения людей, способствует формированию навязанных моделей поведения, что дает преимущество в достижении экономических и политических целей тем государствам и организациям, которым принадлежат технологии распространения информации [2].

Согласно С.Ю. Житеневу, «цифровизация культуры – процесс создания и функционирования общероссийской системы эффективного использования современных информационных платформ для распространения легальной, достоверной и профессиональной информации о количественном и качественном составе объектов культуры и культурных ценностей, осуществляемых путем сплошного непрерывного документального учета на федеральном, региональном и местном уровнях» [1, с. 14].

Интернет позволяет учреждениям культуры выйти на передний план общественности и улучшить доступ к информации посредством процесса оцифровки. Люди по-разному взаимодействуют в Интернете, и переход к иммерсивному онлайн-опыту стал возможен благодаря комбинаторной эволюции технологий.

Поскольку инновационные методы оцифровки продолжают разрабатываться, технологические компании и культурные учреждения будут стремиться использовать эти инструменты для взаимодействия с обществом в целом. Мы не живем в мире бинарных файлов, поэтому технология, культура и искусство должны сосуществовать и развиваться, а цифровые технологии позволяют это сделать. Учреждения культуры, технологические компании и другие заинтересованные стороны должны работать вместе, чтобы обеспечить доступ к информации таким образом, чтобы люди могли взаимодействовать с культурным наследием.

Наряду со стремительным развитием технологий люди находят способы выполнять работу быстро и эффективно. Эта тенденция повлияла на сферу культуры и искусства, в которой внедряют инновации с помощью

мультимедиа на площадках, демонстрирующих созданные продукты зрителям. Для этого необходимо тесное сотрудничество между исполнителями и создателями культуры или искусства.

Цифровая эра оказала значительное влияние на работу, производство и распространение в сфере культуры и искусства, как на местном, так и на глобальном уровнях, а также на практических работников, их качество работы и вкус к произведениям искусства.

И педагоги, и учащиеся сталкиваются с быстро меняющимся миром, с новыми технологиями, новыми подходами к обучению и внешним давлением со стороны правительства, работодателей, родителей и средств массовой информации. Обучение всегда происходит в контексте, который может повлиять на то, как и что мы изучаем. Хорошие педагоги стараются формировать среду, в которой они преподают, чтобы создать правильные условия для обучения. Это становится еще более важным в изменчивом, неопределенном, сложном и неоднозначном мире.

Это развитие должно быть немедленно предвидено образовательной программой в области культуры и искусства, чтобы обеспечивать содействие созданию, показам и продажам продуктов творчества в данных условиях. Это реальная задача, которую необходимо решить, чтобы сохранить устойчивость национальной культуры и искусств, которые поставлены на карту в условиях развивающегося мира.

Преподаватели в образовательных учреждениях должны уметь сталкиваться с изменениями, которые являются обязательными и не ждут готовности, но в то же время требуют оперативных решений. Подход, в котором подчеркивается роль педагога как руководителя для учащихся, может расширить пространство для их творчества, что побуждает их развивать искусство, которое становится более глобальным и передовым.

Использование мультимедиа может предоставить возможности студентам, которые, возможно, менее талантливы в области культуры и искусства, но обладают способностями в области владения технологиями

мультимедиа, что позволяет вывести конечный продукт на высокий уровень качества. Это ставит перед педагогами задачу создавать и предоставлять обучающимся пространство для оттачивания своего творчества в области культуры, искусства и мастерства использования мультимедиа. Это влечет за собой определенные трудности в оснащении учебного процесса необходимыми компьютерными технологиями для учебных заведений. Но при должном планировании и составлении программ развития приобретение и установку оборудования возможно осуществить в течение нескольких лет.

Цифровое обучение может включать в себя ряд различных средств: текст, графику, аудио, видео, анимацию, моделирование. Педагогам необходимо лучше понять возможности каждого средства в Интернете и использовать их по-разному, но комплексно, чтобы развивать более глубокие знания и более широкий спектр результатов обучения и навыков. Использование различных средств массовой информации также обеспечивает большую индивидуализацию и персонализацию обучения, что лучше подходит учащимся с разными стилями обучения и потребностями. Прежде всего, преподаватели должны начать разрабатывать цифровое обучение таким образом, чтобы можно было использовать весь его потенциал.

Если педагоги заинтересованы в выборе подходящих технологий для преподавания и обучения, они не должны просто смотреть на технические характеристики технологии или на более широкую технологическую систему, в которой она расположена, или даже на образовательные убеждения, которые преподаватели привносят в класс и группу как учителя в широком смысле. Педагогам также необходимо изучить уникальные особенности различных медиа с точки зрения их форматов, систем символов и культурных ценностей [3].

По мере разработки новых технологий и их включения в медиасистемы старые форматы и подходы переносятся из старых медиа в новые. Образование не является исключением. Новые технологии «адаптируются» к старым форматам, как в случае с кликерами, видеозаписью лекций или

созданием конференций в виртуальном пространстве. Однако постепенно открываются новые форматы, системы символов и организационные структуры, которые используют уникальные характеристики Интернета как среды.

Что еще более важно: вероятно, будет серьезной ошибкой использовать компьютеры для замены или подмены людей в образовательном процессе, учитывая необходимость создания и интерпретации смысла при использовании медиа. По крайней мере, до тех пор, пока компьютеры не станут гораздо более способными распознавать, понимать и применять семантику, системы ценностей и организационные особенности, которые являются важными компонентами «чтения» различных медиа. Но в то же время также ошибочно полагаться только на системы символов, культурные ценности и организационные структуры обучения в классах и группах как на средства оценки эффективности или уместности Интернета как образовательной среды.

Таким образом, педагогам необходимо гораздо лучшее понимание сильных и слабых сторон различных средств массовой информации в учебных целях, если они хотят успешно выбрать правильное средство для работы. Однако, учитывая сильно различающиеся контекстуальные факторы, влияющие на обучение, задача выбора средств массовой информации и технологий становится бесконечно сложной. Вот почему оказывается невозможным разработать простые алгоритмы для эффективного принятия решений в этой области. Тем не менее, обществом создаются рекомендации, которые можно использовать для определения наилучшего использования различных средств массовой информации в обществе, зависящем от интернета.

Педагоги культуры и искусства должны быть умными и творческими, чтобы справляться с различными проблемами, возникающими в процессе обучения культуре и искусству.

Культура и искусство должны пониматься как основные ценности науки, которые являются технико-практическими, теоретическими и психологическими. По этой причине всем преподавателям и студентам необходимо внедрять инновации в управлении конструктивным учебным процессом. В эту эпоху передовых знаний, технологий и искусства процесс обучения должен быть более осмысленным. Поэтому педагоги должны начать интерпретировать и переопределять парадигму обучения. В этом случае ожидается, что у них возникнет желание отреагировать на развитие глобальной культуры, в рамках которой сфера образования в области культуры и искусства в большей степени фокусируется на росте и развитии критического отношения к возникающим культурным явлениям.

Достижения в области науки, техники и искусства являются новыми вызовами для преподавателей искусств. Этот прогресс требует от них повышения личных, социальных, педагогических и профессиональных компетенций с точки зрения обучения. Эти компетенции затем поставят педагогов в новую парадигму процесса обучения. Метод, ориентированный на преподавателя, применявшийся до сих пор с предположением, что он знает все, а ученики не имеют ни единой идеи, был заменен подходом, ориентированным на учащихся. Студенты становятся центром внимания в процессе обучения, в то время как педагоги выполняют функции посредников, мотиваторов и вдохновителей.

Следствием данного подхода к обучению и этого сдвига парадигмы в обучении является то, что преподаватели и студенты учатся друг у друга и работают вместе. Студенты могут свободно выражать свои идеи и мысли без колебаний. Педагоги также должны быть готовы учиться у студентов, особенно у тех, кто обладает преимуществами в определенных областях знаний. Достижения в области науки, техники и искусства широко доступны большинству студентов. Поэтому преподаватели должны быть открыты и готовы учиться у них.

В контексте смены парадигмы в обучении изучение культуры и искусства должно обеспечивать ценный и творческий опыт и способствовать расширению знаний, взглядов и навыков учащихся в будущем. Для достижения этих целей необходимы творческие и инновационные усилия при разработке стратегий или моделей обучения в соответствии с их характеристиками, такими как использование мультимедиа. Таким образом, изучение культуры и искусства способно сформировать у студентов способность быть людьми, готовыми к жизни, полной вызовов в глобальную эпоху.

Разработка и использование информации, технологий и культуры, основанных на цифровизации, очень важны для возрождения, сохранения, поддержания и развития культурных ценностей.

Список используемой литературы:

1. *Житенев, С.Ю.* Новые информационные технологии и современная культура коммуникаций: состояние, определения и вопросы развития / С.Ю. Житенев // Цифровизация культуры и культура цифровизации: современные проблемы информационных технологий: материалы Всерос. науч. конф. (08 октября 2020 г.) / под ред. С.Ю. Житенева. – М.: Институт Наследия, 2020. – С. 12-19.
2. О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы. Указ Президента РФ от 09.05.2017 г. № 203 // Гарант.ру: [информационно-правовой портал]. – Москва, 2017. – URL: <https://base.garant.ru/71670570/> (дата обращения: 20.04.2022).
3. *Черных, А.А.* «SMART-обучение» как новая образовательная модель: отношение педагогов и обучающихся / А.А. Черных, Е.Н. Кролевецкая // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2021. – Т. 6. – № 4. – С. 563-569.