



*Социологические науки*

**УДК 379.83**

**Д.Д. Кабылкина**

**Кабылкина Дарья Дмитриевна**, студентка 2 курса группы СКД/бак-21 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: [kabylkinadaryya@gmail.com](mailto:kabylkinadaryya@gmail.com)

Научный руководитель: **Дмитриева Анна Вячеславовна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: [annamarina@mail.ru](mailto:annamarina@mail.ru)

### **ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ И ПОДРОСТКОВ (ОПЫТ МБУК «ДВОРЕЦ КУЛЬТУРЫ» Г. ТУАПСЕ)**

В статье рассматриваются технологии, используемые в учреждениях культуры в процессе организации культурно-досуговой деятельности детей и подростков, а также социокультурный проект, направленный на повышение заинтересованности указанной категории населения в активном и познавательном досуге. Это способствует решению проблемы так называемого пассивного отдыха – проведения свободного времени за занятиями, не несущими пользы для физического, интеллектуального и творческого развития человека.

**Ключевые слова:** дети, подростки, учреждения культуры, досуг, проект.

**D.D. Kabylkina**

**Kabylkina Darya Dmitrievna**, 2nd year student of SKD/bak-21 group of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: kabylkinadaryya@gmail.com

Research supervisor: **Dmitrieva Anna Vyacheslavovna**, candidate of pedagogical sciences, associate professor of department of socio-cultural activities of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: annamarina@mail.ru

## **TECHNOLOGICAL BASES OF CULTURAL AND LEISURE ACTIVITIES OF CHILDREN AND TEENAGERS (EXPERIENCE OF PALACE OF CULTURE OF TUAPSE)**

The article discusses the technologies used in cultural institutions the process of organizing cultural and leisure activities of children and teenagers, as well as a socio-cultural project aimed at increasing the interest of this category of the population in active and cognitive leisure. This contributes to solving the problem of so-called passive recreation – spending free time doing things that are not beneficial for the physical, intellectual and creative development of a person.

**Key words:** children, teenagers, cultural institutions, leisure, project.

В наши дни организация культурного, продуктивного и полезного досуга детей и подростков является одним из важнейших направлений государственной политики и стратегии развития страны. Это объясняется необходимостью формирования здорового – как психологически, нравственно, так и физически – поколения, поскольку именно в свободное время рассматриваемые возрастные категории наиболее часто подвергаются влиянию негативных факторов окружающей среды. Досуг сегодня воспринимается подрастающим поколением как время, отведенное для

отдыха, не предполагающего развитие полезных способностей и навыков, что является негативной тенденцией.

Исходя из собственных наблюдений, мы можем утверждать, что в последние несколько лет в детской и подростковой среде заметно снижение интереса к кружковой, интеллектуальной, творческой и иной развивающей деятельности, что связано с доступностью таких благ цивилизации, как интернет, социальные сети, игровые приставки и компьютеры, виртуальное общение. Более того, учреждения культуры сегодня вынуждены конкурировать не только друг с другом, но и с домашним хозяйством – то есть возможностью получить культурные услуги в процессе самообслуживания, не выходя из дома. Все это приводит к тому, что рассматриваемые организации вынуждены разрабатывать новые формы досуговой деятельности для детей и подростков, которые при этом основывались бы на традиционном технологическом подходе к культурно-досуговой деятельности.

Технологический подход предполагает использование технологии, которую А.Д. Жарков определял как целостный процесс, обусловленный единством целей, разнообразием методов, приемов, средств и форм, базирующийся на педагогических, социальных и иных технологиях, взаимопроникающих друг в друга [2, с. 89].

Одной из наиболее удобных классификаций технологий, используемых в культурно-досуговых учреждениях, является следующая:

- 1) общие технологии;
- 2) функциональные технологии;
- 3) дифференцированные технологии.

Рассмотрим каждую группу на примере деятельности базы исследования МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе, но прежде дадим характеристику учреждению.

МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе располагается по адресу: ул. Октябрьской Революции, 2, г. Туапсе, Краснодарский край. Прежде он

носил название «Дворец культуры моряков», а его строительство проходило в непростой период развития нашей страны – с 1932 по 1937 гг. Средства для создания учреждения были выделены Черноморским государственным нефтеналивным пароходством «Совтанкер», поэтому в последствии Дворец культуры стал местом отдыха, прежде всего, именно моряков и их семей, чем и объясняется его первоначальное название.

В открывшиеся кружки были приглашены на работу преподаватели клубной деятельности, руководители ансамблей, творческих объединений, давшие возможность желающим развиваться в песне, танце, ремесленной деятельности.

В 1941 году здание досугового учреждения было разрушено. На протяжении четырнадцати лет «Дворец культуры моряков» лежал в руинах, пока администрацией города не был поднят вопрос о необходимости его восстановления, что произошло уже к 1956 г. Полностью отреставрировано учреждение было в 1961 году. С тех пор оно продолжает активную работу по воспитанию и образованию населения города Туапсе.

В настоящее время ГДК руководит Александр Александрович Николенко, занимающий пост директора с 2007 года. Сейчас во Дворце культуры на постоянной основе занимаются 19 коллективов художественной самодеятельности, в которых участвуют 300 человек. Из общего числа групп четыре носят звание «лучшие» и две – «образцовые» [3]. Все коллективы активно участвуют в культурной жизни города и Краснодарского края. В ГДК трудятся два заслуженных работника культуры Кубани.

МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе использует в своей деятельности все перечисленные ранее группы технологий.

Так, общие технологии, ориентируемые на наиболее характерные процессы, свойственные культурно-досуговой деятельности детей и молодежи, реализуются учреждением посредством организации праздников (например, Нового года, Масленицы, 9 мая), развлекательных программ, фестивалей, ярмарок.

Функциональные технологии направлены на образование, информирование детей и подростков, стимулирование их интеллектуальной деятельности, раскрытие творческого потенциала. В МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе данная группа технологий осуществляется посредством организации конкурсов, лекций, мастер-классов от приезжих и местных специалистов в различных сферах деятельности.

Дифференцированные технологии раскрываются в учреждении через работу с определенными категориями: учениками начальной школы, воспитанниками детских садов, подростками от одиннадцати до четырнадцати лет. Сюда относятся мероприятия, носящие маркировку «детские», «подростковые», «юношеские».

Как говорилось ранее, сегодня в организации культурно-досуговой деятельности детей и подростков наблюдается ряд проблем, наиболее острая из которых – снижение интереса подрастающего поколения к деятельности учреждений культуры. Исправить это может применение инновационных досуговых форм, которые при этом будут относиться сразу ко всем рассмотренным группам технологий, то есть будут оказывать на участников программ как образовательное, так и воспитательное, рекреационное, эмоциональное, просветительское воздействие.

Для решения указанной проблемы нами был разработан социокультурный проект-квест «Наш культурный Туапсе», цель которого – организация познавательной культурно-досуговой программы для детей и подростков от 8 до 16 лет средствами социально-культурной анимации, способствующей преодолению «гражданской пассивности» [1, с. 34].

Цель проекта будет достигнута путем решения следующих задач:

- 1) создание интерактивной карты квеста с помощью специальной программы;
- 2) составление заданий и подсказок для игроков, их размещение путем расклеивания стикеров с QR-кодами в заранее обозначенных и согласованных местах;

3) приобщение к созданию квеста других бюджетных учреждений г. Туапсе;

4) размещение рекламы квеста на сайтах учреждений, принимающих участие в его организации, а также в школах;

5) внедрение социокультурного проекта в постоянную практику МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе.

Актуальность проекта обусловлена необходимостью воспитания подрастающего поколения на нравственных, интеллектуальных, творческих и активных началах. Значительный потенциал для этого имеют дома и дворцы культуры, которые, сотрудничая с другими бюджетными учреждениями, способны обеспечить детям и подросткам увлекательный образовательный и познавательный процесс.

Идея проекта «Наш культурный Туапсе» заключается в создании МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе городского квеста, который позволит детям и подросткам с интересом провести время на свежем воздухе, изучить город, посетить значимые исторические и культурные места, узнать о деятельности известных личностей, связанных с городом. Начиная от учреждения культуры, будет разработан игровой маршрут, включающий в себя следующие объекты: дом-музей А.А. Киселева, памятник А.А. Киселеву, платановую аллею, городской парк, Горку Героев, Туапсинский историко-краеведческий музей им. Н.Г. Полетаева.

Проект посвящен решению проблемы «компьютерного», «пассивного» досуга, распространенного среди современных детей и подростков, но при этом не исключает возможности использования смартфонов и сети Интернет. Программа призвана продемонстрировать целевой аудитории, что применять в своей жизни современные технологии можно с пользой. Так, участники программы смогут сканировать QR-коды, фотографировать и пользоваться любой дополнительной информацией для решения поставленной задачи.

Рассматриваемый социокультурный проект будет реализован в соответствии с разработанным календарным планом.

В процессе реализации планируется использовать следующие методы: практические (создание комфортной образовательной и воспитательной среды для детей и подростков; проведение квеста), словесные (объяснение правил квеста, а также правил поведения в городской среде перед его организацией); наглядные (получение наглядных материалов игроками для решения поставленной перед ними задачи).

Ожидаемые результаты включают в себя количественный и качественный показатели. Так, планируется привлечение детской и юношеской аудитории в количестве от 150 до 200 человек за все время функционирования проекта; предполагается также воспитать в детях и подростках чувство любви и уважения к малой Родине; просветить о культурных достижениях и деятелях, а также рассказать об истории г. Туапсе; приобщить к применению на практике инновационных форм досуга максимальное количество бюджетных учреждений.

Преимущество проекта состоит в том, что подобные формы культурно-досуговых программ редко внедряются в деятельность бюджетных учреждений культуры. Его реализация способна повысить интерес детей и подростков к базе исследования. Кроме того, квест «Наш культурный Туапсе» отличается таким качеством, как мультипликативность, что позволяет внедрить его не только в деятельность МБУК «Дворец культуры» г. Туапсе, но и в деятельность любого учреждения культуры Российской Федерации. Также результаты проекта могут быть применены для слаженной целенаправленной деятельности специалистов культурной сферы, руководителей досуговых организаций, педагогов и преподавателей.

Подводя итоги всему сказанному ранее, можно обобщить, что свободное время детей и подростков является особенно благоприятным для формирования у подрастающего поколения понятий о нравственности, взаимопомощи, уважении и патриотизме, поскольку влияние на воспитываемых оказывается через социально-культурную деятельность, включающей в себя такие методы и формы организации досуга, способные

заинтересовать целевую аудиторию. Важно найти эти формы, включить в них как традиционные, так и инновационные элементы, чтобы процесс образования и воспитания воспринимался детьми и подростками добровольно. Подобной формой может являться квест, поэтому он был выбран для разработки социокультурного проекта «Наш культурный Туапсе», нацеленный на организацию активного и познавательного досуга детей и подростков средствами социокультурной анимации.

### **Список используемой литературы:**

1. *Дмитриева, А.В.* Особенности применения технологий постановки анимационных программ в социально-культурной среде: практико-ориентированный подход: учебное пособие для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 Социально-культурная деятельность / А.В. Дмитриева; М-во культуры Рос. Федерации, Краснодар. гос. ин-т культуры. – Краснодар: КГИК, 2022. – 106 с. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50095701> (дата обращения: 07.04.2023).
2. *Жарков, А.Д.* Теория и технология культурно-досуговой деятельности: учебное пособие / А.Д. Жарков. – М.: МГУКИ, 2007. – 480 с.
3. Муниципальное бюджетное учреждение культуры «Городской дворец культуры»: [сайт]. –URL: <https://gdk.kulturatuapse.ru/> (дата обращения: 02.04.2023).