



УДК 379.8

В.В. Вишнякова

Вишнякова Валерия Валерьевна, магистрант 2 курса факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: eskova-2000@bk.ru

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: milacon@mail.ru

ВНЕДРЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ В РАБОТУ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ

В статье представлен анализ факторов внедрения в работу учреждений культуры инновационных форм культурно-досуговых программ, а также рассмотрено содержание различных инновационных форм культурно-досуговых программ, рекомендованных к применению в учреждениях культуры.

Ключевые слова: инновации, социально-культурная деятельность, инновационные формы проведения культурно-досуговых программ.

V.V. Vishnyakova

Vishnyakova Valeriya Valeryevna, 2nd year master student of faculty of humanitarian education of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: eskova-2000@bk.ru

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

INTRODUCTION OF INNOVATIVE FORMS OF CULTURAL AND LEISURE PROGRAMS IN THE WORK OF CULTURAL INSTITUTIONS

The article presents an analysis of the factors of introducing innovative forms of cultural and leisure programs into the work of cultural institutions, and also considers the content of various innovative forms of cultural and leisure programs recommended for use in cultural institutions.

Key words: innovations, socio-cultural activities, innovative forms of cultural and leisure programs.

На сегодняшний день под влиянием процесса глобализации социокультурная сфера изменяется и трансформируется. Вследствие активной культурной интеграции, развития информационных технологий социально-культурная деятельность расширяет свой инструментарий и повышает функциональную значимость. Такие изменения в первую очередь сказываются на работе учреждений культуры, которые выполняют важную функцию сохранения и распространения культуры.

Учреждению культуры как социальному институту на сегодняшний день особенно важно переосмыслить традиционный подход к организации и проведению культурно-досуговых программ. Так как современное общество

требует современных форм проведения досуга, учреждения культуры должны отвечать на запрос целевой аудитории для сохранения своей социально-культурной миссии посредством внедрения в работу инновационных и интересных форм культурно-досуговых программ и расширения культурно-развлекательного пространства.

Различные теоретико-методологические аспекты возникновения и развития социально-культурных форм культурно-досуговых программ были отражены в работах отечественных исследователей: М.А. Ариарского, М.Э. Вильчинской-Бутенко, В.А. Есакова, А.Д. Жаркова, Г.В. Олениной, Г.Н. Новиковой, Г.Л. Тульчинского, С.В. Герасимова, Т.Е. Лохиной, Т.Т. Фисюк, Н.Н. Ярошенко.

Е.В. Курапина под инновациями в социокультурной сфере понимает «систему форм, методов и средств, направленных на разработку, создание и внедрение новшеств в социально-культурную деятельность, позволяющие в результате достичь качественных изменений всей области культуры» [4, с. 217].

Качественное изменение всей области культуры в первую очередь основывается на изменении ценностно-мировоззренческих идеалов современного общества, представители которого отличаются от предыдущего поколения своей активностью, предприимчивостью, незаурядностью и проявлением индивидуальности. У современного человека растут культурные запросы к насыщению своего свободного времени качественными и приносящими пользу занятиями, позволяющими не только духовно обогатиться, но и получить физическое расслабление.

Данный факт и ложится в основу модернизации традиционных форм культурно-досуговых программ в учреждениях культуры, которые не хотят терять своих потребителей. Важно понимать, что содержание различных форм культурно-досуговых программ в работе учреждений культуры определяется следующими факторами:

- интересы и запросы аудитории;

- события, происходящие в стране и за ее пределами;
- специфика развития и проблемы региона, в котором находятся учреждения культуры и досуга;
- обычаи и традиции, бытующие в определенной местности;
- знаменательные и памятные даты в жизни общества;
- государственные и народные праздники;
- профессионализм работников учреждения, его материально-технические и финансовые возможности [5, с. 1003].

На основе анализа данных факторов различные типы учреждений культуры внедряют в свою работу новые интересные формы, которые и определяют успех деятельности организации своим разнообразным содержанием. Перечислим данные формы.

1. Волонтерский пикник. Это массовое мероприятие, участниками которого становятся волонтеры, наставники, кураторы определенного проекта. Данная форма работает только благодаря концепции нетрадиционных собраний, которые проводятся, как правило, на свежем воздухе, где каждый участник может проявить себя и получить мотивацию для дальнейшей работы.

2. Уличный перформанс. Данная форма относится к жанру театрального представления. Характеризуется оригинальной подачей материала. Отличительной чертой перформанса является заранее заданная обстановка и время, наличие режиссера и группы людей (участников).

3. Джамп-стайл, капоэйра, огненное шоу. Данные формы культурно-досуговых программ были выведены из традиционно привычных для общества вечеров отдыха и дискотек. Добавлена художественная составляющая, позволяющая каждому участнику мероприятия проявить свой индивидуальный стиль. За основу берутся динамичные стили танцевальных направлений.

4. Флешмоб. Заблаговременно спланированное действие по сбору большой группы людей, которые выполняют поставленные перед ними задачи для идейного наполнения мероприятия.

5. Тимбилдинг. Соединение различных форм физической активности одной идеей и концепцией с целью сплочения коллектива. Как правило, объектом данной формы становятся сотрудники определенной организации, руководство которой заинтересовано в развитии корпоративной культуры.

6. Квест. Это игра, построенная на интерактивном взаимодействии всех ее участников с целью прохождения сюжетно-ролевых испытаний и головоломок для достижения результата, запланированного организатором.

7. Электронные, виртуальные выставки. Форма объединения традиционного предоставления информации и элементов современных технологий с целью демонстрации достижений в какой-либо области. Как правило, концепция выставки выстраивается на создании пространства для получения обратной связи от участников выставки.

8. Работа, выполненная руками (hand made). Форма работы, в основу которой ложится создание участниками мероприятия изделий на заданную тематику.

9. Ландшафтный фестиваль. Это формат временного выставочного пространства с элементами садоводчества на определенную тематику.

10. Фотоохота. Форма взаимодействия между участниками мероприятия и заданной тематической окружающей средой посредством поиска заранее заданного объекта фотосъемки и запечатления каждым участником своего видения итогового результата.

11. Фаршинг. Форма публичного взаимодействия, в которой участники погружаются в заданные организатором обстоятельства с целью выхода из своей зоны комфорта.

12. Шоу. Форма представления, включающая в себя развлекательные элементы и театрализацию для предоставления зрелищного контента.

13. Волонтерство. Форма заблаговременно организованной помощи на благо общественности.

14. Коучинг. Форма обучения, построенная на взаимодействии наставника и участников мероприятия для личностного развития и постановки жизненных целей.

15. Бук-кроссинг. Форма взаимодействия, позволяющая каждому участнику совершить анонимный обмен книгами по завершению ее прочтения в различных общественных местах (парках, остановках, кафе).

Таким образом, появление инноваций в социально-культурной сфере устанавливает высокие планки работы учреждениям культуры, которые должны организовать производство культурных благ посредством применения новых технических средств и технологий. Внедрение в работу учреждений культуры инновационных форм культурно-досуговых программ на сегодняшний день не просто рассматривается как возможный вариант проведения мероприятия, а как должностная обязанность. Для того чтобы учреждение культуры успешно функционировало и было востребовано обществом, оно должно развиваться вместе с ним и соответствовать его потребностям.

Список используемой литературы:

1. *Дмитриева, А.В.* Педагогический потенциал инновационных форм социально-культурной деятельности в процессе воспитания детей и подростков: учебное пособие по направлению подготовки 51.03.03. Социально-культурная деятельность / А.В. Дмитриева, У.Г. Чавыкина. – Краснодар: КГИК, 2018. – 111 с.

2. *Емельянова, О.Б.* Инновации на предприятиях социально-культурной сферы / О.Б. Емельянова // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 11-3. – С. 470-471. – URL: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=8476> (дата обращения: 19.11.2023).

3. Инновационные формы культурно-досуговых программ // Справочник руководителя учреждения культуры: [сайт]. – URL: <https://www.cultmanager.ru/article/8640-19-m05-14-innovacionnye-formy-kulturno-deyatelnosti> (дата обращения: 20.11.2023).

4. *Курапина, Е.В.* Инновационные технологии социально-культурной деятельности как средство формирования социальной активности учащейся молодежи: синергетический подход / Е.В. Курапина // Вестник ТГУ. – 2012. – № 10. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-tehnologii-sotsialno-kulturnoy-deyatelnosti-kak-sredstvo-formirovaniya-sotsialnoy-aktivnosti-uchascheysya-molodezhi> (дата обращения: 19.11.2023).

5. *Новочук, П.А.* Социально-культурные аспекты приобщения детей к нематериальному культурному наследию в деятельности подростковых клубов / П.А. Новочук // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2021. – № 6. – С. 1001-1005.