

ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Социально-культурная сфера – это полифункциональное пространство жизнедеятельности личности. Выполняя множество функций (самоутверждения, мотивационно-ценностная, коммуникативно-рекреационная, компенсаторная, коррекционная, познавательная, культуuroобразующая и др.), социально-культурная деятельность в первую очередь решает проблемы *инкультурации* и *адаптации* личности, гармонизации и оптимизации образа жизни. Координация действий в условиях социокультурной среды является теоретической и организационно-практической деятельностью, направленной на достижение оптимального способа взаимодействия всех учреждений культуры и потребителей с целью наиболее успешного решения ими совместных задач.

В контексте ценностно-ориентационного подхода на передний план в социокультурной деятельности выступает восприятие личности как субъекта самоорганизации и саморазвития, способной к творческой самореализации. При этом со стороны социально-культурных учреждений должны быть созданы благоприятные условия для реализации потенциальных возможностей личности посредством моделирования социокультурных проектов. Проективная (или проектная) деятельность относится к разряду инновационной, творческой деятельности, так как предполагает преобразование реальности, создание мировоззренческой основы, строится на основе соответствующей социально-культурной технологии, которую можно освоить и усовершенствовать.

Моделирование в широком смысле понимается как одна из основных категорий теории познания. Модель – это схема, образец, тип какого-либо объекта или явления, многофункциональная структура. В данном случае моделирование социокультурных проектов рассматривается как исследование воспитательного процесса в социуме путем построения и изучения моделей культурно-досуговых программ и технологий с целью осуществления социально-педагогической деятельности.

Проектирование культурно-досуговой деятельности сочетает сложную систему определенных способов взаимодействия, психолого-педагогических приемов, организационно-методических

указаний, профессионального мастерства работников культуры, состояния материально-технической базы и финансового обеспечения.

Социально-культурный проект представляет собой систему практических мероприятий, направленных на вариативное решение социокультурных проблем. Это специфическая технология, конструктивная, творческая деятельность, предполагающая решение определенных целей и задач, разработку путей и средств достижения конкретных результатов. Поэтому чрезвычайно важны исходные положения, которые определяют общие ориентиры и мировоззренческие рамки проектной деятельности: принципы соразмерности (соответствие физиологической, психической, экологической и социокультурной природе человека); социальной и личностной целесообразности (соответствие ожидаемых результатов и личностных потребностей); комплексности (учет основных направлений и форм взаимосвязи человека с его природным, социальным и культурным окружением); реалистичности (использование имеющихся в культуре конструктивных способов решения аналогичных проблем; позитивное отношение к инновациям); оптимальной ориентации на сохранение и изменение традиционной культуры; проблемно-целевой ориентации (анализ социокультурной ситуации). Учитывая, что социокультурные проекты и культурно-досуговые технологии представляют собой относительно самостоятельную, законченную и логически выстроенную последовательность мероприятий и акций, ориентированных на решение проблем, характерных для определенных социальных групп, первым этапом в процессе разработки проекта является анализ реальной ситуации, содержание которой в дальнейшем определяет всю логику проектирования.

Особенностью социокультурного проектирования является организация творческого процесса в культурно-досуговой деятельности на основе самодеятельности, активности, добровольности, креативности, сочетания эмоционального и рационального компонентов сознания с учетом определенных параметров: степень согласованности тематического аспекта социокультурной программы, ее содержание, направленность восприятия информации, интенсивность и динамика развития смыслового содержания программы, логика построения ее основных структурных элементов, степень активности участников

социокультурного действия. Реализация данных принципов и параметров при организации социокультурной деятельности позволяет осуществить социокультурное взаимодействие участников, способствует положительному влиянию на мотивационно-потребностную, поведенческую и эмоциональную сферы сознания личности.

В процессе разработки и реализации проектов необходимо учитывать основные компоненты социокультурного проектирования: креативно-информационный, ценностно-ориентационный, активно-деятельностный, что способствует созданию инновационных культуротехник.

В условиях конкретного региона, в зависимости от характера проблем и имеющихся ресурсов, различные составляющие социокультурной среды могут выступать в качестве направлений социокультурного проектирования.

Таким образом, планирование и проектирование подразумевает создание последовательной, комплексной, многофункциональной системы, исходя из содержания основных сфер жизнедеятельности:

- нравственно-этической;
- общественно-политической;
- семейно-бытовой;
- социально-психологической;
- информационно-аналитической;
- валеологической;
- патриотической, этнокультурной;
- интеллектуальной, образовательной;
- художественно-эстетической;
- экологической, краеведческой;
- спортивно-оздоровительной;
- профориентационной;
- учебной, производственной;
- правовой.

Комплексное использование различных видов культурно-досуговых технологий (профилактико-коррекционных, реабилитационных, рекреационно-оздоровительных, конкурсno-развлекательных, фольклорных и др.) в процессе социокультурного проектирования способствует целостному развитию личности, ее успешной самореализации в разнообразных видах творческой деятельности.

Поиск *новых форм* в процессе проектирования культурно-досуговой деятельности создает условия для максимальной реализации творческих возможностей личности. Многократные, систематические и разнообразные методы воздействия способны глубоко проникать во внутренний мир сознания личности. Поэтому специалисту учреждения культуры при подготовке и проведении культурно-досуговых проектов и программ необходимо избегать однообразных методов, искать интересные, увлекающие приемы, способствующие оптимальному уровню восприятия. Заслуживают внимания игровые, дискуссионные, познавательные, исследовательские и экспериментальные элементы в совместной культурно-досуговой деятельности участников. Следовательно, необходимы комплексный подход, создание полифункциональной системы работы с личностью, разработка и реализация инновационных социокультурных проектов и культурно-досуговых технологий.

1. *Жарков, А. Д.* Технология культурно-досуговой деятельности / А. Д. Жарков. – М.: МГУКИ, 1998. – 248 с.

2. *Марков, А. П.* Основы социокультурного проектирования: учеб. пособие / А. П. Марков, Г. М. Бирженюк. – СПб.: СПбГУК, 1997. – 230 с.