

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Кочеткова, Л. Н. Танец и пластика: учеб.-метод. комплекс /Л.Н.Кочеткова; Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск: БГУКИ, 2018. – с. 37
2. Кочеткова, Л. Н. Танцевальная культура как средство воспитания молодежи / Л. Н. Кочеткова // Культура: открытый формат - 2015 (библиотекведение, библиографведение и книговедение, искусствведение, культурология, музееведение, социокультурная деятельность): сборник научных статей / Белорусский государственный университет культуры и искусств. - Минск, 2015. - С. 307-311.
3. Креативный танец [Электронный ресурс]: Информационный ресурс Самопознание.ру. – Режим доступа: https://samopoznanie.ru/schools/kreativnyy_tanec/.
4. Что такое softskills и как их развить [Электронный ресурс]: Информационный ресурс SkillboxMedia. – Режим доступа: https://skillbox.ru/media/growth/chto_takoe_soft_skills_i_kak_ikh_razvit/.

Ершова М.В., студент 112 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Кочеткова Л.Н.,
старший преподаватель

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УСЛОВИЯХ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ СЕЛА

В двадцать первом веке появилась по факту новая, современная цивилизация, которая проявила себя созданием новой эпохи, которая получила название – цифровые технологии. Для начала разберём, что же это такое.

Эрик Шмидт и Джаред Коэн в своей книге пишут, что цифровые технологии - это все то, что связано с электронными вычислениями и преобразованием данных: гаджеты, электронные устройства, технологии, программы. [3, с.17]

Все эти устройства: компьютеры, мультимедиа экраны, интернет за короткий промежуток времени прочно вошли в нашу жизнь и стали одним из главных средств использования в культурно - досуговой деятельности. Данные устройства повлияли на появление новых форм в области культуры. Так же всё это открыло для нас новые границы.

Нельзя не обозначить важность цифровых технологий в эпоху пандемии, ведь именно в это время они вышли на первый план и прочно закрепились в культурной жизни. На данный момент сложно представить себе мероприятия без использования цифровых устройств. Если говорить об огромном потенциале информационных технологий в культуре, нельзя не упомянуть и возникающие при этом непростые проблемы. В данной статье мы рассмотрим сельские учреждения культуры.

В настоящее время существует определенное неравенство между городскими и сельскими учреждениями культуры. Необходимо понимать, что не только в городе есть жизнь. В селе люди тоже хотят развиваться и посещать кружки. Более того, нужно принять во внимание то, что культурно-досуговые учреждения являются для населения, прежде всего для молодежи, детей и подростков, территорией общения и досуга, способствующей раскрытию их творческих способностей, вовлечению индивида в мир культуры, воспитанию и просвещению подрастающего поколения. Однако зачастую вся культурная жизнь, особенно в малых населенных пунктах, сводится к дискотекам, а так же формальным мероприятиям. Это приводит к пустому времяпровождению, чреватому конфликтам.

В следствие этого, та поддержка, которая оказывалась городу, в какой-то степени должна быть направлена на культуру сельской местности, дабы

несколько изменить, а больше сократить разрыв между городом и селом по уровню обеспеченности различными технологиями. По статистике, с 2000 года численность сельских домов культуры сократилась на 2000 единиц. [1] Возникает вопрос, можно ли путём введения цифровых технологий решить проблему закрытия клубных учреждений? На мой взгляд да. Рассмотрим подробнее проблемы, мешающие в полной мере ввести технологии в их жизнь.

Первой и главной проблемой, по-прежнему является отсутствие нужного финансирования на развитие учреждений. Большинство учреждений имеет в своём запасе простейшую технику, не говоря уже о мультимедийном экране, который мог открыть много возможностей.

Также в системе культурно-досуговых учреждений наблюдается период спада, а именно снижения квалификации кадров, несоответствие профессиональных знаний и умений потребностям сегодняшнего дня. По данным программы «Беларусь в цифрах» в культурно-досуговых учреждениях республики работают 6,7 тыс. человек, 40% из которых имеют специальное образование. Из общего числа работников данной сферы лишь 15 % составляют молодые специалисты, 71 % работников — это люди в возрасте от 30 до 60 лет, 11 % — пенсионного возраста. [1] Как можно заметить, очень не хватает молодых специалистов с современным, креативным мышлением. Многие учреждения клубного типа работают традиционно, по старинке, что не соответствует тенденциям сегодняшнего дня.

Выпускники культурных учебных заведений не идут работать в сельские учреждения из-за маленького уровня заработной платы, низкого качества жизни, отсутствия государственной поддержки в вопросах приобретения жилья. В настоящее время необходимы новые подходы к системе подготовки кадров. Требуется усилить профориентационную работу: работать со школами, осуществлять поиск талантливых ребят, творческих,

активных, добиваться для них целевых направлений в средние и высшие учебные заведения культуры и искусства по контрактной системе.

Так же, существует такая проблема, как нежелание старого поколения обучаться новым технологиям. Некоторые люди до сих пор не воспринимают все нововведения всерьёз, не хотят признать, что возможно именно они способны облегчить их работу. Страх принять что-то новое добрался и сюда. Живя в «электронную» эпоху следует признать и принять, а так же следовать за развитием.

В целом, решить данные проблемы, на мой взгляд, можно с помощью введения новых форм для каждой возрастной группы.

1. Основной возрастной группой с которой нужно работать для достижения результатов – это заслуженные работники культуры пожилого возраста. Для них необходимо создать мастер-классы, а так же обучающие уроки по внедрению их в мир цифровых технологий. Так же актуальной будет такая форма, как круглый стол.

2. Для молодёжи будут актуальны такие формы, как квест, квиз по новым технологиям;

3. Для детей дошкольного и школьного возраста будут актуальны игровые программы по изучению новых систем, викторины, а так же просмотр тематический мультфильмов.

Существует отдельная категория граждан, которые против цифровых технологий как в общем, так и использования их в сфере культуры. На мой взгляд, таким людям нужно на примере других более авторитетных людей показать неопределимую пользу. Возможен ввод таких форм, как беседа-диалог, блиц опрос, встречи с интересными людьми.

Если отойти от сельских культурных учреждений и охватить всю область культуры, можно понять, что цифровые технологии открыли для нас другие способы влияния на человека.

Как справедливо отмечает М. Кузнецов: Отличительной чертой современных информационных, прежде всего мультимедийных, технологий является их способность не только производить некий предназначенный для употребления продукт, но и, что гораздо важнее, оказывать косвенное влияние на пользующегося ими человека, меняя его представления о самом себе...[2]

То есть, исходя из рассуждения, можно утвердить, что благодаря цифровым технологиям, люди научились смотреть на себя и свои проблемы со стороны, получили способность рефлексировать. И в этом есть огромная роль цифровых технологий, мультимедийного экрана, в частности.

А значит, как и для сельских домов культуры, так и для всей сферы культуры в целом важно следовать и учиться принимать нововведения и работать с ними. Ведь именно человеческий фактор вместе с цифровыми технологиями поможет развивать и идти вперед, открывая новые границы для всей сферы культуры.

Жарненко Е.Н., студент 102 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Кнатько Ю.И.,
кандидат культурологии, доцент кафедры

К-РОР КАК РЕВОЛЮЦИЯ В СОВРЕМЕННОЙ ПОП-КУЛЬТУРЕ

Рост популярности k-rop как жанра вызывает массу вопросов и является актуальным поводом для научной дискуссии. Ключевым вопросом сегодня является следующий: в чём заключается секрет популярности k-rop? И чтобы дать на него ответ, в первую очередь следует обозначить особенности, характерные для исследуемого жанра.