

Жадан Ольга Владимировна,
ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный
институт культуры», Краснодар
O.V. Zhadan
Krasnodar State Institute of Culture
Krasnodar

**ВНЕДРЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В РАБОТУ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ
THE INTRODUCTION OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES
IN THE WORK OF CULTURAL AND LEISURE INSTITUTIONS**

Аннотация: В данной статье рассматриваются вопросы по внедрению инноваций в социально-культурную деятельность благодаря использованию различных технологий. А также приведены конкретные изменения в обществе с внедрением инноваций в современности.

Abstract: This article discusses the issues of introducing innovations in socio-cultural activities through the use of various technologies. It also shows specific changes in society with the introduction of innovations in modern times.

Ключевые слова: технологии, инновационные подходы, социально-культурная деятельность, культурно-досуговые учреждения.

Keywords: technologies, innovative approaches to socio-cultural activities, cultural and leisure facilities.

В «глубинных пластах» российской истории укоренилась особая ценностная шкала, непосредственно относящаяся к традициям и национальной идентичности поведения ее обитателей. В прошлом это являлось нормой, однако современное время отличается весомыми культурными, экономическими и политическими изменениями. Данный феномен приводит к переосмыслению, а в некоторых аспектах – кардинальным преобразованиям в сфере культуры досуга.

«В настоящее время в обществе все активнее переосмысливаются представления о наиболее совершенном развитии личности, причинах социального расслоения населения, ставшего приметой времени, интенсивности потребления культурных ценностей, формировании культурных стереотипов, эстетических вкусов, норм и идеалов, расширении культурного пространства при непереносимом сохранении территориального своеобразия культур» [1].

Главной целью трансформации современного культурно-досугового пространства в России является усиление и инновационное обновление, что предполагает радикальное преобразование подходов к заполнению свободного времени населения. Сегодняшний период характеризуется динамичным развитием и многообразием досуговых форм, а также возникают новые идеи и различные технологии стремительно учувствуют в культурной и творческой сфере.

Инновация как осознанный процесс перестройки, нацеленный на конкретные изменения:

1. Творческое обновление (креативность) это поиск оригинальных решений;
2. Соответствие текущим запросам общества является актуальное отражение потребностей современной личности и новых социальных групп;
3. Интерактивный подход представляет собой активное включение участников в процессы;
4. Адаптация к мобильному образу жизни служит учет занятости людей, доступность на ходу;



5. Применение передовых технологий происходит в процессе оптимизации на уже существующих управленческих подходах.

Эти инновации выводят досуг из привычной зоны комфорта и способствуют его качественному преобразованию.

Многообразие форм культурно-досуговой деятельности привлекает широкие слои населения, учитывая: такие группы, как дошкольники, школьники и подростки, молодёжь, людей среднего возраста и пенсионеров.

Центральным принципом становится ориентация на конкретные аудитории, что обеспечивает доступность культуры для каждого.

Ключевыми векторами организации досуга в современности выступают передовая техника на основе IT-решений, модернизация методов подготовки кадров для культурных учреждений и внедрение новаторских подходов в проведении культурно-досуговых мероприятий [2].

Наиболее распространённые можно разделить на несколько видов:

1. Модернизационный. Данный вид предполагает использование креативного временного наименования для мероприятия или же сосредоточение вокруг свежей, оригинальной и актуальной тематики. При этом формат самого события остается неизменным. К таким примерам можно отнести «Тематический киносмотр под ярким брендом» и «Нестандартное спортивное состязание». Наглядный пример – уникальный «Женский забег», проведенный 8 марта в краевой столице Краснодарского края. В этом мероприятии приняли участие девушки, одетые в необычные и заметные розовые юбки-пачки.

2. Новаторский. Здесь подразумевается использование каких-либо новшеств, ярким таким примером можно назвать проект «Пушкинская карта».

Данный проект, создан для популяризации культуры среди молодежи. Эта новаторская идея привнесена с 2021 года и действует по наше время. Идея «Пушкинской карты» – повысить интерес молодежной аудитории к сфере культурного досуга, за счет государства, также это дает возможность не только посещения культурных объектов, но и использование цифровизации учреждений культуры.

3. Флагманский. Представляет собой формирование совершенно новейшей структуры культурно-образовательного мероприятия, выполняющие новейшие подсистемы и имеющий новую публику. Образцами могут являться сетевые спальни и кафе, как именуемые объединения в сети и подкасты для товарообмена убеждениями и видеотрансляции жизни и обсуждения волнующих тем. Так же образцом являются новейшие спортивные направления и экстремальный отдых.

4. Технический. В нем раскрывается использование современных технологий и устройств в деятельности организации. Ввиду имеются 3D принтеры, мультимедийное оборудование, лазерные технологии и многое другое. Ярким примером является открытие музея заповедника Царицыно, в период пандемии, где любой желающий мог беспрепятственно подключиться к серверу и ознакомиться с экспонатами музея заповедника. Еще одним техническим проектом можно «Picture This!». Данный проект разработан для особенных людей с ограниченными возможностями здоровья. Его основная идея заключается в адаптации слабовидящих посетителей, с помощью технологий звуковой передачи информации.

Инновационное направление в современном развитии российской досугово-культурной сферы вызывает повышенный интерес, что отражается в создании специализированного сегмента со структурированными участниками, таких как исследовательские центры, специализированные организации, команды исследователей, ученые и эксперты в культурологии и методисты-практики. Эта система функционирует как единый механизм, сосредоточенный на изучении специфик общественного досуга.



Особое место занимают такие ключевые учреждения, как Российский научно-исследовательский институт культурологии, Институт искусствознания РАН, Региональные отделения и филиалы академий наук, Государственный Дом народного творчества России, Государственный Дом фольклора и Государственный Дом художественных промыслов.

Эти структуры активно вовлечены в разработку стратегий, формирование федеральных научно-исследовательских и организационных проектов для социокультурной деятельности, направленных на решение фундаментальных задач развития культурно-досуговой среды.

Таким образом, инновации охватывают множество сфер общества, одной из которых является культурно-досуговая деятельность. Прогресс в технологиях, рост экономики, как в следствии и благосостояния общества, а также увеличение потребности в самопознании, образовании, удовлетворении творческих потребностей является фундаментом для появления инновационных видов деятельности культуры и досуга, также изменения существующих видов, делая досуг более доступным, интересным и познавательным.

Список литературы:

1. Серая Н.Н. Инновационные подходы в системе мотивации и стимулирования персонала / Серая Н.Н., Реул Ю.Н. // Серая Н.Н., Реул Ю.Н. В сборнике: Актуальные вопросы управления: вызовы и перспективы устойчивого развития. Материалы международной научно-практической конференции. 2020. С. 310-314.

2. Серая Н.Н. Инновационные подходы в системе мотивации и стимулирования персонала / Серая Н.Н., Реул Ю.Н. // Серая Н.Н., Реул Ю.Н. В сборнике: Актуальные вопросы управления: вызовы и перспективы устойчивого развития. Материалы международной научно-практической конференции. 2020. С. 310-314.

