

УДК 371

ИНТЕНСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ВУЗА ДЛЯ СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ ДОСУГА

Ивлева Татьяна Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры управления социальной сферы, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: tnivleva@yandex.ru

В данной статье рассматривается проблема подготовки специалистов высшей квалификации для современной индустрии досуга. Значительное внимание уделяется развитию индустрии досуга в России. В статье речь идет о том, что в современном обществе в сфере досуга сконцентрирован огромный рыночный потенциал и россияне готовы тратить все больше денег на свои развлечения, поскольку интерес потребителей смещается в сторону развлекательного сектора. Значительное внимание уделяется роли досуга в формировании культуры личности и общества. Выделяются и описываются характерные особенности социальных институтов досуга как ведущих сфер социально культурной интеграции и личностной самореализации. В статье раскрываются проблемы дефицита профессиональных специалистов, способных предложить новые креативные идеи и претворить их в жизнь. Обосновывается идея о том, что в современной социально-культурной ситуации важной задачей становится подготовка высококлассных специалистов в области социально-культурной деятельности. В данной статье предпринята попытка раскрыть основные подходы к реализации направления подготовки «Социально-культурная деятельность», профиль подготовки «Социально-культурные технологии в индустрии досуга», квалификация «бакалавр». Основное внимание в работе автор акцентирует на целях обучения, профессиональном становлении и развитии студентов. Автор приходит к выводу, что одним из способов достижения данных целей обучения является использование современных интенсивных технологий обучения в вузе. Автором предложено использование технологии Е-портфолио в подготовке специалистов для современной индустрии досуга. В статье рассматривается структура Е-портфолио, описывается опыт внедрения данной технологии в подготовке специалистов для современной индустрии досуга. В заключение раскрываются функции и значение Е-портфолио для современной индустрии досуга.

Ключевые слова: Е-портфолио, индустрия досуга, интенсивные технологии обучения, социально-культурная деятельность, социально-культурные технологии, специалисты в области социально-культурной деятельности, процесс организации досуга, цели обучения.

INTENSIVE TECHNOLOGY IN THE TRAINING THE UNIVERSITY STUDENTS FOR THE MODERN LEISURE INDUSTRY

Ivleva Tatiana Nikolaevna, PhD in Pedagogy, Associate Professor, Professor of Department of Social Sphere Management, Kemerovo State University of Culture (Kemerovo, Russian Federation). E-mail: tnivleva@yandex.ru

This article considers the problem of training the highly qualified specialists for modern leisure industry. Considerable attention is paid to the development of leisure industry in Russia. The article refers to the fact that in modern society in the field of leisure, there is a huge market potential and the Russians are willing to spend more money on their entertainment, as the interest of consumers on the role of leisure in the formation of culture and society. It identifies and describes the characteristic features of social institutions of leisure as the leading areas of social and cultural integration and personal fulfillment. The article shows the problem of shortage of professional specialists that can offer new creative ideas and implement them. It substantiates the idea that in the modern socio-cultural situation, the important task is to prepare highly qualified specialists in the field of socio-cultural activities. This article is an attempt to reveal the main approaches to the implementation of

socio-cultural activity provisioning “socio-cultural technologies in the entertainment industry” profile with the qualification of bachelor’s degree, their professional formation and development. The main focus of the paper is on the learning objectives. The author comes to the conclusion that only one way to achieve these learning objectives is the use of modern intensive teaching technologies at the university. The author suggested the use of E-portfolio technology in the preparation of specialists for the modern leisure industry. The article discusses the structure of the E-portfolio, describes the experience of implementing this technology in the preparation of highly qualified specialists for leisure industry. In conclusion, it describes the functions and importance of E-portfolio for modern leisure industry.

Keywords: E-portfolio, leisure industry, intensive learning technologies, socio-cultural activities, socio-cultural technologies, specialists in the field of socio-cultural activities, process activities, learning objectives.

*Способность умно наполнить
свободное время
есть высшая ступень
личной культуры.
Бертран Рассел*

В последние годы в России стремительными темпами развивается индустрия досуга. В современном обществе в сфере досуга сконцентрирован огромный рыночный потенциал. Процесс индустриализации досуга начался в конце XIX века. Во второй половине XX века индустрия досуга становится приоритетной, высокодоходной сферой экономики для инвестиций. Зарубежная статистика свидетельствует, что ежегодный доход индустрии досуга в современном мире составляет более 200 млрд дол. Ежегодно эта сумма увеличивается на 10–15 % в зависимости от демографических изменений, технологических инноваций, глобализации социально-культурных процессов [6].

«Хлеба и зрелищ!» – со времен римской империи эти слова сатирика Ювенала воспринимаются как символическое выражение интересов народных масс. Согласно антропологической теории социальные условия не оказывают существенного влияния на природу человека. И потребности людей во вкусной пище и нескучном проведении свободного времени актуальны всегда. Е. Рейнгольд и В. Соловьева в статье «Деньги на игру (инвестиционные стратегии в индустрии развлечений и досуга)» отмечают, что россияне готовы тратить все больше денег на свои увлечения. Развлечения – первоочередной объект вложения свободных средств, и когда потребности в различных товарах и продуктах удовлетворены, то интерес потребителей смещается в сторону развлекательного сектора [7].

Развитие индустрии досуга в нашей стране обусловлено тем, что досуг играет важную роль в формировании культуры личности и общества. Являясь частью свободного времени, досуг привлекает людей разного возраста нерегламентированностью и добровольностью выбора его различных форм, демократичностью, возможностью сочетать в нем творческую и созерцательную, производственную и игровую деятельность. Социальные институты досуга являются ведущими сферами социально-культурной интеграции и личностной самореализации. Л. В. Секретова в [8] отмечает, что появление и развитие индустрии досуга обусловлено тенденциями глобализации, экономизации культуры, коммерциализации досуга, консьюмеризации (это внедрение пользовательских устройств (смартфонов, планшетов) сотрудников для выполнения рабочих задач) форм культурно-досуговой деятельности, с одной стороны, и стремительным развитием творческих отраслей экономики, прежде всего в городах, с другой стороны. В то же время происходит внедрение технологических принципов в процесс организации досуга и, соответственно, создается новая отрасль отечественной экономики – индустрия досуга.

Серьезной проблемой в эффективном развитии индустрии досуга в нашей стране является дефицит профессиональных специалистов, способных предложить новые креативные идеи и претворить их в жизнь. В. Смирнов справедливо отмечает: «Традиционный набор услуг: бильярд, боулинг, игровые автоматы, мультиплексы, фитнес – продержится на рынке еще года два, три. Но очевидно, что затем рынку потребуются новации, и о том, какими они должны быть, чтобы удовлетворить новые потребности, нужно думать уже сегодня» [9]. Цель статьи – раскрыть возмож-

ности и преимущества интенсивных технологий для профессионального становления и развития в процессе подготовки специалистов данного профиля.

В связи с этим в современной социально-культурной ситуации важной задачей становится подготовка высококлассных специалистов в области социально-культурной деятельности. Рынок образовательных услуг во многом зависит от уровня развития социально-культурной среды, от доминирующих в обществе ценностей, норм и традиций. В настоящее время ФГОС ВПО по направлению подготовки 510303 (071800) «Социально-культурная деятельность» утвержден профиль подготовки «Социально-культурные технологии в индустрии досуга», квалификация «бакалавр», который неизменно привлекает к себе интерес и не испытывает недостатка желающих попробовать в нем свои силы. Сегодня эта профессия является одной из интересных и востребованных, что, в свою очередь, требует раскрыть основные подходы к реализации направления подготовки «Социально-культурная деятельность», профиль подготовки «Социально-культурные технологии в индустрии досуга», квалификация «бакалавр».

Цели обучения – формирование специалиста социально-культурной сферы, владеющего основами гуманитарных, социально-политических, культурологических, искусствоведческих, психолого-педагогических, художественно-творческих и организационно-управленческих знаний, обладающего общекультурными и профессиональными компетенциями, позволяющими вовлекать людей в мир культуры и социально-культурного творчества, создавать благоприятную культурную среду, удовлетворять духовные интересы разных групп населения и способствовать их последовательному возвышению в противоречивых условиях развития постиндустриального общества [8].

Одним из способов достижения данных целей обучения является использование современных интерактивных технологий обучения в вузе [2; 3; 4]. Трудно не согласиться с мнением Р. Ф. Жукова, что сегодня вместо широко известного девиза «Знания – Сила!» в системе образования следует применять другой – «Сила – это умение превратить полученные знания в навык, в действие, в результат!». На самом деле это известно давным-давно, однако, на практи-

ке, в системе подготовки кадров используется мало [1]. Для того чтобы не отставать от требований времени, отмечает А. П. Панфилова, преподавателю необходимо стать Homo Ludens – человеком играющим, а для этого внедрять в процесс обучения интенсивные технологии, методы активного обучения, игровое моделирование. По мнению автора, эти технологии позволяют создавать психологически комфортную среду, обеспечивающую, с одной стороны, академическую и творческую свободу преподавателю, с другой, возможность обучаемому самому выбирать образовательные технологии, способствующие самореализации и творческому развитию. Речь идет об игротехнической компетентности, овладение которой позволит преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития обучаемых, изменять их мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, типовых и кризисных проблем [5].

В КемГИК используется технология электронного портфолио (Е-портфолио) в подготовке специалистов для современной индустрии досуга. *Е-портфолио* – это технология фиксации, накопления, анализа и самоанализа индивидуальных достижений студента в цифровом виде, который позволяет обеспечить мониторинг формирования и развития профессиональных компетенций будущего специалиста индустрии досуга.

На кафедре управления социальной сферы для студентов профиля «Социально-культурные технологии в индустрии досуга» («бакалавр») мы применяем Е-портфолио «Программа индивидуально-ориентированного профессионального развития студента» («ПИОПРС»). Электронный вариант позволяет, с одной стороны, сохранять информацию, с другой – оперативно вносить в него все необходимые изменения и дополнения. У студентов появляется возможность формировать Е-портфолио по результатам личного профессионального развития в течение всего периода обучения в вузе и, в конечном итоге, предъявить его работодателю. Думается, что соискатель на рынке труда, обладающий таким Е-портфолио, будет выгодно отличаться от конкурентов.

Структура разделов Е-портфолио студента «ПИОПРС» представлена на рис.1.



Рисунок 1. Структура разделов Е-портфолио студента «ПИОПРС»

Е-портфолио внедряется с первого года обучения и ведется каждым студентом на протяжении всего периода обучения. Большое значение в организации данной технологии имеет мотивация обучения студентов. Е-портфолио как интенсивная технология способствует повышению мотивации обучения студентов и объективности оценки качества получаемого образования. Приведем несколько цитат из ответов студентов профиля «Социально-культурные технологии в индустрии досуга»:

- «В наше время, в XXI веке социально-культурная деятельность достаточно актуальна и востребована. Я уверена, что знания, которые я получаю в КемГИК, помогут мне абсолютно в любой деятельности»;

- «Я не пожалел, что выбрал именно этот профиль подготовки, меня радует, что профиль «Социально-культурные технологии в индустрии досуга» объединяет в себе все сферы общественной и социально-культурной деятельности.

Надеюсь, что мое представление о моей будущей профессии к концу обучения не изменится»;

- «Я не разочаровалась в выборе своей профессии, начинаю осознавать всю суть выбранной профессии, ее актуальность в современном обществе, меня всё больше и больше интересуют кардинально разные спектры индустрии досуга».

Таким образом, Е-портфолио – это не только и не столько папка с бумажными документами в электронном варианте. Это динамичная информация, которая позволяет провести в процессе обучения мониторинг формирования и развития профессиональных и общекультурных компетенций студентов, их творческих и исследовательских навыков, реализовать практико-ориентированный характер, выбрать студентам индивидуальную образовательную траекторию и объективную самооценку своих учебных и профессиональных возможностей.

Е-портфолио как интенсивная технология подготовки профессионалов для современной индустрии досуга осуществляет ряд функций:

- образовательно-формирующую – способствует приобретению новых знаний, умений, прежде всего исследовательских и творческих;
- диагностическую – позволяет студенту увидеть уровень организационно-творческого потенциала, является средством оценивания;
- рефлексивную – предоставляет студентам возможность приобрести опыт рефлексивного мышления;
- мотивационную – позволяет студенту предоставить результаты собственного осмысления проблемы, повышает мотивацию к ее изучению, способствует поощрению активности и самостоятельности;
- формирования и развития профессиональных и общекультурных компетенций студентов в условиях имитации профессиональной деятельности, степень проявления тех или иных индивидуальных организационных, коммуникативных, креативных и др. качеств.

Литература

1. Жуков Р. Ф. Введение в педагогику деловых игр [Электронный ресурс]. – URL: <http://do.znate.ru/docs/index-16150.html?page=3>. – Загл. с экрана.
2. Ивлева Т. Н. Внедрение интерактивных методов обучения в организацию самостоятельной работы студентов // Менеджмент XXI века: ресурсы развития образования и бизнеса: сб. науч. ст. [XII Междунар. науч.-практ. конф.], Санкт-Петербург, 27–29 нояб. 2012 года. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2012. – С. 137–139.

3. Ивлева Т. Н. Е-портфолио и модерация как интенсивные технологии профессионального развития личности студентов // Вестн. бальт. пед. акад.: сб. науч. ст. по мат-лам заоч. междунар. науч.-практ. конф. «Интенсивные методы и технологии в обучении и профессиональном развитии личности: зарубежный и отечественный опыт» г. Санкт-Петербург, Рос. гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена 19 марта 2014 года. – СПб., 2014. – Вып. 113. – С. 59–61.
4. Ивлева Т. Н. Интерактивные методы обучения в организации самостоятельной работы студентов // Вестн. Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. – 2012. – № 1. – С. 145–150.
5. Панфилова А. П. Динамика развития методов активного обучения и игрового моделирования [Электронный ресурс]. – URL: <http://do.znate.ru/docs/index-16150.html?page=3>. – Загл. с экрана.
6. Петрова И. В. Сущность и особенности становления индустрии досуга? [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.info-library.com.ua/libs/stattya/5874-sutnist-ta-osoblivosti-standovlennja-industriyi-dozvillja.html>. – Загл. с экрана.
7. Рейнгольд Е., Соловьева, В., Деньги на игру (инвестиционные стратегии в индустрии развлечений и досуга) [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.rcb.ru/rcb/2008-09/13865/>. – Загл. с экрана.
8. Секретова Л. В. Рекреативно-развивающий потенциал досуга и условия его эффективного использования? [Электронный ресурс]. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/industriya-dosuga-sotsialno-kulturnyy-aspekt>. – Загл. с экрана.
9. Смирнов В. Торгово-развлекательные центры и комплексы [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.4p.ru/main/theory/2594/>. – Загл. с экрана.

References

1. Zhukov R.F. Vvedenie v pedagogiku delovykh igr [Introduction to pedagogy of business games]. (In Russ.). Available at: <http://do.znate.ru/docs/index-16150.html?page=3>.
2. Ivleva T.N. Vnedrenie interaktivnykh metodov obucheniia v organizatsiiu samostoiatel'noi raboty studentov [The introduction of interactive teaching methods in the organization of independent work of students]. *Menedzhment XX veka: resursy razvitiia obrazovaniia i biznesa. Sbornik nauchnykh statei XII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii [Management in XXI century. Resources for the development of education and business. Collection of scientific articles XII International scientific-practical conference St. Petersburg, 27–29 November 2012]*. St. Petersburg, Publishing House A.I. Herzen RGPU, 2012, pp. 137-139. (In Russ.).
3. Ivleva T.N. E-portfolio i moderatsiia kak intensivnye tekhnologii professional'nogo razvitiia lichnosti studentov [E-portfolio and moderata intensive technology as the professional development of individual students]. *Vestnik baltiiskoi pedagogicheskoi akademii. Sbornik nauchnykh statei po materialam zaochnoi mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii "Intensivnye metody i tekhnologii v obuchenii i professional'nom razvitiu lichnosti: zarubezhnyi i otechestvennyi opyt" [Journal of Baltic pedagogical Academy. Collection of articles on materials of the international correspondence scientific-practical conference "Intensive methods and technologies for training and personality development: foreign and domestic experience"]*. St. Petersburg, A.I. Herzen Russian State Pedagogical University, 2014, vol. 113, pp. 59-61. (In Russ.).
4. Ivleva T.N. Interaktivnye metody obucheniia v organizatsii samostoiatel'noi raboty studentov [Interactive teaching methods in the organization of independent work of students]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv [Bulletin of Kemerovo State University of Culture and Arts]*, 2012, no. 1, pp. 145-150. (In Russ.).
5. Panfilov A.P. Dinamika razvitiia metodov aktivnogo obucheniia i igrovogo modelirovaniia [Dynamics of development of methods of active learning games and simulation]. (In Russ.). Available at: <http://do.znate.ru/docs/index-16150.html?page=3>.
6. Petrova I.V. Sushchnost' i osobennosti stanovleniia industrii dosuga? [Essence and features of formation of the leisure industry?]. (In Russ.). Available at: <http://www.info-library.com.ua/libs/stattya/5874-sutnist-ta-osoblivosti-standovlennja-industriyi-dozvillja.html>
7. Reingold E., Soloviev V. Den'gi na igru (investitsionnye strategii v industrii razvlechenii i dosuga) [Gambling Money (investment strategy in the entertainment industry and leisure)]. (In Russ.). Available at: <http://www.rcb.ru/rcb/2008-09/13865/>.
8. Secretive L.V. Rekreativno-razvivaiushchii potentsial dosuga i usloviia ego effektivnogo ispol'zovaniia? [Recreational and developmental potential of leisure and the conditions for its effective use?]. (In Russ.). Available at: <http://cyberleninka.ru/article/n/industriya-dosuga-sotsialno-kulturnyy-aspekt>.
9. Smirnov V. Torgovo-razvlekatel'nye tsentry i komplekсы [Shopping centers and complexes]. (In Russ.). Available at: <http://www.4p.ru/main/theory/2594/>.