

# ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ МОЛОДЕЖИ

*А. В. Касьянова*

Культурная идентичность личности представляет собой результат процесса личностного отождествления себя, своего «Я» (своих культурных интересов и потребностей, досуговых предпочтений, системы общекультурных знаний, ценностных ориентаций, творческой деятельности) с принятыми в обществе культурными образцами на основе выработки представлений, отношений, убеждений, «программ поведения».

В процессе развития культурной идентичности личность усваивает культуру, являясь объектом культурного воздействия, функционирует в культурной среде и создает культуру.

Технологии культурно-досуговой деятельности выступают одним из механизмов развития культурной идентичности. Вопрос о технологиях в гуманитарных науках довольно активно обсуждается сегодня на страницах отечественной научно-педагогической литературы (педагогические технологии рассматривают В. П. Беспалько, М. В. Кларин, В. М. Коротов, М. И. Махмутов, В. М. Монахов, Г. К. Селевко, О. С. Гребенюк; технологии социально-культурной деятельности - А. Д. Жарков, Е. И. Григорьева, Ю. Д. Красильников, Т. Г. Киселева, Г. Н. Новикова, Т. П. Степанова, Н. Н. Ярошенко и др.).

Под технологией культурно-досуговой деятельности А. Д. Жарков понимает совокупность форм, методов, методик, разработок, расчетов, моделей проектирования и внедрения различных инноваций, способных обеспечить достижение определенной воспитательной цели. Цель выступает в системе техно-логий культурно-досуговой деятельности как ее важнейший системооб-разующий и синтезирующий компонент [2; 5].

Е. И. Григорьева отмечает, что технология - это средства, формы и методы, используемые в воспитательном процессе, с помощью которых достигаются плани-руемые результаты обучения [1; 37].

Т. Г. Киселева и Ю. Д. Красильников отмечают, что технологии это механизм реализации теории в практику социально-педагогической деятельности [3; 165].

Существуют различные классификации культурно-досуговых технологий.

Наиболее эффективными в процессе развития культурной идентичности, на наш взгляд, выступают следующие:

Художественно-развивающие технологии выступают механизмом развития общекультурных знаний, знаний традиций, обычаев, нравов своего народа; формирования эстетического вкуса; самовыражения, самореализации, личностного саморазвития; творческой активности и инициативы через: участие в художественной жизни своего региона, разнообразие форм их творческой самореализации и социальных ролей; множество вариантов творческих занятий и творческого сотрудничества; организацию таких форм как: фестивали, конкурсы, марафоны, праздники, проведение экскурсий, путешествий художественно-культурной, исторической направленности.

Культуротворческие технологии и технологии создания и развития культурных ценностей выступают механизмом развития общекультурных знаний; формирования эстетического вкуса; реализации развивающего содержания досуговых занятий через: создание, освоение, развитие, изучение, сохранение, восстановление культурных ценностей, использования культурного наследия в организации культурно-досуговой деятельности.

Анимационные социокультурные технологии выступают механизмом развития умений и навыков организации досуга; самовыражения, самореализации, личностного саморазвития; творческой активности и инициативы через: использование различных видов художественного творчества в качестве метода «оживления» и «одухотворения» отношений между людьми; формирование организаторских навыков управления большими аудиториями.

Рекреативные технологии являются механизмом развития умений и навыков организации досуга; самовыражения, самореализации, личностного саморазвития; творческой активности и инициативы; развития знаний традиций, обычаев, нравов своего народа через развлекательно-игровую и художественно-зрелищную деятельность.

Игровые технологии выступают механизмом самовыражения, самореализации, личностного саморазвития; творческой активности и инициативы; развития умений и навыков организации досуга, так как из всех известных видов культурно-досуговой деятельности игра предстает наиболее свободной деятельностью.

Технологии социокультурного проектирования выступают механизмом развития умений и навыков организации досуга; самовыражения, самореализации, личностного саморазвития; творческой активности и инициативы; реализации развивающего содержания досуговых занятий через работу над проектом. Создание и реализация проекта предполагает конструктивную, творческую деятельность, сущность которой заключается в детальной разработке проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, практическим результатом, оформленным определенным образом.

Таким образом, каждая из представленных технологий предлагает развивающее содержание и вариативные формы культурно-досуговой деятельности, необходимые для развития культурной идентичности молодежи.



На наш взгляд, наиболее эффективным механизмом развития культурной идентичности будет интегративная технология, включающая в себя совокупность содержания и вариативных форм выделенных нами технологий культурно-досуговой деятельности. То есть процесс развития культурной идентичности будет осуществляться наиболее эффективно, если личность будет включена в различные направления досуговой деятельности: художественно-развивающую, культуротворческую, анимационную, рекреативную, игровую, проектную.

В этой связи возникает необходимость корректного управления данным интегративным процессом. Таким инструментом управления выступает технология модерации.

Термин модератор (ит. *moderatore*) имеет несколько значений – 1) умиряющий, успокаивающий; ведущий теле- или радиодebатов; 2) (в точных науках) в физике – замедлитель; 3) в химии – замедлитель реакций; 4) регулятор тяги; 5) успокоитель колебаний; 6) замедлитель, механизм; 7) также в значении руководитель, управитель.

Данный термин получил достаточно широкое распространение: в сети Интернет (модератор осуществляет создание, редактирование новостийных порталов, руководство социальной сетью); в организации тренингов и проектных групп; при проведении PR-акций и т. д.

В последнее время это понятие вошло и в педагогическую теорию и практику, где термином модерация подчеркивается мягкое, деликатное, направляющее, фасилитативное, корректное взаимодействие педагога с воспитуемыми, которое стимулирует их активность, самостоятельность принятия решений, актуализирует познавательный, творческий, проектный потенциал.

Т. П. Степанова отмечает, что технология модерации представляет собой систему педагогических действий, направленных на создание и реализацию педагогического процесса и достижение результата, значимого для субъектов-воспитуемых и субъекта-педагога, регламентирующего позицию общества, заинтересованного в воспитании человека высокой культуры, способного к развитию своей культурной идентичности. Педагог, выступая в качестве модератора, осуществляет мягкое, ненавязчивое, опосредованное управление педагогическим процессом (процессом развития культурной идентичности) [4; 145].

Таким образом, в реализации процесса развития культурной идентичности технологию модерации мы рассматриваем как системный проект организации педагогического процесса, стратегической целью которого является развитие культурной идентичности; технология модерации выступает в качестве своеобразной матрицы, что наделяет ее инструментальными свойствами, детерминирует (обуславливает) возможность использования при разработке разнообразных по содержанию досуговых проектов и программ развития культурной идентичности. Педагог-модератор осуществляет ненавязчивое сопровождение, содействует участникам процесса развития культурной идентичности в удовлетворении их разнообразных потребностей (в информации, получении новых впечатлений, творческой самореализации и т. д.).

## Литература

1. Григорьева, Е. И. Современные технологии социально-культурной деятельности: учеб.-метод. пособие [текст] / Е. И. Григорьева. – Тамбов, 2003. – 498с.
2. Жарков, А. Д. Культурно-досуговая деятельность как самостоятельная отрасль педагогической науки [электронный ресурс] / А. Д. Жарков. – Электрон. ст. – Режим доступа к ст.[http://www.education.rekom.ru/2\\_2007/98.html](http://www.education.rekom.ru/2_2007/98.html)
3. Киселева, Т. Г. Социально-культурная деятельность: учебник [текст] / Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников. – М.: МГУКИ, 2004. – 487с.
4. Степанова, Т. П. Диверсификация досугового общения: методология, теория, технологии: моногр. [текст] / Т. П. Степанова; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Челябинск, 2011. – 379 с.