

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБУК «ЯЦКР «Звездный»
_____ М.В. Косинова
« » _____ 2023 г.



**ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
МБУК «ЯЦКР «ЗВЕЗДНЫЙ»**

Модернизация форм культурно – досуговых мероприятий в учреждениях культуры

г. Строитель 2023г.



Содержание

1	Понятие модернизации и ее предпосылки	3
2	Цель и задачи модернизации	4-5
3	Целевая аудитория	6
4	Понятие «Третье место»	7
5	В чем значимость инновационных форм культурно-досуговой деятельности	8
6	Новые формы и методы организации досуга	9-13
7	Средства и методы — структурная основа формы мероприятия	14-18
8	Заключение	19-20



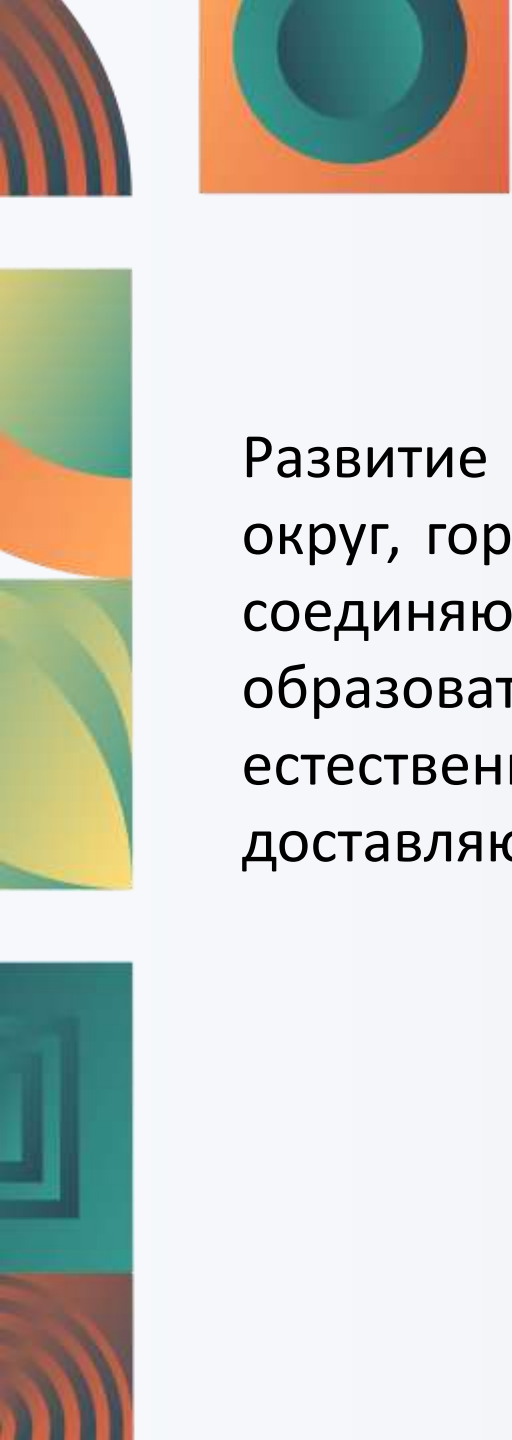
Понятие *модернизации* и ее предпосылки



Модернизация обозначает сложную совокупность перемен. Процесс осмысления и практического грамотного применения инноваций в своей профессиональной деятельности.

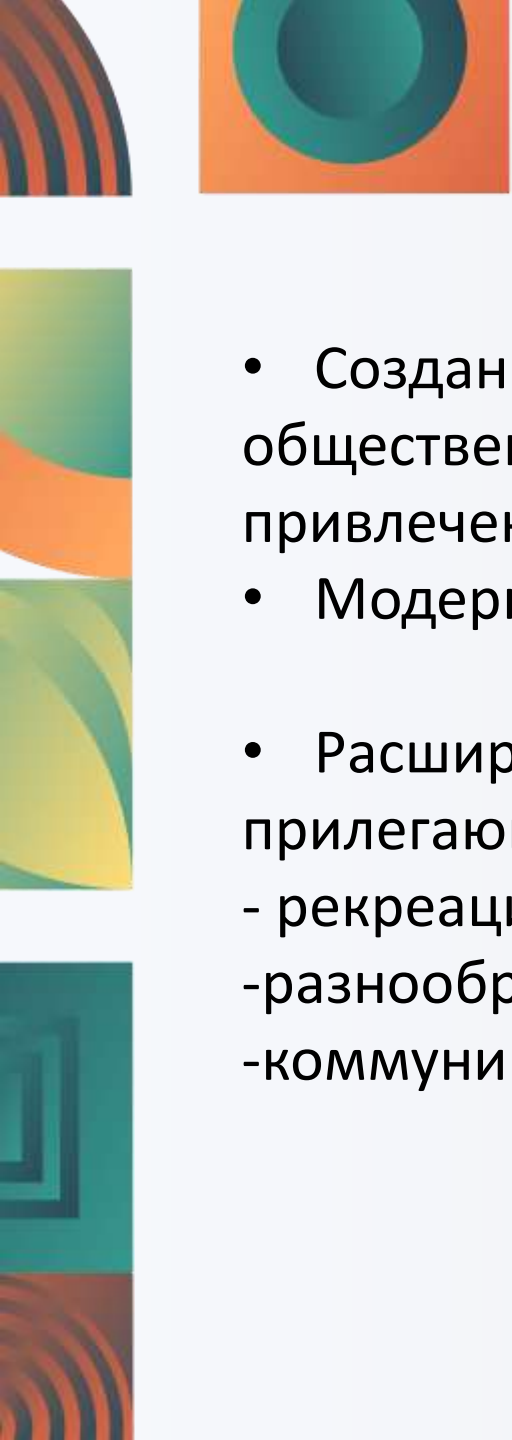
Предпосылки модернизации

- Дефицит общественных, некоммерческих пространств
 - Назревшая потребность изменений, сложившихся в советское время пропагандистского формата учреждений культуры
 - Потребность в новых инструментах работы с местным сообществом
 - Необходимость модернизации системы управления
 - Устаревшая материально-техническая база
 - Узость текущей целевой аудитории (социографический состав постоянной аудитории КДУ дети до 12 лет и люди старшего пенсионного возраста от 55 лет)
- 



Цель модернизации

Развитие современной площадки со - масштабной изменениям вокруг (район, округ, город, область) многофункционального творческого и досугового центра, соединяющего различные типы художественной, исполнительской и образовательной деятельности, где проведение свободного времени, естественно превращается в творческую работу, а образовательные занятия доставляют удовольствие.



Задачи модернизации

- Создание современного управленческого механизма внедрения форматов общественного участия для повышения качества культурных услуг и привлечения новых партнерских творческих инициатив;
- Модернизация материально-технической базы;
- Расширение сервисов для посетителей, как внутри здания (ДК), так и на прилегающей территории :
 - рекреационные зоны
 - разнообразные "необязывающие" формы проведения досуга (игры, интернет)
 - коммуникационная программа - создание фирменного стиля



Целевая аудитория

- Дети (до 12 лет) - традиционная основная аудитория;
- Подростки (от 13 до 18 лет);
- Старшеклассники и студенты ВУЗов (от 16 до 21 года);
- Молодые специалисты (от 22 до 27 лет);
- Молодые родители (от 27 до 34 лет);
- Творческие профессионалы (от 35 до 45 лет);
- Люди старшего, предпенсионного и пенсионного возраста (от 46 лет)



Понятие «Третье место»



Промежуточное место между работой и домом относится именно к Культурно-досуговым учреждениям, где должны быть созданы все необходимые (современные и комфортные) условия для неформального общения, развития творческого и интеллектуального потенциала наших граждан. В Домах культуры необходимо создать новую среду - естественную, открытую, дружелюбную и подвижную, чтобы человека тянуло в нее возвращаться.





В чем значимость инновационных форм культурно-досуговой деятельности



В процессе культурно-досуговой деятельности население приобщается к культуре. Многогранность ее форм, методов и средств способствует привлечению к этому процессу большого количества людей. Особое значение при этом имеют инновационные формы.

При выборе инноваций в организации досуга также учитываются ценностные приоритеты. Например, стремление к выражению личностной и профессиональной позиции, утверждение индивидуального стиля жизни и другие.

На сегодняшний день большинство потребителей культурных услуг отличаются мобильностью, инициативностью, активной жизненной позицией. Особенно, если речь идет о молодежи. Поэтому разработка новых форм досуговой деятельности должна осуществляться с учетом этих качеств.





В социокультурной сфере активно используются инновационные формы и методы проведения досуга



К их числу относятся:

- квест-румы;
- арт-студии;
- флешмобы;
- живые комнаты квеста;
- творческие кафе;
- интеллектуальные игры и другое.

Все это способствует развитию творческого потенциала, способности действовать в команде и принимать правильные решения, коммуникабельности и т.д. Например, при проведении творческого кафе участники могут побеседовать на интересные темы за чашечкой кофе, посостязаться в настольные игры, встретиться с интересными людьми.



Интересной формой, которая пользуется успехом в молодежной аудитории, является квест. Это интересная, увлекательная игра, в ходе которой участники решают головоломки, распутывают задачи, ищут тайники. Такое времяпрепровождение вызывает интерес и надолго откладывается в памяти участников.

К новым формам клубной работы можно отнести такие формы как:

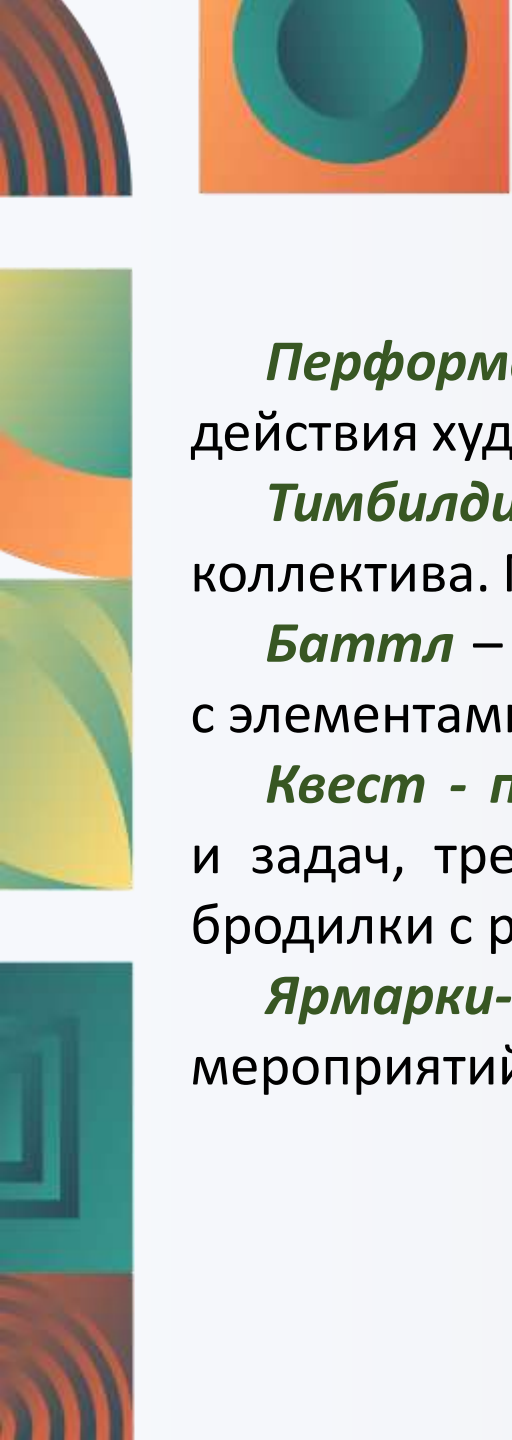


Акция — это ограниченное во времени воздействие на целевую группу населения с целью популяризации и пропаганды. Публичные общественно-политические действия, ставящие целью привлечь внимание. Зачастую акции не имеют чёткой долгосрочной цели и не связаны с другими мероприятиями, в которые вовлечены их участники. Результат достигается с помощью ярких внешних атрибутов;

Шоу — мероприятие развлекательного характера. Как правило, проводится перед публикой. Имеет постановочный характер. Популярными видами комплексных досуговых программ являются шоу-программы, пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах — местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой;



Флэшмоб — это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей появляется в общественном месте, выполняет заранее оговоренные действия (сценарий) и затем расходится.



Перформанс – форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время;

Тимбилдинг – это корпоративная ролевая игра направленная на сплочение коллектива. Можно к этой форме отнести любой корпоративный досуг;

Баттл – это вид конкурса, поединок между группами или отдельными участниками с элементами экспромтной борьбы, демонстрации.

Квест - приключенческая игра — интерактивная история с решением головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Может проводиться в виде игры-бродилки с различными этапами-испытаниями.

Ярмарки-бутики изделий ДПТ (работающие во время проведения массовых мероприятий или постоянно действующие в ДК)



Вечеринки - Такие мероприятия совершенно необходимы. Пусть дискотека и не несет глубокой смысловой нагрузки, но она дает возможность снять усталость и эмоциональное напряжение. Не каждый ведь, особенно если речь идет о подростках и молодых людях, может выйти на сцену, а здесь, что называется, «все равны». Кроме того, дискотеки тоже могут играть немалую воспитательную роль. Есть масса примеров, когда дома культуры проводят тематические вечеринки (дискотеки): итальянская вечеринка, ретро вечеринка, вечеринки к праздникам; связанные с местными традициями и обычаями; посвященные здоровому образу жизни, борьбе против курения и наркотиков (например, молодежная акция «Дисконочь»).



Бизнес-игры - это имитация рабочего процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения определенного результата. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.



- 
- ***Дворовые игры.*** Сегодня есть основания утверждать, что наши дети, молодежь разучились играть. Вспомним эволюцию детской игры: взрослые помнят, как подростки собирались во дворе и играли в «казаков-разбойников», «прятки» с незатейливыми считалочками. Кто не помнит вечерних костров на пустырях и увлекательных рассказов, детских небылиц, будоражащих воображение;
 - ***Тренинги на знакомство, сплочение;***
 - ***Мастер-классы по вокалу, танцам, декоративно-прикладному искусству, актерскому мастерству и туризму.***



В настоящее время в структуре современной культуры все большее место занимают увеселительные программы, различные шоу, которым отводится значительная роль в деле идейного, нравственного и художественного воспитания людей, организации их быта и досуга. Конечно, досуговое творчество, которое является по преимуществу любительским, не всегда достигает высшего, профессионального уровня, тем не менее, оно, выступая в качестве надежного средства, раскрытия таланта каждого человека, имеет большой общественный эффект.



Сейчас нужно использовать больше форм, предполагающих активное вовлечение зрителя в процесс: это разного рода интерактивные программы, а также включение элементов интерактива в традиционные концертные формы.



Средства и методы — структурная основа формы мероприятия

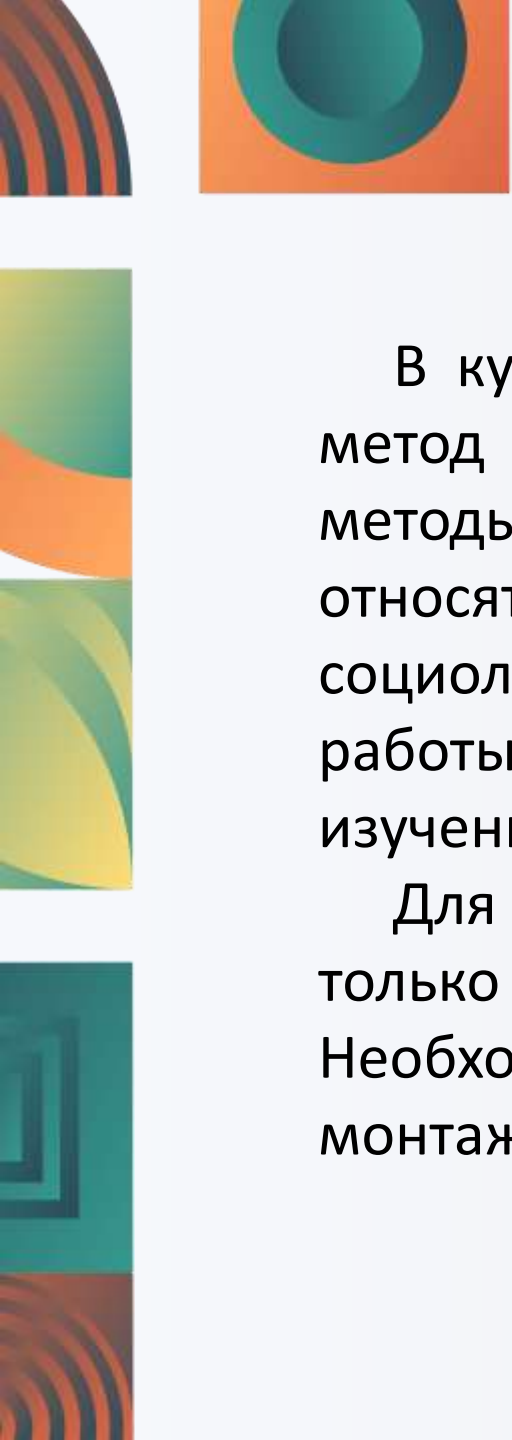


Средства культурно — досуговой деятельности — это пути (каналы) или способы передачи содержания (идей, научных взглядов, событий, фактов, образов художественных произведений, жизненных примеров) в целях оказания влияния на сознание, чувства и волю посетителей учреждения культуры.

В методике культурно — досуговой деятельности средствами называют инструменты, с помощью которых раскрывается содержание. Содержание деятельности, заключенное в ту или иную форму, невозможно реализовать без использования определённых средств.

Средства — это основные инструменты, с помощью которых осуществляется социально — культурная деятельность, своеобразный «механизм» доведения содержания деятельности до аудитории. Они подразделяются на:

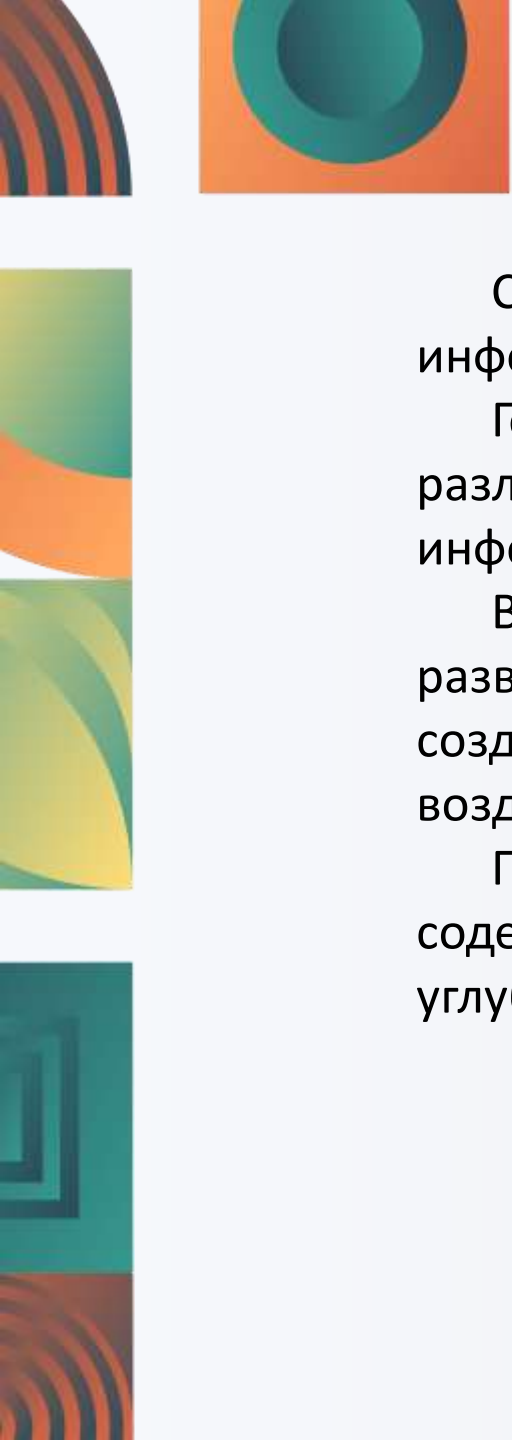
- Художественно — выразительные средства;
 - Изобразительные средства;
 - Технические средства;
 - Материальные средства;
 - Финансовые средства;
 - Средства массовой информации
- 



Методы социально — культурной деятельности

В культурно — досуговой деятельности имеется три родовых метода: метод иллюстрирования, метод театрализации, метод игры. Другие методы, используемые в культурно — досуговой деятельности, не относятся к родовым, в привнесены из других областей знаний: социологии, педагогики, психологии. Так, например, при планировании работы с конкретной аудиторией используются различные методы её изучения — методы социологического исследования.

Для того чтобы создать культурно — досуговой программу недостаточно только хорошо разбираться в законах ее драматургического построения. Необходимо понимать, точно знать потенциальные возможности методов монтажа, иллюстрирования, театрализации и игры..



Метод иллюстрирования

Суть метода иллюстрирования состоит в особой организации содержания информационного материала с помощью показа в какой либо форме.

Говоря о методе иллюстрирования, следует иметь в виду, что он за счет синтеза различных эмоционально — выразительных средств осуществляет дополнение к информации, делая ее зримой.

Во всех случаях в рамках однородного по содержанию информационно — развивающего материала, его иллюстрирование (показ) средствами искусства создает художественную форму, обладающую большой силой эмоционального воздействия.

При этом иллюстрирование не просто вносит элемент художественности в содержание культурно — досуговой программы, а раскрывает, развивает, углубляет, конкретизирует тему.



Метод театрализации



Метод театрализации в современных досуговых программах состоит в соединении звуков, цвета, мелодии в пространстве и времени, раскрывающих образ в разных вариациях, просят их через единое «сквозное действие», которое объединяет и подчиняет себе все используемый компоненты по законам сценария.

Метод театрализации – это художественно-педагогический метод, являющийся, с одной стороны, способом единства драматургической обработки материала по законам театра, где есть завязка действия, его развитие, кульминация и развязка, а с другой стороны художественно оформленное действие группы, коллектива или масс участников, являющееся стимулом игрового действия самой массы участников.



Следовательно, метод театрализации предстает не как один из методов в культурно — досуговой программах, используемый во всех ее вариантах, а как сложный творческий метод, наиболее близко стоящий к театру, имеющий глубокое социально — психологическое обоснование.



Метод игры



Принято считать, что исходным, определяющим в игре является то, что участник игры создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем собственным знаниям, умениям и навыкам, которые он при этом придает окружающим предметам.



Переход действия в воображаемую ситуацию особенно характерен для развития игры в специфических культурно — досуговой деятельности. Игра здесь рассматривается как продукт развития, притом опережающего потребности практической жизни, как действие изнутри созревающих функций, рождающих функций, рождающихся во взаимоотношениях с окружающим миром. Метод игры в культурно — досуговой программе наиболее удачно сочетает в себе информационно — логическое и информационно — образное начала, синтезирующие просвещение, педагогику, искусство и творчество, обладающие необыкновенной силой воздействия на мысли и чувства человека.

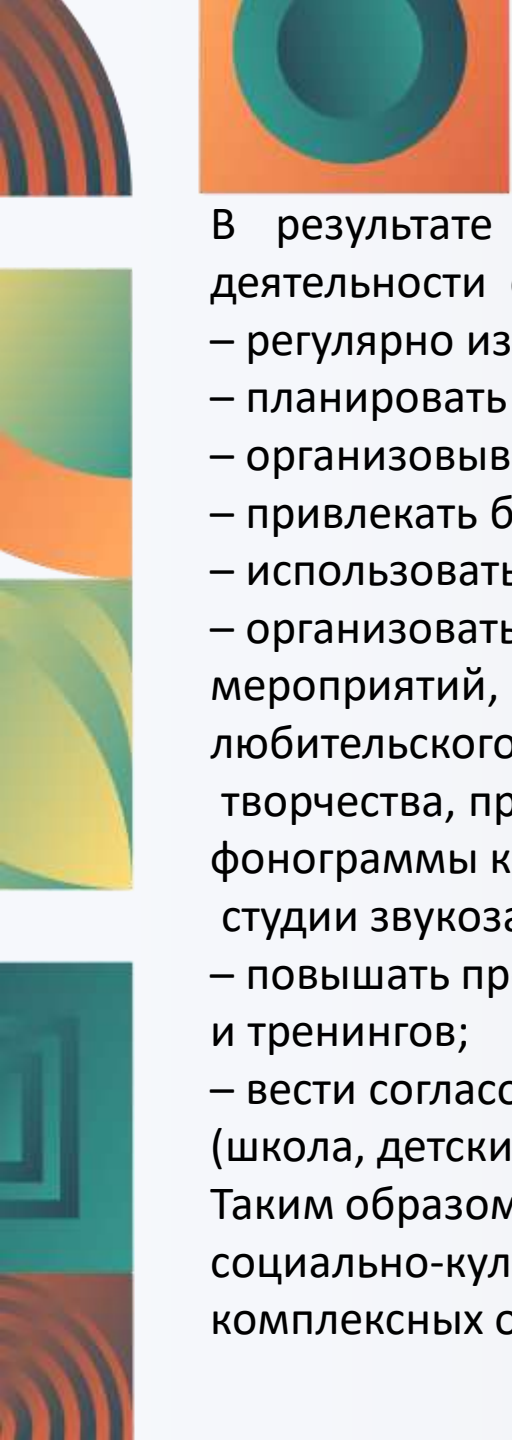


ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вопрос о формах модернизации культурно - досуговой деятельности - сложный. Очевидна необходимость творческого подхода к выбору методов и приемов в деятельности учреждений культуры, которыми накоплен большой опыт использования различных средств, форм и методов в зависимости от обстановки и решаемых задач.

Специалистам социально - культурной сферы необходимо владеть ими, уметь их творчески применять.

Профессиональное мастерство специалиста учреждения культуры состоит в том, чтобы из всего многообразия средств, форм и методов выбрать, те, которые в каждом конкретном случае дадут возможность наилучшим образом решить стоящие задачи. В одном случае это будет тематический вечер, в другом - лекция, в третьем - концерт художественной самодеятельности и т.д. Нужны поиски новых, более эффективных сочетаний содержания, форм, методов и средств с целью вызвать у людей интерес, привлечь их в учреждение культуры.



В результате можно сделать вывод, что для совершенствования организации культурно-досуговой деятельности сельских учреждений необходимо:

- регулярно изучать интересы и запросы различных категорий населения;
- планировать работу;
- организовывать и осуществлять работу кружков разных профилей (в том числе и на платной основе);
- привлекать большее количество людей в клубные формирования;
- использовать в работе различные инновационные формы культурно-досуговой деятельности;
- организовать новые виды платных услуг населению (поздравления на дому, проведение различных мероприятий, написание и разработка сценариев под заказ, продажа изделий художественного любительского творчества, прокат сценических костюмов и театрального реквизита; изготовление копий звукозаписей фонограммы концертов и спектаклей; организация творческих выставок; демонстрация кинофильмов; работа студии звукозаписи);
- повышать профессиональный уровень работников клубного учреждения, по средствам мастер-классов и тренингов;
- вести согласованную работу по организации досуга населения с другими социальными институтами (школа, детский сад, библиотека), организациями и ведомствами.

Таким образом, удовлетворение культурно-досуговых потребностей жителей требует совершенствования социально-культурной инфраструктуры, модернизации форм деятельности и создания современных комплексных объектов, отвечающих разнообразным культурным запросам населения.