

ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На протяжении последних двадцати лет в науке и практике специалисты культурно-досуговой деятельности вслед за представителями педагогической мысли активно используют в своем профессиональном лексиконе такие понятия как «проект», «программы», «проектные технологии», акцентируя внимание на том, что досуговая деятельность во всем многообразии ее направлений и форм организации осуществляется в проектной среде. Связано это, прежде всего с тем, что проектность в личностном и социальном контекстах характеризует одну из актуальных черт современного мышления и выступает один из важнейших типологических признаков современной культуры во всех ее основных направлениях, связанных, в первую очередь, с художественно-творческой деятельностью человека.

Очевидно также и то, что современная социокультурная ситуация со всей очевидностью выдвигает в качестве наиболее актуальной проблему наполнения деятельности учреждений культуры новыми проектно-программными методиками и технологиями.

Проективность, как отмечает А.Марков, характерна для всех культурных форм и сфер человеческого бытия – научного и художественного творчества, управления, социальной коммуникации и т.д. Человек, имея уникальную способность к символизации мира, оперируя абстрактными понятиями, обращается к невидимому прошлому и воссоздает его, выстраивает модели оптимального будущего. В рамках философских систем осуществляется рациональное конструирование моделей мира и человека.

В сфере религиозно-этического сознания формируются идеалы и духовно-ценностные конструкты, воплощающие представление человека конкретной культуры о смысле бытия и пределах личностного совершенства. Художественное проектирование состоит в создании «второй реальности» с помощью образа, знака, символа. В сфере педагогического знания создаются и реализуются нормативные модели человека.

В индивидуальной биографии осуществляется самопроектирование личностью своего жизненного пути (включая концепцию «Я», профессиональное самоопределение и т.д.). Инженерное проектирование творит

вещи «второй природы» из материала «первой» (архитектура, дизайн, техника). На социальном пространстве человек создает модели общественных явлений, социальных институтов, новых форм общественного устройства, реализация которых обеспечивается системой права, управления и т.д.

Культурно-досуговая деятельность, прямо или косвенно связанная с реализацией отдельных проектов и программ, проведением тех или иных культурных акций, в конечном счете, направлена на решение или оптимизацию проблем, характерных для конкретного лица, общественной группы, территории, определенной области культуры, образования, искусства, досуга.

Самым первым шагом в осуществлении любого осмысленного, сознательно мотивированного и социально ориентированного культурного действия является проект, а проект, в свою очередь, начинается с анализа проблем, решение которых в дальнейшем будет определять логику и последовательность этого проектного действия.

Хотя различные источники трактуют понятие проекта по-разному, во всех определениях четко просматриваются особенности проекта как объекта управления, обусловленные комплексностью задач и работ, четкой ориентацией этого комплекса на достижение определенных целей и ограничениями по времени, бюджету, материальным и трудовым ресурсам, а процесс управления и координации называется проектным менеджментом.

Другими словами, проектом называют действия, направленные на создание или усовершенствование какого-то продукта или услуги, выполняемые впервые в данных условиях, ограниченные во времени началом планирования и временем подведения итогов.

Исследователи признают, что теоретические основы проектирования могут исходить из трех разных, хотя и связанных между собой подходов: *объектно-ориентированного, проблемно-ориентированного, субъектно-ориентированного*. Все эти подходы конструируют реальность, учитывая актуальные потребности социума и индивида.

Характеризуя особое предметное поле проектирования в сфере культуры и досуга, Г. Аванесова определяет его как разновидность производственно-экономической деятельности, направленной на обновление

имеющихся или на разработку и внедрение *новых* культурно значимых продуктов, технологий, приоритетных художественных и духовных ценностей. Иными словами особенности проектов в сфере культуры выявляют себя в целеполагании, которое связано с производством культурного продукта.

Сегодня в сфере культуры, по мнению Г. Аванесовой, наиболее часто разрабатываются и внедряются проекты:

- связанные с созданием аудиовизуальных продуктов (кинематограф, телевидение, радио);
- связанные с рекреацией человека;
- художественно-дизайнерские;
- сценические (театральное, эстрадное и цирковое искусство);
- полиграфические;
- реставрационные (охрана историко-культурного наследия);
- экспериментальные.

Проектирование как специфическая технология представляет собой своеобразное «производство» желаемой и предназначенной для осуществления модели будущего объекта: социально-культурной или предметной среды, сферы жизнедеятельности, образа жизни, учреждения, социального института и т.п. Таким образом, главная миссия, предназначение проектной деятельности в сфере культуры и досуга заключается в том, чтобы имея дело с альтернативными образцами решения проблем, предложить наиболее оптимальный, обоснованный вариант разрешения конкретной проблемной ситуации.

Проектирование – это деятельность по преобразованию существующей действительности на основе собственного замысла, поэтому ключевая характеристика любого проекта, а в особенности в сфере культуры и досуга – его авторская линия.

Социально-культурное проектирование трактуется А. Марковым и Г. Бирженюком как специфическая технология, представляющая собой конструктивную, творческую деятельность, сущность которой заключается в анализе проблем и выявлении причин их возникновения, выработке целей и задач, характеризующих желаемое состояние объекта (или сферы проектной деятельности), разработке путей и средств достижения поставленных целей. В качестве объекта социально-культурного проектирования выступает сложное образование, включающее в себя накладывающиеся друг на друга две подсистемы: социум и культуру [8].

Социокультурное проектирование характеризуется данными авторами как инновационная деятельность, имеющую своей целью достижение желаемого и должного результата, путем создания, модернизации или поддержания какой-либо материальной или духовной ценности в изменяющихся условиях.

Такая деятельность имеет пространственно-временные и ресурсные границы и характеризуется социально-культурной значимостью. В качестве объектов социокультурного проектирования исследователи выделяют:

- человека, с его потребностями, ценностными установками, социальным статусом;
- различные элементы социальной структуры общества (трудовые коллективы, социальные группы, регионы и т.п.);
- общественные отношения – межличностные, семейно-бытовые, политические, идеологические и др.;
- элементы образа жизни (качество и стиль жизни, жизненные позиции, способы жизнедеятельности и т.п.).

Говоря о социокультурном проектировании как педагогической технологии, обратим внимание на то, что одной из характеристик аудитории проекта или программы являются личностные или социально-психологические проблемы, вызванные неудовлетворенными потребностями, недостижимыми обстоятельствами, неосуществленными замыслами и т.п. Все это стимулирует специалистов культурно-досуговой деятельности на изменение ситуации, ее порождающей, поиск новых форм, средств и способов взаимодействия с социальным или предметным миром.

Социально-культурный проект – это текстовое описание этапов его жизненного цикла, которые включают в себя:

1. анализ проблемной ситуации;
2. разработка концепции проекта;
3. оценка жизнеспособности проекта;
4. планирование проекта;
5. анализ ресурсной базы проекта;
6. составление бюджета;
7. реализация проекта.

Обязательными составляющими на протяжении жизненного цикла проекта выступают контроль, оценка, подведение текущих и окончательных итогов проектной деятельности.

Логика разработки и внедрения проекта может быть представлена в виде двух взаимосвязанных блоков:

1. Содержательное оснащение проектного решения: определение проблемы (*проблематизация*); постановка целей и задачи (*целеполагание*); содержание деятельности, целевая аудитория проекта, основные ресурсы (*инструментализация*).

2. Система действий, направленных на практическую реализацию проекта.

Важно также отметить, что технология собственно проектирования и практическая реализация проекта представляют собой два встречных вектора.

Проектная деятельность обнаруживает себя как специфическая форма творчества, являясь универсальным средством развития человека. Не случайно российские исследователи А. Марков и Г. Бирженюк рассматривают социально-культурное проектирование как мировоззренческую и технологическую основу целого ряда профессий социально-культурной, социально-педагогической и культурологической направленности [8].

Будучи технологией культурно-досуговой деятельности проектирование представляют собой педагогическую систему последовательных организационно-управленческих действий, использование личностных, инструментальных и методологических средств, направленных на достижение планируемых результатов. ***В таком определении отражено понимание системности и последовательности технологических процессов, включающих важнейшие алгоритмы действий: от разработки концептуальной основы предполагаемого социокультурного проекта – через диагностику – прогноз – четкое формулирование целей и задач – отбор форм – методов – средств – условий – к организации и управлению, способствующих достижению прогнозируемого результата с конкретным субъектом в конкретной среде.***

Сущность проблемы неразрывно связана с наличием определенных противоречий, трудностей и препятствий в окружающей социально-культурной среде. Поэтому проблему всегда отождествляют с анализом социально-культурной ситуации, когда с помощью объективно фиксируемых фактов и явлений устанавливаются и причины, и результат несоответствия между существующим и должным, реальным и желаемым.

В технологии проектировании социокультурная среда жизнедеятельности человека или социальной группы является ключевой в силу того, что она поддается изменению, преобразованию. Оказывая решающее воздействие на развитие и формирование личности, среда в то же время изменяется, преобразуется под влиянием творческой активности человека, благодаря которой потенциалы среды становятся реальными возможностями развития личности, условиями ее самореализации.

Понятие «социокультурная среда» в узком смысле слова определяется как среда досуга, которая имеет широкий спектр форм и средств общения и творчества, носит социальный характер и является важным элементом полноценной, жизненно необходимой человеку культурной среды.

Другими словами – это пространство, в котором протекает процесс социализации и инкультурации личности.

Различные отношения, детерминированные социокультурной средой, включают в себя широкий спектр контактов с социальным миром, природой, сферой искусств, отношения в пространстве ближайшего социального окружения. Эта совокупность отношений, безусловно, влияет на творческую деятельность через психолого-педагогические механизмы, обеспечивающие актуализацию и развитие потенциальных способностей личности, ее креативности и социальной активности.

Типологические уровни творческой деятельности представлены такими ее видами как

- ▣ репродуктивный, представляющий собой простое воспроизведение отработанных форм, предметов, способов;
- ▣ репродуктивно-творческий или эвристический как уровень, на котором происходит открытие человеком того нового для себя, что объективно не является новым и непосредственно творческий.

Для перехода от репродуктивного освоения социально-художественного опыта к конструированию собственных отношений и продуктивной творческой деятельности необходима творческая полноценность среды, обогащение ее располагающими к творчеству элементами, коррекция межличностных отношений, что целиком зависит от соответствующих социально-педагогических условий. Более того, признание средой творческих проявлений личности имеет тем большую основу, чем раньше в самой этой среде выступают оригинальные творческие элементы. Таким образом, для личности имеет значение креативность среды, насыщенность ее материальными ресурсами, разнообразие качественных линий развития. Наиболее ярко эта детерминация проявляется в процессе подготовки и реализации социально-культурного проекта.

Реализуя потенциалы среды, изменяя связи и отношения человека со средой его обитания, совершенствуя деятельность учреждений или создавая новые, программа в результате должна обеспечить рост качественных параметров образа жизни человека, создать дополнительные

возможности для развития и самореализации личности. В этом и заключается основной смысл и целевая установка технологии социокультурного проектирования.

Необходимость регулирования параметров социокультурной среды посредством социокультурных проектов и программ определяется также тем обстоятельством, что ее влияние не всегда однозначно позитивное. Эффект среды зачастую бывает стихийно социализирующий, а не целенаправленно воспитывающий. Превратить ее в воспитательное пространство можно лишь путем интеграции потенциала среды и ресурсов.

Одним из сегментов многообразного пространства социально-культурного проектирования выступает сфера искусства, в которой реализуются представленные ниже функции.

На наш взгляд, функции организатора *проектно-творческой деятельности*, отражают суть проектного менеджмента в самом широком смысле слова:

1. Концептуально-художественная функция. Концепция – это система взглядов, выражающая определённый способ видения, понимания, трактовки, творческого проекта и презентующая ведущую идею как конструктивный принцип реализации замысла проекта. Цель проекта как культурного продукта является не только получение прибыли, но и создание художественной ценности.
2. Проектно-управленческая функция реализуется в процессе создания проекта как художественно-творческой продукции, направленной на развитие художественного вкуса публики, обеспечение эстетического отдыха, культурного общения. Реализация любого проекта требует привлечения ресурсов: исполнительских (рабочая сила), материальных (деньги, техника) и т.д.
3. Организационно-технологическая функция предполагает координацию деятельности субъектов проекта, обеспечение их эффективного функционирования; формирование имиджа организации и её сотрудников, подготовку и ведение переговоров, установление контактов с нужными организациями, учреждениями, отдельными юридическими и творческими лицами.
4. Маркетинговая функция, включающая PR и рекламу, предполагает осуществление исследовательской работы по выявлению сегментов рынка и основных потребителей творческого проекта, позиционирование

предмета творческой деятельности и арт-продукта, стимулирование продвижения, организация связей со СМИ.

5. Коммерческая и финансово-экономическая функция включает концептуальную разработку коммерчески выгодного бизнес-плана и формирования бюджета, поиск спонсоров, инвесторов, согласование цен на оформление проекта и условий для существования продажи художественно-творческого продукта на рынке.

Юридически-правовая функция проявляется в подготовке всей юридической документации, связанной с деятельностью организации, защитой авторских прав [7].

Таким образом, **одной из тенденций развития культурно-досуговой деятельности стало возрастание интеграционных процессов, в результате которых сближаются культурная, образовательная и социальная сферы.** Это неизбежно приводит к тому, что сегодня специалист сферы культуры должен «вывести» досуговую деятельность из узких рамок к ее многофункциональному содержательно-смысловому насыщению.

Речь идет, в первую очередь, о том, что наряду с такими родовыми функциями как рекреационная, личностно-развивающая, коммуникативная культурно-досуговая деятельность все отчетливее реализует социально-организующую функцию как целостную совокупность воздействий на систему общественных отношений всех возможных уровней с целью духовного приобщения человека к социуму, его социализации и социокультурной адаптации.

Другими словами, сегодня вся социально-культурная сфера должна работать в так называемой проектной или программной среде, чтобы функционировать как открытая система, способная успешно сотрудничать с различными социальными институтами общества, создавая новые модели и технологии работы. Это, в свою очередь, актуализирует важную особенность проектного подхода, **а именно возможность сотрудничества различных учреждений и организаций (культурных, коммерческих, государственных) в реализации проекта, что позволяет привлечь дополнительные материальные, финансовые, человеческие ресурсы, что особенно важно для культурных проектов в периоды экономической неустойчивости.**

Актуальность овладения основами социально-культурного проектирования обусловлена, во-первых, тем, что данная технология имеет

широкую область применения во многих сферах профессиональной деятельности.

Во-вторых, владение технологией социокультурного проектирования позволит специалистам более эффективно реализовывать базовые функции, связанные с рекреацией, самореализацией, общением, познанием.

В-третьих, проектные технологии обеспечивают конкурентоспособность специалиста на рынке труда – умение разработать проект, привлечь необходимые ресурсы, в первую очередь интеллектуальные и финансовые – это реальная возможность утвердиться в пространстве социально-культурной деятельности.

Э. Ларсон и К. Грей отмечают, что перед лицом жесткой всемирной конкуренции многие современные организации перестраиваются, используя для выживания философию инновации, обновления и обучения [5]. Эта философия предлагает организациям гибкость в управленческих решениях. Управление проектами развивается, и наступает этап, на котором оно становится профессиональной дисциплиной, обладающей собственным багажом знаний и навыков. Сегодня почти невозможно представить кого-либо на любом уровне организации, кто не извлек бы выгоду из процесса управления проектами.

Список использованных источников:

1. Аванесова, Г.А. Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации : учеб. пособие / Г.А. Аванесова. – М. : Аспект Пресс, 2006. – 236 с.
2. Ариарский, М.А. Прикладная культурология как область научного знания и социальной практики / М.А. Ариарский – СПб. : Изд-во «Анатолия», 1999. – 530 с.
3. Киселева, Т.Г. Социально-культурная деятельность : учеб. пособие / Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников. – М. : МГУК, 2004. – 539 с.
4. Красильников, Ю.Д. Диагностика детских развивающих проектов / Ю.Д. Красильников // Вестник МГУКИ. – 2009. – № 2. – С. 146–153.
5. Ларсон, Э. Управление проектами: учебник / Э. Ларсон, К. Грей. – М. : Дело и Сервис, 2007. – 608 с.
6. Луков, В.А. Социальное проектирование : учеб. пособие / В.А. Луков. – М. : Изд-во Моск. гуман.-соц. академии: «Флинта», 2003. – 239 с.
7. Макарова, Е.А. Теория и технологии арт-менеджмента: научно-методическое пособие / Е.А. Макарова. – Минск: ГУО «Институт культуры Беларуси», 2013. – 131 с.

8. Марков, А.П. Основы социокультурного проектирования : учеб. пособие / А.П. Марков, Г.М. Бирженюк. – СПб. : СПГУП, 1997. – 194 с.
9. Орлова, Э.А. Проблемно-ориентированное социокультурное проектирование: теория и методология / Э.А. Орлова // Теоретические основания культурной политики. – М. : Рос. ин-т культурологии, 1993. – 109 с.
10. Романова, М.В. Управление проектами : учеб. пособие / М.В. Романова. М. : Форум, ИНФРА-М, 2014. – 253 с.
11. Сидоренко, В.Ф. Генезис проектной культуры / В.Ф. Сидоренко // Вопросы философии. – 1998. – № 3. – С. 86–99.
12. Социально-культурный менеджмент: теория и практика : сб. ст. / Белорус. гос. ун-т культуры и искусств ; редкол.: А.И. Степанцов, С.Б. Мойсейчук, К.И. Ремишевский. – Минск, 2014. – 133 с.
13. Стрельцов, Ю.А. Культурология досуга : учеб. пособие / Ю.А. Стрельцов. М. : МГУКИ, 2003. – 296 с.

