

УДК 008: 004.9.032

И. Н. Юрочкина

ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ

В статье затрагивается проблема формирования проектного мышления у будущих социокультурных работников при помощи современных проектных технологий. Суть проблемы заключается в недостатке знаний, следовательно, использовании мультимедийных технологий в социокультурном проектировании, что снижает эффективность и конкурентоспособность самой социокультурной сферы при наличии огромного ее культуротворческого потенциала. Поэтому автором предлагается методика разработки и проведения такого учебного курса по социокультурному проектированию для студентов вуза, который мог бы ориентировать выпускников на инновации в данной профессиональной сфере.

В статье сделан акцент на двух ключевых моментах предложенной методики. Во-первых, это использование интернет-проектов в качестве технологии социокультурного проектирования. Для примера приведено описание разработки конкретного интернет-проекта, созданного выпускниками ВятГУ, – это электронный курс «Социокультурный проект – это просто!».

Второй момент, на который хотел обратить внимание автор, заключается в использовании нестандартной для образовательного учреждения формы организации деятельности участников учебного процесса – образовательный коворкинг. Перевод «работающие вместе» оправдывает свое название, поскольку преподаватель и студенты работают над одним проектом как равноправные участники, реализуя принцип наставничества и преемственности.

Ключевые слова: проект, проектное мышление, социокультурное проектирование.

Прежде всего ответим на вопрос «для чего?». Это как раз тот вопрос, который вызывает наибольшее недоумение у студентов социально-гуманитарного направления подготовки (в частности у

студентов-культурологов, с которыми работает автор), поскольку такие понятия, как «мероприятие», «акция», «церемония», «событие» изначально не воспринимаются аудиторией как проект.

Однако в определении этих понятий есть много сходного. Например, Новый словарь русского языка Т. Ф. Ефремова трактует мероприятие как организованное действие или совокупность действий, направленных на осуществление какой-либо цели [1]. Проект, согласно контент-анализу автора статьи – это совокупность действий, связанных с достижением запланированной цели, которая обычно имеет уникальный характер. Сходность очевидна, но главным в сравнении понятий является их различие. У мероприятия могут быть разные цели: просветительская, релаксационная, познавательная и пр., у проекта всегда одна цель – это изменение привычного, создание нового или обновление уже существующего. Другими словами, проект имеет смысл, только если существует стремление что-то изменить: в работе организации, в практике творческого коллектива, в культурной жизни города. В само понятие «проект» заложена инновационная идея и именно она детерминирует процесс действий по проекту, используя необходимые для этого проектные технологии.

В этом контексте «социокультурное проектирование» – это специфическая проектная технология, представляющая собой по определению А. П. Маркова, 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 [2].

Таким образом, интеграция инновационной идеи создания любого проекта в совокупности со специфической (социокультурной) проектной технологией дает ответ на вопрос для чего нужно формировать у будущего социокультурного работника проектное мышление и обучать технологии

социокультурного проектирования. В качестве ответа приведем цитату А. Н. Гущина «Любой проект развивается настолько успешно, насколько хорошо он сформировался в голове у руководителя (проекта, прим. автора). Для этого руководитель ясно должен видеть конечную цель и путь, ведущий к ней. Еще необходим эмоциональный интеллект, потому что проект – сугубо коллективный вид спорта» [3].

Из цитаты можно выделить ключевые компетенции руководителя проекта (иными словами субъекта проектирования) – видение проблемы / ситуации и способов ее разрешения, включая анализ всех видов ресурсов и способность организовать командную работу. В таком ракурсе руководитель проекта очевидно должен обладать качествами лидера, но не для того, чтобы занимать какой-то пост, а для того, чтобы уметь самостоятельно справляться с проблемными ситуациями, носящими характер модернизации, инновации, усовершенствования – одним словом, развития – экономического, технологического, социально-культурного.

Современному студенту нужны современные компетенции, и говоря о своевременности формирования проектного мышления, хочется упомянуть о мыследеятельностных компетенциях, на которые указывает в своих лекциях П. Г. Щедровицкий в контексте обострения вызовов к сфере образования в условиях новой промышленной Революции [4] (таблица 1). П. Г. Щедровицкий в своей лекции указывает также, что любое социальное изменение связано с изменением мыследеятельности, и суть этих изменений сводится к формированию нового типа мышления – проектного.

Таблица 1

Мыследеятельностные компетенции

Уровни мыследеятельности	Компетенции
Мышление	Трансдисциплинарность
	Способность видеть целое

Гуманитарные науки

	Способность к выделению общесистемных связей и закономерностей
Коммуникация	Способность участвовать и организовывать межпозиционную и межкультурную коммуникацию
	Цифровая грамотность
Понимание	Способность выявлять смысл сложного текста
	Способность к схематизации
Рефлексия	Способность к самооценке
	Способность к адекватному и уместному самоопределению в ситуации
Деятельность	Способность к целеполаганию
	Способность распределить задачи и организовать процесс достижения цели
	Способность к самоорганизации для решения локальной задачи

Именно поэтому для разработки курса по социокультурному проектированию мы ориентировались на вышеизложенные компетенции и брали их за основу организации учебной деятельности. Это ответ на вопрос «как формируется проектное мышление будущего социокультурного работника».

Ниже изложены некоторые результаты, полученные в ходе разработки и проведения курса по социокультурному проектированию, который был реализован с сентября по ноябрь 2016 года со студентами-бакалаврами, обучающимися по направлению «культурология» в ВятГУ.

Впервые в нашей практике были применены онлайн-технологии в процессе создания социокультурного проекта.

Условно, процесс разработки курса можно разделить на методическую и дидактическую составляющие. Методическая составляющая включает в себя интересные приемы и находки организации деятельности студентов, дидактическая часть посвящена содержательному наполнению курса.

Ключевым моментом методической организации курса является его внутренняя организация – формат взаимодействия, который условно можно назвать «образовательный коворкинг». Суть его сводится к тому, что преподаватель и студенты вместе создают один проект, по ходу которого изучаются все необходимые темы, но как обычно бывает в командной работе над проектом, каждый привносит в это изучение свой вклад. В процессе изучения курса «социокультурное проектирование» таким проектом стал студенческий электронный курс «Социокультурный проект – это просто!». По форме реализации – это интернет-проект. Опишем некоторые преимущества такого формата.

Во-первых, осваивая технологию социокультурного проектирования, студенты одновременно ее воспроизводят на собственном примере, наблюдая за своей работой над проектом как объектом проектирования. Это дает возможность быть одновременно и объектом, и субъектом социокультурного проектирования. Однако не следует рассматривать данные роли как замкнутый круг, где невозможна оценка деятельности студентов со стороны внешнего окружения. Для этого проект размещается в интернет среде в расчете на неограниченный отклик со стороны заинтересованной аудитории. Как показала практика, сама возможность неограниченного выхода к целевой аудитории, а, следовательно, и к переоценке социальной значимости проекта, весьма мотивирует студентов на качественную и эффективную работу, разжигая интерес к теме.

Во-вторых, при работе с интернет-технологиями, студенты получают навык разработки сетевых учебных продуктов и обучаются их грамотному использованию в целях совершенствования способности к самообразованию, самоорганизации, что несомненно является большим плюсом в условиях бурного развития онлайн-обучения.

В-третьих, посредством сбора информации для составления контента, студенту предоставляется возможность проработать содержание курса на

разных уровнях глубины изучения: от обзорного (составление презентаций по темам курса) до углубленного (самостоятельная работа с первоисточниками и тематический анализ по ним). Более того, в зависимости от выбора глубины изучения курса, студентам предлагается измерять скорость и качество освоения материала, что дает навык работы с измерительными и диагностическими инструментами, необходимыми в проектной деятельности.

Для выбора методов и форм изложения материала предварительно в социальных сетях был проведен опрос студентов. На 19 октября 2016 года в опросе приняли участие 34 студента (случайная аудитория).

Результаты опроса:

1) Как вы считаете, достаточно ли литературы для освоения ваших дисциплин?

- Да – 19 человек
- Нет – 15 человек

2) В каком формате изучение дисциплины вам было бы интересней?

- Практика – 10 человек
- Игра – 5 человек
- Тренинг – 5 человек
- Мастер-класс – 5 человек
- Презентация – 4 человека
- Видео – 2 человека
- Текст – 0 человек

3) В каком объеме должна подаваться информация по дисциплине?

- Коротко и лаконично – 27 человек
- Чем больше материала, тем лучше – 4 человека
- Мне все равно, лишь бы была информация – 2 человека

4) Как вы относитесь к созданию проекта «Студенческий онлайн-курс»?

- Положительно – 28 человек

Гуманитарные науки

- Отрицательно – 1 человек
- Мне все равно – 1 человек

На основании опроса и анализа потребностей студентов как целевой аудитории были выбраны следующие методы и формы изложения материала для каждой темы:

- Презентация;
- Слайд-лекция;
- Контрольные вопросы (с ответами);
- Пример (если предусмотрено в теме);
- Основные источники по теме.

В-четвертых, курс основан на тесном сотрудничестве студентов и преподавателя, по существу является совместным творческим продуктом. Такое взаимодействие полезно не только обменом опытом, наставничеством, но и демонстрацией принципа синергии при командной работе. Проект был сделан в очень короткие сроки, и без группового взаимодействия был бы невозможен.

В-пятых, согласно опросу удовлетворенности студентов различных российских вузов процессом обучения, который проводился автором статьи на протяжении 2015-2016 учебного года, одним из самых частых пожеланий студентов является практическая ориентированность занятий и возможность участия в реальных проектах работодателя [5]. Студенты хотят уметь делать то, за что их будет ценить работодатель (на данном этапе потенциальный) и иметь в составе портфолио показательные проекты. Подготовка интернет-проектов дает такую возможность, поскольку в любой момент может подтвердить право участника проекта на его создание. Для этого используются интернет-маркетинг-сервисы: бесплатная реклама в социальных сетях, лендинговые страницы со ссылкой на размещение студенческого скоростного электронного курса «Социокультурный проект – это просто!» [6, 7].

В качестве дидактической составляющей «проектного» курса была использована учебная программа по дисциплине «Социокультурное

проектирование». Программа, за исключением сугубо авторских учебных программ, носит общий характер для всех российских вузов по данной дисциплине, что дает студенческому проекту еще одно преимущество – они могут транслировать «свой» курс для всех студентов, изучающих эту дисциплину в других вузах. В таком подходе реализуется идея образовательного коворкинга, чего, согласно уже упомянутому опросу [5], так не хватает нынешним студентам. Целью проекта являлось создание и апробация электронного курса по социокультурному проектированию, который изложен в простой и удобной для освоения форме для всех учащихся колледжей и вузов культурологического направления. Цель студентами была достигнута. Проект состоялся.

Подобные проекты были созданы и реализованы и с другими группами. Все они носили характер социально-ориентированных проектов. Это краеведческий проект «Подари Вятку», мастер-класс «Французская коса», интернет-проект «Куда пойти с детьми в Кирове». Все проекты имели положительный результат, прежде всего с педагогической точки зрения. В отличие от так называемой «авангардной» практики, когда из группы выделяются несколько человек активистов, в то время, как остальные занимают роль наблюдателей, практика применения данной методики позволила добиться 100 % вовлеченности студентов в проектную, в том числе и учебную работу. Львиная доля такого эффекта приходится на использование в социокультурном проектировании формата интернет-проектов, которые в свою очередь дают возможность студентам соприкоснуться с реальной практикой их реализации и социальной оценки. В перспективе интернет-проекты можно рассматривать как ступень к самостоятельному трудоустройству выпускников.

Список литературы

1. *Ефремов Т. Ф.* Новый словарь русского языка. – URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-synonyms-term-36167.htm> (дата обращения 28.01.2017).

Гуманитарные науки

2. *Марков А. П., Бирженюк Г. М.* Основы социокультурного проектирования. – СПб., 1997. – 270 с. – URL: http://www.docme.ru/doc/112115/osnovy-sociokul._turno (дата обращения 01.02.2017).

3. *Гущин А. Н.* Видеолекция «Обучение проектному мышлению с применением онлайн технологий». (Гущин Александр Николаевич, преподаватель УрГАХУ, канд. физ.-мат. наук, обладатель Диплома I степени за работу в номинации «ИКТ в обучении гуманитарным и социальным наукам, экономике и управлению» Международного конкурса педагогического мастерства по применению ИКТ в профессиональном образовании «Формула профи-2016», Победитель конкурса «Magnum Opus Publication-2015/2016» в направлении «Образование», номинация «лучшая статья, опубликованная в журналах, индексируемых в БД Скопус»). – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=WHUJQwdgNVc> (дата обращения 28.01.2017).

4. *Щедровицкий П. Г.* «Обострение вызовов к сфере образования в условиях новой промышленной революции», видеолекция. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YrJQtiZPe0I&list=PLjQrQCcomcyMKN5agwrZPsGbL41m3d5VK&index=5> (дата обращения 28.01.2017).

5. *Юрочкина И. Н.* Мониторинг качества образования: реальность и перспективы // Актуальные вопросы современной науки и образования : материалы междунар. науч.-практ. конф. Вып 15. Т. 1. – Киров, 2016. – С. 61–69.

6. Тестовый доступ к лендинговой странице проекта «Социокультурный проект – это просто!». – URL: <http://irina.yurochkina.com/skproject> (дата обращения 01.02.2017).

7. Тестовый доступ к учебному курсу «Социокультурное проектирование» на образовательной платформе Директ-Медиа. – URL: <http://lms.biblioclub.ru/enrol/index.php?id=997> (дата обращения 01.02.2017).

ЮРОЧКИНА Ирина Николаевна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры культурологии, Вятский государственный университет. 610000, г. Киров, ул. Московская, 36.

E-mail: in_yurochkina@vyatsu.ru