

ВНЕДРЕНИЕ РАБОТЫ ГОРОДСКИХ УЧРЕЖДЕНИЙ КУЛЬТУРЫ - КАК ИННОВАЦИОННЫЕ ФОРМЫ ОБРАЗОВАНИЯ

***О. В. Шереметова**, старший преподаватель кафедры
товароведения*

*Белорусский торгово-экономический университет
потребительской кооперации, г. Гомель, Республика Беларусь*

Развитие общества невозможно без достижений в области науки, культуры, образования, искусства, прогрессивных преобразований в различных сферах общественной жизни. Одним из высших приоритетов государства является образование и, следовательно, занимает важную позицию в будущем нашей страны. Система высшего образования в Республике Беларусь динамично изменяется под воздействием происходящих в образовательной сфере перемен. Соответственно, городские учреждения культуры не могут оставаться в стороне от инновационных технологий для привлечения молодежи, с целью формирования культурной городской среды в контексте компетентностного подхода.

Компетентностный подход – это совокупность общих принципов определения целей образования, отбора содержания образования, организации образовательного процесса и оценки образовательных результатов. К числу таких принципов относятся следующие положения:

✓ смысл образования заключается в развитии у обучаемых способности самостоятельно решать проблемы в различных сферах и видах деятельности на основе использования социального опыта, элементом которого является и собственный опыт обучающихся;

✓ содержание образования представляет собой дидактически адаптированный социальный опыт решения познавательных, мировоззренческих, нравственных, политических и иных проблем;

✓ организация образовательного процесса заключается в создании условий для формирования у обучаемых опыта самостоятельного решения познавательных, коммуникативных, организационных, нравственных и иных проблем, составляющих содержание образования.

С переходом образовательного процесса на компетентностную модель происходит активизация поиска путей и средств повышения эффективности образования, внедрение инновационных образовательных технологий.

Открытие учреждения «Дворец культуры и спорта Гомельского химического завода имени 50-летия СССР» состоялось 19 декабря 1974 г. Проект разрабатывался с 1967 года [1]. В июне 1986 года название изменилось на Дворец культуры и спорта Гомельского химического завода имени 50-летия СССР, Ордена «Знак почёта». В 2000 году, решением Гомельского областного исполнительного комитета, Дворец культуры Гомельского химического завода передан в городскую собственность и переименован в Государственное учреждение «Дворец культуры »Фестивальный».

Основными задачами государственного учреждения «Дворец культуры »Фестивальный» являются:

- сохранение, развитие и преумножение достижений национальной культуры;
- организация и развитие новых форм культурной деятельности и отдыха;
- развитие самодеятельного художественного творчества в различных его проявлениях;

- раскрытие и поддержка творческой индивидуальности и талантов гомельчан;
- содействие познавательной активности и организации свободного времени различных групп населения города;
- практическая поддержка социально-значимых творческих инициатив любительских объединений, клубов по интересам в сфере культуры и спорта;
- оказание платных услуг, организация отдыха и досуга граждан.

В учреждении работает 50 клубных формирований, в которых занимается более 900 человек.

Инновационной формой привлечения молодежи к культурной городской среде является проведение квестов. Квест (от англ. *quest*) – поиск, искомый предмет [2, с. 602], или приключенческая игра (от англ. *adventure game*) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий. Игры, объединяющие в себе характерные признаки квестов, выделяют в отдельный жанр – ролевые игры. Ролевые игры, популярные у молодежи и востребованные в студенческой среде, представляют собой моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время. Индивидуальные и коллективные действия игроков составляют сюжет игры.

Таким образом, квест можно рассматривать как разновидность «образовательной технологии» – это процессная система совместной деятельности учащихся и преподавателя по проектированию (планированию), организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий [3, с. 156].

В результате участия в ролевых играх (квестах) молодые люди (студенты) приобретают и практически совершенствуют следующие компетенции.

1) *Академические компетенции специалиста*, включающие знания и умения по изученным дисциплинам и умение учиться.

2) *Социально-личностные компетенции специалиста*, включающие культурно-ценностные ориентации, знания идеологических, нравственных ценностей общества и государства и умения следовать им.

3) *Профессиональные компетенции специалиста*, включающие способности решать задачи, разрабатывать планы и обеспечивать их выполнение в сфере профессиональной деятельности.

Список использованных информационных источников

1. Дворец культуры «Фестивальный» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dkf.by/> (дата доступа : 16.11.2017). – Название с экрана.
2. Мюллер В. К. Англо-русский словарь : 53000 слов / В. К. Мюллер. – 18-е изд., стереотип. – Москва : Рус. яз., 1981. – 888 с.
3. Шереметова О. В. Образовательные технологии в формировании компетенций безопасности жизнедеятельности будущих специалистов / О. В. Шереметова // *Союз науки и практики: актуальные проблемы и перспективы развития товароведения : сборник научных статей международной научно-практической конференции, Гомель, 4 ноября 2016 г.* – Гомель, учреждение образования «Белорусский торгово-экономический университет потребительской кооперации», 2016. – С. 156–159.