

Надеемся, что эти меры окажутся эффективными в продвижении ансамбля солистов «Белорусская песня» УО БГУКИ.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Жижина, М. В. Структурно-функциональный анализ продвижения музыкального проекта на рынок / М. В. Жижина // Российский психологич. журнал. Психология рекламы и мультимед. проекций. – 2007. – Т. 4, № 4. – С. 63–75.

2. Макарова, Е. А. Теория и технологии арт-менеджмента: науч.-метод. пособие / Е. А. Макарова. – Минск : ГУО «Институт культуры Беларуси», 2013. – 131 с.

3. Новикова, Г. Н. Технологии арт-менеджмента / Новикова Г.Н. – Москва : Издательский Дом МГУКИ, 2006. – 178 с.

Напорко Д. Е., студент 308 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Серёгина Л. А.,
старший преподаватель

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «VIRTUAL GAMING SCHOOL» В СТРУКТУРЕ ДОСУГА

Система дополнительного образования детей и молодежи – одна из важнейших составляющих образовательного пространства Республики Беларусь в системе досуга, которое позволяет формировать

ценности, мировоззрение, гражданскую идентичность детей и молодежи, мотивировать их в профессиональном самоопределении.

И. Л. Смаргович подчеркивает, что досуг в индустриальном и постиндустриальном периодах развития общества формировался в процессе сокращения рабочего и увеличения свободного времени, когда стали разделять и регламентировать досуг и труд, досуг и учебу. На современный досуг оказывает влияние культура массового потребления и технизация общества. Сегодня человек ищет в досуге то, что не может найти в других сферах своей жизнедеятельности, – возможность самореализации, рекреации, физического развития, развития творческих талантов и дарований, общения с друзьями, природой, новых социальных контактов [2, с. 8].

Как отмечает ведущий специалист в области социально-культурной деятельности российский профессор М. А. Ариарский, одна из ведущих тенденций развития современной цивилизации связана с усилением роли досуга в духовной жизни общества и сохранении здоровья его членов. В настоящее время в индустриально развитых странах у людей больше, чем когда-либо, остается свободного времени после работы. Чем более быстрыми оказывались темпы научно-технического и социального прогресса, тем более интенсивно шел процесс перемещения производительных сил из сферы материального производства в сферу быта и досуга [1, с. 7].

Таким образом, досуг необходим человеку, чтобы свободно выбирать занятия в сфере личных интересов, связанных с рекреацией, саморазвитием, самореализацией.

В Беларуси досуг как социокультурное явление воплощается в различных формах культурно-досуговой деятельности, приобретая статус производственной отрасли с административными органами, научно-

методическим обеспечением, учреждениями культуры, искусства, дополнительного образования, предоставляя разнообразные культурные услуги. В рамках досуга молодежи проводятся культурно-образовательные проекты, направленные на развитие качеств личности, например:

- развитие организационных навыков и навыков работы в команде;
- стимулирование личностной инициативы, культурной самореализации;
- развитие аналитических умений и навыков;
- профессиональное и карьерное развитие молодежи.

В последние десятилетия цифровые технологии существенно изменили образовательную среду, предоставив новые возможности для реализации культурно-образовательных проектов в рамках досуга. Так, например, одним из инновационных проектов, предлагаемый для досугового мероприятия, является разработанный проект «Virtual Gaming School», использующий потенциал виртуальных миров и игровых сред. Этот проект представляет собой уникальную платформу, объединяющую образовательные и досуговые аспекты.

Идея проекта «Virtual Gaming School» основывается на концепции геймификации и виртуальной реальности. Цель проекта – создание интерактивной и мотивирующей образовательной среды, которая стимулирует учащихся к активному участию в социокультурных проектах, способствует саморазвитию.

Одной из ключевых особенностей «Virtual Gaming School» является использование игровых механик и элементов в образовательном процессе. Молодежь взаимодействует с образовательным материалом сферы культуры и искусств через игровые

задачи, квесты и соревнования, что делает процесс познания увлекательным и эффективным.

Платформа также предлагает доступ к виртуальным мирам и симуляторам, где молодые люди могут исследовать исторические эпохи, решать научные головоломки или развивать профессиональные навыки в виртуальных симуляторах.

Проект «Virtual Gaming School» является важным элементом современной досуговой деятельности, предоставляя молодежи игровую среду обучения и развития. Объединяя образовательные и развлекательные аспекты, проект вовлекает в процесс обучения, делая его более привлекательным и эффективным.

Виртуальные миры и симуляторы разработаны таким образом, что участие в образовательном проекте «Virtual Gaming School» способствует развитию креативности, логического мышления и социальных навыков у молодежи при взаимодействии с единомышленниками.

Таким образом, на примере образовательного проекта «Virtual Gaming School» мы видим, что цифровые технологии расширили формы досуговых занятий. Участие молодежи в проекте в рамках свободного времени способствует развитию и дополнительному образованию. Дальнейшее исследование и разработка подобных проектов может значительно влиять на образовательные практики и культурный досуг в целом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ариарский, М. А. Прикладная культурология / М. А. Ариарский. – 2-е изд., испр. и доп. – СПб. : – ЭГО, 2001. – 288 с.

2. Смаргович, И. Л. Основы культурно-социальной деятельности : учеб. метод. пособие / И. Л. Смаргович; Мин-во культуры Респ. Беларусь, Белорус. гос. ун-т культуры и искусств. – Минск : БГУКИ, 2013. – 174 с.

Наумович А. С., студент 214Т группы
дневной формы обучения,
Научный руководитель – Котович О. В.,
кандидат культурологии, доцент

РОЛЬ СЦЕНОГРАФИИ В СОВРЕМЕННОМ ТЕАТРАЛИЗОВАННОМ ЗРЕЛИЩЕ

Главная задача режиссера – это заинтересовать зрителя своим представлением, спектаклем, концертом. Но стоит главный вопрос: как? Если посмотреть на статистику получения информации органами чувств человека, то мы заметим, что на первом месте стоит самый информативный орган чувств – зрение. С помощью зрения мы получаем 90% информации о нашем окружении. Поэтому визуальная картинка представления – эта немаловажный компонент выразительного средства. Под визуальной картинкой зрелища мы подразумеваем сценографию.

Сценография – это вид художественного творчества, занимающийся оформлением представления или любого другого режиссерского замысла-проекта. Человек, который создает сценографию, – художник-постановщик или сценограф: «Можно с уверенностью сказать, что именно сценография и создает атмосферу театрализованного действия. Сценография должна выражать