в сфере культуры и искусств в условиях реализации ФГОС ВО : сб. матер. XV всерос. науч.-метод. конф. (с междунар. участием). – Барнаул : Изд-во Алт. гос. ин-та культуры, 2015. – С. 145–148.

17. Неусыпова, Е. А. Методические подходы к развитию проектного мышления будущих деятелей социально-культурной сферы в вузах культуры и искусства // Научное мнение. – 2020. – № 6. – С. 120–124. – DOI: <https://doi.org/10.25807/PBH.22224378.2020.6.119.125>.

18. Бондарчук, Д. А. Реализация социально-педагогических возможностей проектного подхода в вузе культуры // Современный учёный. – 2021. – № 5. – С. 27–30.

19. Горбачёва, Д. А. Инновационная проектная деятельность при социальной адаптации студентов (на примере Краснодарского государственного института культуры) / Д. А. Горбачёва, А. А. Горбачёв, Г. С. Сазыка // Курорты. Сервис. Туризм. – 2017. – № 1-2. – С. 155–164.

20. Чиркина, Р. В. Оценка проектной культуры студентов в процессе освоения технологий социального проектирования // Психология и право. – 2016. – № 4. – С. 209–223. – DOI: [10.17759/psylaw.2016060419](https://doi.org/10.17759/psylaw.2016060419).

Yana A. Ivonina, Ph. D. in History, Associate Professor
Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)
yana-ol@mail.ru

DEVELOPMENT OF PROJECT CULTURE OF MASTER'S DEGREE STUDENTS OF TRAINING PROGRAM "SOCIAL AND CULTURAL ACTIVITIES" (A CASE OF ALTAI STATE INSTITUTE OF CULTURE (BARNAL, RUSSIA))

Abstract. The paper gives a review of process of developing acceptable level of project culture of master's degree students of program "Social and Cultural Activities", disclose the author's long-term experience in teaching match disciplines in Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia). The specifics of social and cultural designing education in the today's educational institutions of higher education are clarified. The author explains her own view on a term "project culture" that is in class of multi-disciplinary concepts. Also, the paper analyses a number of factors that define a level of project culture of an actor of social and cultural designing. Key results of diagnostics of a level of formedness of master's degree students' project competencies are presented.

Keywords: *social and cultural activities, project culture, project activity, social and cultural designing, competence-based approach, master's degree program, innovative methods of training in higher educational institutions.*

УДК [378.1:008(470+571)]:004

DOI: [10.32340/2414-9101-2021-4-59-64](https://doi.org/10.32340/2414-9101-2021-4-59-64)

Р. В. Ильин
Алтайский государственный институт культуры (Барнаул, Россия)
rvi22@mail.ru

ИЗ ОПЫТА ВНЕДРЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ТВОРЧЕСКОГО ВУЗА

Аннотация. Охарактеризована эволюция методологических и методических подходов к массовому внедрению цифровых технологий в различные сферы жизни и производства, сложившихся в отечественной науке и философии с конца 1980-х до начала 1990-х гг. Со ссылкой на Стратегию государственной культурной политики на период до 2030 г. (2016 г.) автор аргументирует необходимость обращения к передовым информационно-телекоммуникационным технологиям для решения тактических и перспективных социокультурных задач, стоящих перед российским государством. Изложен авторский взгляд

на потребность в концептуальной модернизации традиционных форм организации педагогического процесса в отечественных образовательных учреждениях высшего образования за счёт применения компьютерных технологий.

Представлены предварительные теоретические и эмпирические данные о результатах реализации инновационного образовательного проекта «Арт-net», реализуемого в Алтайском государственном институте культуры (Барнаул, Россия) с 2020 года.

Ключевые слова: *цифровизация сферы культуры и искусств, цифровые технологии, педагогические программные средства, цифровые образовательные ресурсы, классификация цифровых технологий, «оцифровка» аудио-видео-ресурсов, образовательные и социальные эффекты, цифровая компетентность, цифровые компетенции, проектные технологии, форсайт-исследования, коучинг, экспертная оценка, методы экспертных оценок сформированности цифровых компетенций.*

В последние годы на фоне цифровизации всех сфер жизнедеятельности российского общества актуальной становится проблема подготовки кадров в области искусства и культуры. И речь идет не об оцифровке культурных феноменов (спектакли, танцы, произведения изобразительного искусства и пр.), а о цифровизации творческой деятельности как операциональной системы со своей логикой и алогичностью. То есть о попытках передачи креативного мышления творческих работников старшего поколения подрастающему поколению в «цифре». Создание образовательных ресурсов, больше похожих на системы искусственного интеллекта, нежели видеолекция, коучинг или иная привычная нам форма обучения – вот задача современного высшего образования в творческих вузах. Задача настолько сложная, что одному преподавателю не по силам создать подобный образовательный ресурс. С 2020 года на базе Алтайского государственного института культуры (далее – АГИК) и Дворца культуры г. Барнаула осуществляется образовательный проект «Арт-net.ru», в рамках которого отрабатывается методика создания образовательных ресурсов, интеллектуально понятных не только обучающимся и преподавателям, но и работодателям, всем, кто заинтересован в собственном творческом развитии или творческом развитии подрастающего поколения. Наряду с образовательными эффектами, достигаются и социально-культурные эффекты учебного процесса, т. к. в рамках проекта отрабатывается модель взаимодействия образовательной организации, учреждения культуры и работодателей для отработки, апробации новых цифровых компетенций обучающихся.

Вначале работа велась по следующим направлениям:

- изучение, классификация и исследование возможности обучения студентов АГИК современным цифровым технологиям в сфере культуры и искусства;
- создание сценариев спектаклей, постановок с применением цифровых технологий, способных усилить эстетические эффекты зрелищности, красоты и гармонии.

По мере реализации проекта стало понятно, что при создании образовательного цифрового пространства недостаточно обращать внимание на формирование цифровых компетенций, позволяющих студентам применять новые технологии в своей творческой, социально-культурной деятельности. О возможностях использования цифровых технологий мы уже писали в предыдущих статьях [1]. Нами проведен анализ существующей образовательной стратегии в российских вузах, выявлены ее достоинства и недостатки. Постоянное изменение образовательных стандартов, нормативов под новые вызовы и перестройка всей системы высшего образования весьма трудозатратны, все мы ощутили на себе тщетность этих попыток угнаться за цивилизационными изменениями, поэтому мы предлагаем следовать стратегии философизации и фундаментализации образования [2]. Также, одобряя компетентностный подход, предлагаем обратить внимание на ключевые или универсальные компетенции и понимать, что компетенции «выросли» из теории и практики развивающего обучения как образовательные результаты [2], вытекающие из реализации внутренней образовательной

потребности каждого субъекта собственной образовательной деятельности. Для обучающихся, получивших образование в парадигме развивающего и понимающего образования, не кажутся очень сложными международные и отечественные тесты, потому что у них сформированы все те компетенции, которые в них измеряются. В условиях творческого вуза данное обсуждение актуально, так как считается, что, например, в хореографическом образовании без многократного повторения упражнений невозможен прогресс в профессиональном росте. На наш взгляд, при осознанном (на основе философской рефлексии; при условии, что движение будет выполняться осознанно, с пониманием смыслов и алгоритма выполнения) выполнении танцевального движения, на его закрепление не потребуется так много репетиций, как при многократном механическом повторе того или иного движения. Отметим, что исследования по применению 3D-технологий в обучении хореографии в целях выстраивания танца, выполнения отдельных движений и т. д. в АГИК уже проводятся.

В ходе проводимого исследования нами определена образовательная стратегия и методическая система обучения обобщенным способам профессиональной деятельности студентов творческих вузов в условиях цифровизации сферы искусства, культуры. Здесь мы отвечаем на вопрос: как же обучать современных студентов, чтобы на протяжении всей жизни они были «в тренде» всегда, какие бы инновационные технологии не возникали? [1].

Важно отметить, что на всем протяжении своей истории российские вузы культуры и искусств выполняли важные социокультурные задачи, осуществляли непрерывный поиск оптимальных направлений и методов подготовки специалистов, востребованных отечественной культурой на конкретных этапах ее развития, определяли приоритетные цели образовательной деятельности, адекватные вызовам сменяющихся исторических эпох. Именно образование исторически выполняет миссию обеспечения преемственности и воспроизводства культуры, цивилизационных ценностей, достойных включения в кладезь культурного наследия. В наши дни векторы и тенденции мирового развития пересеклись в одной точке, которая может и должна стать эпицентром инновационного развития в глобальном масштабе. Координаты данной инновационной точки определены в Стратегии государственной культурной политики на период до 2030 года (далее – Стратегия) [3] ключевыми приоритетами XXI века: культура – инновации – образование. Инновационный сценарий реализации Стратегии предусматривает быстрое достижение качественно иного социального статуса культуры, ресурсно и законодательно обеспеченного уже на I этапе реализации Стратегии. Отличительными особенностями инновационного сценария являются значительные инвестиции в человеческий капитал и систему профессионального образования, обеспечивающие лидирующие позиции российского профессионального образования в мире, существенные государственные и частные инвестиции в развитие материально-технической базы и инфраструктуру федеральных и региональных учреждений культуры, реализация крупномасштабных инвестиционных проектов (в том числе в рамках государственно-частного партнерства, для чего будут созданы законодательные условия и стимулы), а также инвестиционная привлекательность культуры на российском и международном уровнях.

В соответствии со Стратегией определены компоненты и связи между ними методической системы обучения творчеству. На наш взгляд при реализации Стратегии, определяющими являются следующие цели образования: обучать обобщенным способам деятельности, развивать природные способности и таланты, воспитывать подлинных носителей российской культуры. Исходя из такого рода приоритетов, в содержание образования должны быть включены обобщенные способы деятельности, универсальные компетенции, также универсальные законы культуры, природы и общества.

В современной педагогике совокупность методов, форм и средств обучения принято называть педагогической или образовательной технологией, поэтому ограничимся тем, что предлагаем использовать технологии (развивающего) понимающего образования, проектные технологии в использовании цифровых технологий в творческой деятельности в виду высокого образовательного потенциала современных цифровых технологий. А для обучения

студентов творческих вузов цифровым компетенциям, на наш взгляд, необходимо создавать такие образовательные ресурсы, которые операционально, последовательно воспроизводили бы методику обучения «мастером» своих учеников творческой деятельности. Т. е. необходимо создать образовательные ресурсы передачи информации и компетенций от учителя ученику на «рациональном», «сознаниевом» уровне в педагогических программных средствах [4], формирование учебной и иной деятельности с помощью образовательных ресурсов [5]. В основе разработки образовательных ресурсов лежит методологический подход Щедровицкого Г. П. [6, 7], разработавшего системо-мыследеятельностную (СМД) методологию с пошаговым алгоритмом формирования любой деятельности. Поэтому, используя эти два подхода (Щедровицкий Г. П., Иванов Ю. А. и Сандакова Л. Г.) цифровизации образовательного процесса, мы ставим амбициозную задачу: попытаться последовательно выстроить творческую деятельность как систему рациональных и иррациональных действий, представляющих собой некий алгоритм «живой» творческой деятельности работника культуры и искусств.

При этом. На наш взгляд, актуальным сохраняется набор требований к образовательным ресурсам как средствам обучения, предложенный Сандаковой Л. Г. [4]: «обоснование целесообразности и необходимости изучения данного раздела программы с помощью компьютерных средств; планирование обязательных результатов изучения раздела, включающее требования и нормы оценивания уровня усвоения знаний; модульность, пакет ППС должен содержать всю необходимую учебную информацию по данному разделу, вспомогательную и справочную информацию и допускать в какой-то мере нерегламентированное по времени и месту изучение раздела; необходимость структурирования учебного материала с точки зрения подачи информации для усвоения и обработки ее учащимся. Разработчик программно-педагогических средств должен уметь определять тип и место урока в системе...; умение определять рациональный объем и расположение учебной информации на экране компьютера...» [4].

В формирующем эксперименте, проводимом нами в рамках проекта «Art-net.ru», мы используем готовые программные средства – существующие цифровые технологии в сфере культуры и искусства. Показателями результативности эксперимента являются цифровые компетенции, сформированные у обучающихся. В современной науке под цифровой компетентностью понимается применение цифровых технологий в профессиональной деятельности, обучении, социальных коммуникациях. Более того, цифровые компетенции понимаются как навыки эффективного решения профессиональных, социальных и личностных задач с использованием различных видов информационно-телекоммуникационных технологий. Анализ и оценка сформированности цифровых компетенций у различных целевых групп проводится с помощью разных методик, в том числе с помощью метода экспертных оценок Дельфи и системы индикаторов показателей цифровых компетенций [8]. Метод Дельфи считается у современных исследователей универсальным и эффективным, поэтому мы взяли его за основу измерений уровня сформированности цифровых компетенций с помощью опросника, который составляется для каждого эксперта. Поскольку он не лишен недостатков, мы готовы предложить к широкому обсуждению результаты лишь по некоторым показателям сформированности цифровых компетенций. Возможно, в последующем, мы будем использовать другие методы форсайт-исследований, но пока цифровые компетенции не столь распространены как общекультурные или профессиональные компетенции, мы прибегли к методу экспертного опроса. В данной статье мы рассмотрим цифровую компетенцию «3D-моделирование процесса», которая представляет собой способность к выполнению следующих задач: прототипирование и создание дизайн-концепта; трёхмерное моделирование объектов; создание UV-развёртки; текстурирование модели; риггинг и анимация. По сути дела – это способность осуществлять деятельность по 3D-моделированию: от аналитики задания и его стилистики, скетчинга, концепта до риггинга и анимации. Для оценки сформированности данной компетенции был составлен экспертный лист, в котором эксперты отмечали

уровни оценки того или иного показателя у слушателей курсов повышения квалификации. Массив экспертной оценки составил более 40 проектов слушателей курсов повышения квалификации. Из них на высоком уровне выполнено 9, что составило 22,5% от общего числа работ; на среднем уровне – 23, что составило 57,5 % ниже среднего – остальные (20%). Эксперты отмечают, что экспериментальные группы взрослых слушателей факультета дополнительного образования отличаются от групп бакалавриата АГИК. По мнению экспертов, подобные результаты исследования обусловлены возрастными особенностями и более высоким уровнем сформированности других цифровых компетенций у бакалавров. С другой стороны, у слушателей курсов повышения квалификации алгоритмы профессиональной деятельности простроены лучше, нежели у обучающихся вуза. Для оценки отбирались элементарные групповые и индивидуальные проекты участников эксперимента, поэтому говорить о высоких результатах сформированности 3D-компетенций еще рано, кроме того, нет достаточного числа высококвалифицированных кадров для обучения цифровым технологиям.

В ходе исследования возник вопрос о том, насколько целесообразно обучать работников культуры и искусств цифровым технологиям, не проще ли обучить их анализу собственной творческой деятельности и умению проектировать ее в деталях и создавать алгоритмы и сценарии продукта творческой деятельности и уметь объяснить профессиональному программисту, как и что должна представлять собой необходимая для реализации творческого проекта 3D-модель.

Этот дискурс возникает также применительно к компетенции «анализ больших данных (big data)»: следует ли открывать и готовить в творческом вузе аналитиков big data или необходимо обучать всех студентов данной компетенции? Какую бы мы не выбрали цифровую компетенцию, мы сталкиваемся с подобными вопросами. И еще один вопрос, неизбежно встающий перед исследователями: следует ли каждому работнику культуры изучать и осваивать цифровые технологии или достаточно знать эти технологии, видеть, как применить их в спектакле, танце, концерте и формализовать свое видение для передачи замысла программисту?

Еще одним важным выводом исследования можно считать и то, что для создания цифровых образовательных ресурсов необходимо развитие творческих коллабораций педагогов, методистов, психологов, студентов, инженерных кадров на базе образовательных и культурно-досуговых центров. И здесь мы находимся в самом начале пути, так как, по нашему мнению, для успешной реализации этих задач, необходимо создание лаборатории цифровизации образовательной и творческой деятельности. Дальнейшее продолжение образовательного проекта «Арт-net.ru» связано именно с внедрением цифровых технологий в образовательный процесс творческого вуза.

Список литературы

1. Ильин, Р. В. Использование инновационных технологий в качестве средств подготовки обучающихся творческих вузов в условиях трансформации современного общества // Учёные записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). – 2021. – № 1. – С. 71–77.
2. Сандакова, Л. Г. Информационно-технологическая парадигма образования: гуманистическая сущность и концептуальные основы : дисс. ... д-ра филос. наук : 09.00.01. – Улан-Удэ, 2003. – 324 с.
3. Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года : распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 февр. 2016 г. № 326-р // Правительство России : [официальный сайт]. – Москва, 2021. – URL: <http://static.government.ru/media/files/AsA9RAyYVAJnoBuKgH0qEJA9IxP7f2xm.pdf> (дата обращения: 15.11.2021).
4. Сандакова, Л. Г. Использование микро-ЭВМ в качестве средства обучения младших школьников математике (на примере обучения решению задач на движение) : автореф. дисс. ... канд. пед. наук. – Москва, 1991. – 23 с.
5. Иванов, Ю. А. Особенности формирования учебной деятельности младших школьников при обучении математике с применением персональных компьютеров : автореф. дисс. ... канд. пед. наук. – Москва, 1990. – 21 с.

6. Щедровицкий, Г. П. Рефлексия в деятельности // Вопросы методологии. – 1994. – № 3/4. – С. 76–121.
7. Щедровицкий, Г. П. Избранные труды. – Москва : Изд-во шк. культ. политики, 1995. – XXXVII, 759 с. : ил.
8. Бузыкова, Ю. С. Цифровые компетенции преподавателя и их индикаторы / Ю. С. Бузыкова, Е. С. Гафиатулина // Техник транспорта: образование и практика. – 2020. – № 1. – С. 278–282. – DOI: 10.46684/2687-1033.2020.4.278-282.

Roman V. Ilin

Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia)

rvi22@mail.ru

EXPERIENCE OF PRACTICAL IMPLEMENTATION OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL PROCESS IN AN EDUCATIONAL INSTITUTION OF HIGHER EDUCATION OF CREATIVE ORIENTATION

Abstract. The paper considers an evolution of methodological approaches in Russian science and philosophy in the end of the 1980s and at the beginning of the 1990s to mass implementation of digital technologies in various spheres of life and economy. The author with reference to Russian Strategy of State Cultural Policy up to 2030 argues a need of implementation of trendsetting digital technologies for strategic and operative tasks in Russian culture sector. The author outlines his own view on updating usual forms of pedagogical process in Russian educational institutions of higher education by means of computer technologies. The paper outlines intermediate theoretical and empirical data concerning results of innovative educative project “Art-net” run in Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russia) since 2020.

Keywords: digitalization of culture and art sphere, digital technologies, pedagogical program means, digital educational recourses, classification of information technologies, digitizing audio and video resources, educational and social effects, digital competency, designing (project) technologies, foresight studies, coaching, scientific assessment, tools for scientific assessment of formedness of digital competencies.

УДК 378.1(470+571):65.018

DOI: 10.32340/2414-9101-2021-4-64-72

О. П. Кутькина, кандидат педагогических наук, доцент

Алтайский государственный институт культуры (Барнаул, Россия)

kutkinao@list.ru

ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ И РЕЙТИНГ ВУЗА: ТОЧКИ СОПРЯЖЕНИЯ

Аннотация. Государственная политика в области образования все большее внимание уделяет вопросам «качества образования». Для этой цели разрабатываются различные механизмы независимой оценки качества образования, которая в свою очередь делится на системы внутренней и внешней оценки. Одним из значимых механизмов внешней оценки качества образования является процедура профессиональной общественной аккредитации. Результаты независимой оценки качества образования влияют на рейтинг образовательной организации, а наличие сертификата о прохождении профессионально-общественной аккредитации учитывается при государственной аккредитации и выделении контрольных цифр приёма. В статье рассматривается понятие «качество образования» с нормативно-правовой точки зрения. Представлены современные инструменты независимой оценки качества образования. Приводится перечень необходимых показателей для повышения рейтинга вуза.