



УДК 378.22.091.313:7.075



Науменко Н. С.

## МЕТОД ПРОЕКТІВ ЯК МІНІ-ТЕХНОЛОГІЯ ПРОФЕСІЙНОГО САМОРОЗВИТКУ МЕНЕДЖЕРА ІНДУСТРІЇ ДОЗВІЛЛЯ

**А** Проведено ретроспективний аналіз методу проектів як міні-технології, розкриті його сутність, зміст і структура, визначені умови їхнього ефективного застосування у професійній підготовці майбутніх менеджерів індустрії дозвілля; доведена необхідність застосування методу проектів у професійній підготовці майбутніх культурологів як менеджерів індустрії дозвілля.

**Ключові слова:** метод проектів, проектна технологія, проектна діяльність, навчальне проектування, дослідницькі проекти, творчі проекти, практико-орієнтовані проекти, культуролог, менеджер індустрії дозвілля.

**Актуальність проблеми.** Визначними пріоритетами сучасної культурологічної парадигми освіти є самовизначення особистості, свобода її вибору оптимальних стратегій життєвого і професійного шляху. Інноваційні технології й методи в освітньому процесі є головними засобами формування важливих професійних якостей у студентів-культурологів як майбутніх менеджерів індустрії дозвілля. Світові стандарти розглядають інновацію як кінцевий результат інноваційної діяльності, тобто новий продукт, удосконалений технологічний процес тощо. В освітній сфері інновацію розглядають як остаточний результат інноваційної діяльності у вигляді нового змісту, методу, форми організації навчально-виховного процесу чи удосконаленого технічного засобу навчання або нового підходу до соціальних послуг в освітній галузі. Нині сучасна культурологічна освіта покликана сформулювати високопрофесійного фахівця, майбутнього менеджера індустрії дозвілля, що володіє не тільки фундаментальними історико-культурологічними, психолого-педагогічними, дозвіллевими техніко-теоретичними знаннями та фаховими вміннями, але й має особистісні якості: креативність, адаптивність, критичність мислення, самостійність у прийнятті рішень, цілеспрямованість, здатність до професійного та особистісного зростання. Для успішної професійної діяльності майбутньому менеджеру індустрії дозвілля необхідно вміти досліджувати, розробляти навчально-методичні програми, проектувати навчально-виховний процес, моделювати і втілювати в життя соціокультурні проекти, знаходити нестандартні підходи у вирішенні професійних завдань. Тому нагальним завданням сьогодення є навчання май-

бутнього менеджера індустрії дозвілля прийомам соціокультурного проектування, оскільки від цього залежать компетентність, продуктивність професійної діяльності. Для його вирішення необхідно навчання студентів спеціальності «Культурологія» будувати із застосуванням методу проектів.

**Аналіз останніх досліджень.** Аспекти проектних технологій досліджували зарубіжні автори: Дж. Дьюї, Д. Жак, У. Кілпатрик, Є. Коллінгс, Д. Фрід та ін. І. Бухтіярова, В. Гузєєв, Т. Левін, О. Полат та багато інших російських педагогів вивчають закономірності педагогічного проектування. Теоретико-концептуальні положення проектної технології в українській педагогіці досліджують Н. Борисова, Т. Качеровська, О. Коваленко, О. Кайдановська, Н. Наталевич, О. Пехота, Г. Романова, С. Сисоєва та ін. Проте застосування методу проектів у професійній підготовці майбутніх менеджерів індустрії дозвілля потребує спеціальних досліджень.

**Мета статті** – на основі аналізу наукової літератури з'ясувати специфіку застосування методу проектів у процесі професійної підготовки майбутніх менеджерів індустрії дозвілля.

**Вклад основного матеріалу.** Метод проектів є однією з інноваційних технологій навчання і виховання, яка поєднує теоретичні знання та їхнє практичне застосування для розв'язання конкретних життєвих чи професійних проблем.

Незважаючи на свою інноваційність, метод проектів сягає своєю історією у 20-і роки ХХ століття у США. Першою його назвою був «метод проблем» і розвивався він у межах гуманістичного й освітньо-філософського напрямів. Найдеталь-

ніше його було розкрито в працях американського філософа і педагога Дж. Дьюї, який пропонував будувати навчання на активній основі через цільну діяльність учня у співвідношенні з його особистим інтересом [8]. Американський професор У. Кілпатрик, послідовник Дж. Дьюї, практично втілює цю ідею і назвав спосіб організації роботи з учнями методом проектів, який був зорієнтованим на активну діяльність, в основі якої лежить інтерес дитини. У. Кілпатрик був розробником першої класифікації проектів, а також зробив першу спробу теоретичного обґрунтування основних етапів проекту. Виділивши у проекті намір, план, його виконання та оцінку, автор дав поштовх багатьом вітчизняним дослідникам того часу висловити свою думку щодо зазначеної проблеми [8].

На початку 20-х років ХХ ст. у вітчизняну педагогіку метод проектів прийшов як результат дидактичних пошуків низки експериментальних шкіл щодо активізації навчальної роботи, зв'язку навчання з життям і виробництвом, здійснення трудового виховання учнів. Метод проектів став не лише однією з основних форм організації навчання у вітчизняних школах, а й визначав зміст усієї шкільної роботи. Вітчизняні теоретико-методологічні засади використання методу проектів були закладені Г. Ващенком. Видатний український педагог відносив метод проектів до активних методів навчання, для яких характерною ознакою є практичний нахил навчання та зв'язок із практикою життя. Ним визначено, що у процесі виконання проектів особливо важливим є органічне поєднання теорії і практики, адже завданням проекту є не тільки в тім, щоб виконати якусь корисну роботу, а й у тім, щоб на цій роботі поширити свій світогляд, набути теоретичних і практичних знань, що сприяють кращому розумінню життя [1, с. 221]. Проте новий метод у вітчизняній педагогіці протримався не досить довго і був заборонений постановою ВКП(б) 1931 року «Про навчальні програми й режим у початковій і середній школі».

У 80-х роках ХХ ст. відлунням проектного методу були технології колективних творчих справ (комунарська методика І. Іванова).

І лише з середини 90-х років ХХ ст. метод проектів знову починає розвиватися у наукових дослідженнях вітчизняних педагогів. Сучасна педагогічна наука розглядає «метод проектів» як спосіб організації самостійної діяльності особистості, що спрямована на вирішення завдань навчального проекту й інтегрує в собі проблемний підхід, групові методи, рефлексивні, презентаційні, дослідницькі, пошукові й інші методики. Є. Полат його розглядає як спосіб досягнення дидактичної мети через детальне розроблення проблеми (технології), яка повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим

тим або іншим чином. За І. Сергєєвим, метод проектів потрактовують як технологію активної самостійної пізнавальної діяльності студентів, яка орієнтована на творчу самореалізацію особистості і спрямована на підвищення його професійної підготовки у вищому навчальному закладі [2].

Ідея методу проектів загалом відображає сутність поняття «проект», його прагматичну спрямованість на результат, який отримано при вирішенні тієї чи іншої практично чи теоретично значущої проблеми. Головним у даному методі є те, що цей результат можна побачити, осмислити, застосувати в реальній практичній діяльності. Щоб досягти такого результату, необхідно вміти самостійно мислити, знаходити і вирішувати проблеми, використовуючи для цього знання з різних галузей, прогнозувати результати і можливі наслідки різних варіантів розв'язання проблеми, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки [7, с. 120–121].

Отже, метод проектів (проектна технологія) надає кожному учаснику навчально-виховного процесу можливість розвивати власні пізнавальні інтереси, вміння самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі.

Одним зі шляхів виховання професійно вагомих якостей майбутнього менеджера індустрії дозвілля є застосування методу проектів – освітньої технології, спрямованої на здобуття знань у тісному зв'язку з реальною життєвою практикою, формування специфічних умінь і навичок завдяки системній організації проблемно-орієнтованого пошуку [5], сутність якого закладено Дж. Дьюї [4] у стимулюванні навчального інтересу до проблеми, її вирішення засобами проектної діяльності, практичного використання отриманих знань, розвитку рефлексорного (критичного) мислення. Актуальність проектного методу у рамках культурологічної підготовки майбутніх менеджерів індустрії дозвілля незаперечна, він системно використовується на всіх її етапах, надає можливість ефективно здійснювати аналітичні, організаційно-управлінські функції, забезпечував професійну спрямованість навчання. Даний метод зорієнтований на обов'язкове досягнення певного професійного результату, при проходженні стадій планування, аналізу, синтезу, активної соціокультурної діяльності розвиває креативні особистісні якості студентів-культурологів, що не може бути досягнутим вербальними та іншими засобами, зокрема, він стимулює до оригінального вирішення проблеми, розвиває системність і критичність мислення, вчить ініціативності, самостійності, різноманітності підходів тощо.

Робота над проектом передбачає поетапне планування діяльності: розробити і провести експериментальне дослідження; написати ґрунтовний звіт у реферативній формі; сформулювати пере-

конливі висновки; критично оцінити методику та результати; презентувати й захистити дослідження перед аудиторією. В організації проектної діяльності студентів застосовуються групові й індивідуальні форми роботи, участь студентів у різних соціокультурних і наукових програмах, що сприяє набуттю особистістю комунікативних навичок, уміння працювати в команді.

Завдяки поетапності даного методу (формулюванні реалістичної проблеми та мети проекту, доведенні його актуальності, виборі методів отримання та оброблення даних, оформлення, презентації та захисті результатів) студенти-культурологи опановують методику наукової роботи та інтеграції міжпредметних знань, принципи збору й аналізу інформації, що надалі стає у пригоді в підготовці бакалаврської та магістерської кваліфікаційних робіт. Комплексні проекти соціокультурного спрямування «Образотворче мистецтво в професійній діяльності культуролога», «Синтез мистецтв в українській культурі», «Сучасне мистецтво» виконуються як самостійно, так і в малих групах, що сприяє створенню творчої атмосфери взаємоспілкування, виховує відповідальність, розвиває комунікативні та рефлексивні вміння, формує навички партнерських професійних взаємин у подоланні конфліктних ситуацій, прийнятті рішень [5]. Формами представлення результатів можуть бути міні-доповіді, мультимедійні презентації, відеофільми, які студенти презентують на лекційних і практичних заняттях.

Підготовка презентацій визначається нами як один із важливих методичних елементів професійної підготовки майбутнього культуролога як менеджера індустрії дозвілля, який формує навички адекватного представлення продуктів своєї діяльності, допомагає усвідомити отримані дані та досягнуті результати, класифікувати їх та відобразити наочно. У презентаціях студенти-культурологи не тільки представляють підібрані матеріали та висновки, але й доводять доцільність використання ними конкретних прийомів пошуку, способів аналізу інформації, впорядкування й візуалізації даних, ознайомлюють слухачів із проблемами, які виникають у ході дослідження. Загальним правилом проведення презентації є те, що обрана форма має відповідати основній меті роботи, а компоновання візуального ряду досліджуваної теми має зацікавлювати, виявити логіку дослідження проблеми, акцентувати головне, аргументувати основні позиції та урізноманітнювати уявлення про розглядуване явище. Здебільшого студенти готують мультимедійні презентації – електронні документи особливої структури, які дають можливість монтувати візуальний і текстовий матеріали різноманітними способами, самостійно керувати процесом їхнього відтворення [5]. Така практика підготовки презентацій є ефективною при вивченні історії мистецтв, стилістичних

особливостей архітектурно-предметного середовища, соціальної культурології, історії української та світової культури та інших дисциплін.

Системне застосування методу проектів дослідницького, творчого, практико-зорієнтованого, випереджувального характеру формує у майбутнього менеджера індустрії дозвілля здатність самостійно вирішувати проблему, застосовуючи знання з різних галузей, розвиває пізнавальну самостійність, уміння відслідковувати причинно-наслідкові зв'язки, генерувати нетипові варіанти ідей, прогнозувати результати і наслідки їхньої реалізації, що зорієнтовувало б студента на активну професійно спрямовану художньо-пошукову діяльність.

Подібними способами забезпечується засвоєння студентами можливостей творчого методу культуролога в опануванні основ професійного спілкування за допомогою пізнавальної ділової гри – діяльнісного моделювання проблемних ситуацій, які відображають умови праці менеджера індустрії дозвілля у двох типах ситуацій – імітаційних, що створюються на заняттях з метою стимулювання певної поведінки в ігрових формах, і ситуативних, які використовувались як засіб набуття досвіду соціального спілкування [6, с. 178]. Такий метод суттєво підвищує активність студента в побудові персональних якостей, реалізує особистісну природу людського пізнання, розширює художній світогляд студентів-культурологів, виховує вміння здійснювати професійну комунікацію у різних життєвих ситуаціях.

Позитивним моментом гри в рамках проектування є забезпечення можливості інтеграції емоційно-чуттєвих і наукових методів пізнання мистецтва в нестандартному способі вирішення навчальних проблем з притаманними грі елементами змагання, відвертості, зацікавленості в реалізації таких основних вимог: складання моделі об'єкта, розподіл ролей і рольових цілей, колективна взаємодія і вироблення «ланцюжка рішень», дотримання загальної мети, керування емоційною напругою, наявність системи оцінювання дій учасників [5]. Засобами рольової імітаційної гри вирішується низка дидактичних завдань культурологічної підготовки майбутніх менеджерів індустрії дозвілля щодо формування професійно-творчих особистих якостей: здатності систематизувати проблеми й обирати відповідні дії, вироблення навичок діалогового професійного мовлення та умінь аргументувати й захищати свою позицію, формулювати гіпотези, навичок толерантного обміну думками тощо.

Ігрові прийоми наочного вирішення ситуації «культуролог-замовник» застосовуються в ході вивчення мистецьких і соціокультурних дисциплін, ефективно готуючи студентів до виконання ними професійних функцій культуролога чи менеджера індустрії в майбутньому. Наприклад, завдання з соціальної культурології «Вечірка у

стилі ретро» передбачає такий розподіл ролей: замовник – консультанти (члени родини, друзі, фахівці) – менеджер індустрії дозвілля – члени креативної групи – виконавець культурного заходу – постачальник матеріалів та обладнання. Ці ролі виконують студенти та викладач, за необхідністю на заняття запрошуються фахівці з менеджменту культури, члени родини, що надає гри більшої реалістичності та цікавості. Організація культурологічної рольової гри передбачає викремлення послідовних етапів: орієнтаційного, коли викладач формує тему, основні правила та загальний хід гри; підготовчого, де відбувається розподіл ролей, отримання ігрових завдань; проведення гри під керівництвом викладача; обговорення результатів гри у формі дискусії. Створенню атмосфери зацікавленості сприяє максимальна конкретизація умов гри у моделюванні реальної культурологічної проблеми, розроблення динамічного сценарію групової діяльності, що відповідає розумінню процесу культурологічної підготовки як синергетичної саморегульовальної системи.

Формування позитивної мотивації студентів-культурологів у процесі професійної підготовки відбувається через використання різноманітних видів дидактичних ігор, які спрямовані на розвиток професійних комунікативних умінь і художньо-професійної культури майбутніх менеджерів індустрії дозвілля: гра «Робота менеджера індустрії дозвілля» дозволяє фантазувати, представляти себе фахівцями галузі культури минулих і майбутніх часів; гра «Експерсія містом» передбачає віртуальне проведення екскурсій історико-культурологічного змісту різними містами України та світу. Окремі ігри змінюють світоглядну гуманістичну позицію, виховують толерантність і плюралізм думок у моделюванні конфліктних ситуацій і колективному винайденні шляхів їхнього подолання: гра «Переконай» вимагає проти-

ставлення полярних естетичних смаків із метою обґрунтування доказів власної позиції. Форма подібних тренувальних ігор надає заняттям емоційності, підвищує зацікавленість темою і сприяє міцнішому засвоєнню матеріалу. У ході реалізації подібних ігрових завдань застосовуються методичні прийоми колективної творчої співпраці, що принципово змінюють позицію викладача, перетворюючи його функції з інформатора на організатора, тренера, консультанта, ведучого гри, спостерігача, що надає процесу навчання інноваційності, мотивує самостійність і відповідальність кожного суб'єкта навчання.

**Висновок.** Отже, застосування методу проектів як міні-технології у підготовці майбутніх менеджерів індустрії дозвілля сприяє створенню умов для глибокого й повного засвоєння навчального матеріалу курсу; виробленню вмінь і навичок проектування майбутньої діяльності у галузі культури й рекреації; розвитку гнучкості та критичності мислення, творчих і дослідницьких здібностей; підвищенню комунікативної активності, формуванню здатності до інноваційної діяльності.

#### Список використаних джерел

1. Ващенко, Г. Загальні методи навчання : підручник для педвузів / Г. Ващенко. – Харків : Держ. вид-во України, 1929. – 232 с.
2. Воинова, О. И. Проектные технологии обучения общенаучным дисциплинам в системе высшего технического образования: дисс. канд. пед. наук : 13.00.08 / Ольга Игоревна Воинова; [Место защиты: Моск. пед. гос. ун-т], 2008. – 186 с.
3. Дубровский, В. Я. Проблемы системного инженерно-психологического проектирования / В. Я. Дубровский, Л. П. Щедровицкий. – Москва : Стройиздат, 1971. – 220 с.
4. Дьюи, Дж. Психология и педагогика мышления / Дж. Дьюи. – Москва : Лабиринт, 1999. – 190 с.
5. Кайдановська, О. О. Інтегративні тенденції розвитку вищої мистецької освіти / О. О. Кайдановська // Наукові записки. Психолого-педагогічні науки / за заг. ред. проф. Є. І. Коваленко ; Ніжин. держ. ун-т імені Миколи Гоголя. – Ніжин, 2008. – С. 28–30.
6. Рудницька, О. П. Основи викладання мистецьких дисциплін / Рудницька О. П. – Київ : Екс Об, 1998. – 185 с.
7. Сисоева, С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.-метод. посіб. / С. О. Сисоева; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – Київ : ВД «ЕКМО», 2011. – 320 с.
8. Knoll M. The Project Method: Its Vocational Education Origin and International Development / M. Knoll // Journal of industrial teacher education. – режим доступу: <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JITE/v34n3/Knoll.html>

Дата надходження авторського оригіналу до редакції : 05.11.2014

**Науменко Н. С.** Метод проектов как мини-технология профессионального саморазвития менеджера индустрии досуга.

Проведён ретроспективный анализ метода проектов как мини-технологии, раскрыты его сущность, содержание и структура, определены условия его эффективного применения в профессиональной подготовке будущих менеджеров индустрии досуга; доказана необходимость применения метода проектов в профессиональной подготовке будущих культурологов как менеджеров индустрии досуга.

**Ключевые слова:** «метод проектов», проектная технология, проектная деятельность, учебное проектирование, исследовательские проекты, творческие проекты, практико-ориентированные проекты, культуролог, менеджер индустрии досуга.

**Naumenko N.S.** A method of projects as a mini technology of leisure industry manager's professional self-development.

The article presents the retrospective analysis of a method of projects as a mini technology, its essence, content and structure is disclosed, the conditions of their effective use in the training of future leisure industry managers are defined; the necessity of applying the method of projects in the training of future cultural experts as managers of leisure industry is proved.

**Key words:** method of projects, project technology, project activity, educational planning, research projects, art projects, practice-oriented projects, cultural expert, leisure industry manager.