

## Применение игровых технологий социально-культурной деятельности в развитии творческих способностей детей

**Н. В. Молчанова**

*Волгоградский государственный институт искусств и культуры,  
г. Волгоград*

### **Аннотация.**

**Введение.** В статье исследованы особенности применения игровых технологий в организации работы специалиста социально-культурной деятельности. Предмет исследования: особенности применения игровых технологий социально-культурной деятельности в области развития творческих способностей детей.

**Материалы и методы:** наблюдение; анализ и обобщение научных и исследовательских источников; изучение опыта социально-культурной деятельности в области творческого развития детей; метод опроса; опытно-экспериментальная работа; проектные методики; статистические методы обработки данных. Цель: выявить специфику и основные тенденции применения игровых технологий социально-культурной деятельности в сфере развития творческих способностей детей. Задачи: определить задачи игровой деятельности; разработать программу по оптимизации применения игровых технологий в учреждениях социально-культурной деятельности; провести исследование по эффективности применения современных игровых технологий в конкретном учреждении социально-культурной деятельности города Волгограда.

**Результаты исследования:** определена специфика развития творческих способностей детей; выявлена эффективность применения игровых технологий социально-культурной деятельности в развитии творческих способностей детей.

**Заключение:** научная новизна исследования состоит в разработке современных игровых технологий и их внедрении в деятельность культурно-досуговых учреждений, а также в выявлении уровня влияния данных технологий на творческое развитие детей.

## Ключевые

### слова:

*социально-культурная деятельность, игра, игровые технологии, творческие способности, культура, искусство, развитие, технология.*

## Для

### цитирования:

*Молчанова Н. В. Применение игровых технологий социально-культурной деятельности в развитии творческих способностей детей // Педагогический ИМИДЖ. 2020. Т. 14. № 3 (48). С. 459–471. DOI: 10.32343/2409-5052-2020-14-3-459-471*

Дата поступления  
статьи в редакцию:  
2 декабря 2019 г.

## Введение

Реалии современной жизни общества требуют интеграции различных методик и технологий. Тенденции развития социально-культурной деятельности также направлены на взаимопроникновение и взаимодействие различных её технологий.

В данной статье рассматривается возможность практического применения игровых технологий социально-культурной деятельности (СКД) в развитии творческих способностей детей.

## Обзор литературы

При определении теоретических позиций данной статьи весомое значение имели труды М. А. Ариарского, Е. И. Григорьевой, А. Д. Жаркова, Г. Н. Новиковой, Т. Г. Киселевой, Ю. Д. Красильникова и др. Проблемы организации свободного времени и культура досуга отражены в работах Э. В. Соколова, П. А. Сорокина, Ю. А. Стрельцова, Г. Я. Никитиной, Н. Ф. Максютинина, Н. Н. Ярошенко и др.

Основу теоретического исследования творчества и творческих способностей в рамках данной статьи составили труды Л. С. Выготского, Е. А. Покровского, Д. Б. Богоявленской, Я. А. Пономарева, А. Н. Лук, В. Л. Дранкова и др.

Игровую технологию можно рассматривать как специализированную технологию в практике СКД. Любая игра чем-то вооружает, что-то тренирует, доставляет радость и т. д. Педагогическая игра делает это целенаправленно, посредством определённых методик и заранее предполагает – какого результата можно ожидать на выходе. Если игра есть проблема «человека играющего», то педагогическая игра – проблема как бы «игры на человеке». Но суть такой постановки вопроса – категория нравственная, а точнее – безнравственная, поскольку, как определял В. Шекспир словами Гамлета, «на человеке играть

нельзя». Но с человеком играть можно и нужно. Поэтому обязательным условием реализации педагогического воздействия в игровой педагогике будет наличие самой игры – инструмента, с помощью которого это воздействие осуществляется. Специфика игровых методик заключается в том, что усвоение любой информации в игре происходит на подсознательном, а значит, на наиболее надёжном уровне. Их применение, независимо от воли человека, способно корректировать его интеллект, обеспечивать становление волевой сферы личности, влиять на характер, а вооружение специалиста таким инструментом может иметь неоднозначные последствия. Поэтому любое обучение в области педагогики вообще, а игровой особенно, должно начинаться с осознания ответственности, которую берёт на себя педагог перед теми, на кого он пытается воздействовать при помощи усвоенных методик [5, с. 123].

За понятием ответственности следует понятие необходимости. Например, помочь ребёнку в освоении им того жизненного опыта, который накопило человечество к моменту его появления в мире. Лучше всего это делать щадящими, игровыми способами, поскольку правильно смоделированная и адекватно применённая такая форма передачи знаний и опыта, воздействуя на сознание и подсознание, не только не утомляет, но и стимулирует потребность индивида к взаимодействию с миром [7, с. 78].

Русский учёный Е. А. Покровский, работавший в конце XIX века, предупреждал, что если занятия ребёнка теряют инструктивный характер, становятся пустой забавой, то рождается свойство, переходящее в леность, и уже на 2–3 году сказывается в отсутствии любопытства, живости и охоты к новым направлениям и оттенкам в сфере умственной и практической деятельности, насколько она выражается в играх. И делает очень важный вывод: то или иное содействие играм может чрезвычайно облегчить ребёнку трудности развития. Поэтому неудивительно, что в современных технологиях СКД игровые методы воздействия занимают престижное, если не первостепенное, место в системе образования не только детей, но и людей различных возрастных категорий.

Специфика применения игровых приёмов в СКД предполагает, с одной стороны, ненасильственность, или «незаметность», привнесения педагогической ориентации, с другой – совместную деятельность организатора и играющего как солидарность в процессе игры. Это порождает проблему подготовки кадров, т. е. требуется не просто педагог и работник социально-культурной сферы, а играющий педагог. Причём термин «педагогика» следует понимать в самом широком его смысле.

Это должны быть профессионально подготовленные люди, способные осуществить целенаправленное воздействие в сфере социально-культурных отношений, и не просто воздействие, а игровое, т. е. непринуждённое, лёгкое, в определённой мере «спрятанное» от людей, по отношению к которым оно применяется.

Видится, что «играющий педагог» – это субъект, обладающий мобильным психофизиологическим потенциалом, определёнными художественными и иными способностями, сознательно реализующий их не в рамках собственной художественной или научной деятельности, а обеспечивающий, подпитывающий своим творческим потенциалом становление и развитие способностей других.

Успеха в применении игровых технологий СКД может добиться лишь индивид с большой альтруистической потенцией и достаточно развитым чувством ответственности. Нередки примеры, когда родители отказываются от собственной карьеры, полностью переключаясь на воспитание и обучение своих детей, способствуя тем самым, в прямом смысле слова, рождению гениев. Более сложная ситуация в социально-культурной сфере. С одной стороны, все признают, что игровое обучение – самая эффективная форма передачи знаний и опыта, а с другой – именно эта отрасль социально-культурной практики не так интенсивно обеспечена кадрами, как другие. Специалисты, способные самостоятельно определить нужную на данном этапе цель, могут смоделировать игру, умея спрятать обучающую или педагогическую цель от глаз играющих, да ещё и азартно проиграть её – такая же редкость, как талантливый художник или актёр.

Помимо педагогической и культурно-просветительной функции СКД в современном социокультурном пространстве на передний план выдвигается развитие творческих способностей, особенно ярко проявляющееся в детском возрасте.

В научной литературе представления о человеческих способностях делят на две основные группы: общие, универсальные, – их чаще всего идентифицируют с творческими способностями, и частные, конкретизированные, как правило, их называют узкоспециализированными, или профессиональными.

Видится, что специалисты в области СКД должны быть ориентированы на работу с наиболее универсальными способностями человека, поскольку обязаны в своей деятельности в первую очередь руководствоваться принципом «не навреди», а непрофессиональное вмешательство в область узкоспециализированных навыков и умений человека без специальной подготовки едва ли допустимо. Стимулирование же общих способностей, одинаково используемых во всех отраслях и областях человеческой деятельности, может лишь обогатить, но никак не навредить.

Анализ понятий «творчество», «творческие способности», «характеристики творческой личности» ведётся в поле междисциплинарных исследований, и поэтому при их определении одинаково используются как научный, так и художественный методы познания действительности. Так, способность востребовать из памяти наибольшее количество нужной информации считается творческой способностью, а волевые усилия по запоминанию нужной информации – характеристикой творческой личности. Для того чтобы дать представление о сложности, многоплановости и неоднозначности понятий, приведём несколько перечней таких способностей, обозначенных в работах некоторых учёных. Д. Б. Богоявленская, перечисляя творческие способности, указывает на зоркость, интеллектуальную инициативу, оригинальность, критичность, мужество. Для обозначения одарённости предлагает следующие параметры: беглость мысли, гибкость мысли, оригинальность, любознательность, способность к разработке гипотезы, иррелевантность, фантастичность, дивергентность мышления [4, с. 82]. А. Н. Лук к творческим способностям относит зоркость в поисках проблем, способность к свёртыванию мыслительных операций, способность к переносу опыта (боковое мышление), цельность восприятия, сближение поня-

тий, готовность памяти, гибкость мышления, способность к оценке, способность «к сцеплению» и «антисцеплению», лёгкость генерирования идей, способность к доработке, соотношению способностей с творческим потенциалом [3, с. 64]. В. Л. Дранков, различая способности общие и специальные, относя к первым развитую сферу воображения и мышления, подчёркивает, что волевые характеристики личности – мужество, бесстрашие – могут стать фактором в деятельности творческого человека [2, с. 44]. Первая такая способность – способность человека внимательно вглядываться в окружающий его мир. Это, безусловно, универсальная, всем присущая способность. Но умение увидеть «по-своему» – признак творческой личности. Поэтому умение, привычку не только видеть многое из того, мимо чего человек в своей повседневной жизни проходит не замечая, но и видеть «по-своему» следует тренировать. Однако подобный навык не следует путать с умением запомнить многое из увиденного. Это уже свойство памяти – следующего, второго, блока занятий.

Память человека формируется и тренируется в процессе всей его жизнедеятельности, а значит, и в процессе игры. Специфической характеристикой функционирования памяти в игре является способность играющего запоминать не только на рациональном, сознательном, но и на подсознательном уровне, поскольку полная психофизиологическая включённость человека в игру стимулирует его потенциальные силы. В игре, как в модели жизненного поведения, человек способен огорчаться и радоваться, переживать и сопереживать, а значит – закреплять как в сознании, так и в подсознании определённые ценностные, поведенческие и другие ориентиры.

Третье – развитие сферы человеческого воображения и фантазий. Основой многих творческих и художественных профессий является развитая область воображения и фантазии. Человек воспринимает мир образами. Трудно переоценить значение этой способности в его жизнедеятельности. Одновременно, игра – это своеобразный мир его фантазии. Поэтому тренинг воображения в игре – естественный процесс.

Четвёртое – развитие мышления. Человек воспринимает мир образами, но устанавливает связи между образами посредством мышления. Ребёнок приходит в мир с большим количеством незадействованных мозговых клеток. Однако к трём годам они включаются на 80 процентов, т. е. в этот период идёт самый активный «мозговой штурм». Но ведь именно в этом возрасте иной формы деятельности, кроме игры, он не имеет. Но и в более зрелый период игра – хороший стимул для мышления.

Пятое – развитие речи. Человек мыслит посредством слова. Живая человеческая речь и общение с окружающими во многом определяют всё дальнейшее развитие способностей индивида. Исследования показывают, что речь и мышление – процессы взаимообусловленные и тесно связанные друг с другом.

Шестое – становление волевой сферы личности, его характера. Мало иметь природой данные способности. Отсутствие силы воли может свести этот дар на нет. Воспитание и тренинг воли в игре – важное направление СКД.

Седьмое – развитие мотивационной сферы, потребностей человека. При этом следует обозначить, что признаком творческой личности считается как развитая сфера потребностей, так и способность волевыми усилиями целена-

правленно ограничивать те из них, которые не соответствуют представлениям человека о нравственности [6, с. 76].

### Материалы и методы

С целью выявления эффективности применения игровых технологий СКД в развитии творческих способностей детей проведена экспериментально-исследовательская работа в муниципальном учреждении «Городской оздоровительный центр для детей и молодежи «Орлёнок». В эксперименте приняли участие две группы испытуемых летнего лагеря возрастной категории 10–13 лет. Первая группа, занимающаяся в рамках основной программы (Группа № 1), вторая – занимающаяся по программе с применением игровых технологий СКД (Группа № 2). Таким образом, в опросе приняли участие 40 человек.

### Результаты исследования

На первом (диагностическом) этапе исследования проводилась диагностика уровня развития творческих способностей испытуемых с применением опросника для родителей Ф. Татла и Л. Беккера [9, с. 326]. Основная цель данного исследования – выявление отношения ребёнка к творческому процессу, а также склонность к творческой активности. Итоговые данные опроса оценивались по следующим критериям: низкий уровень потенциальных возможностей ребёнка, средний и высокий уровень. Результаты тестирования представлены на рис. 1.

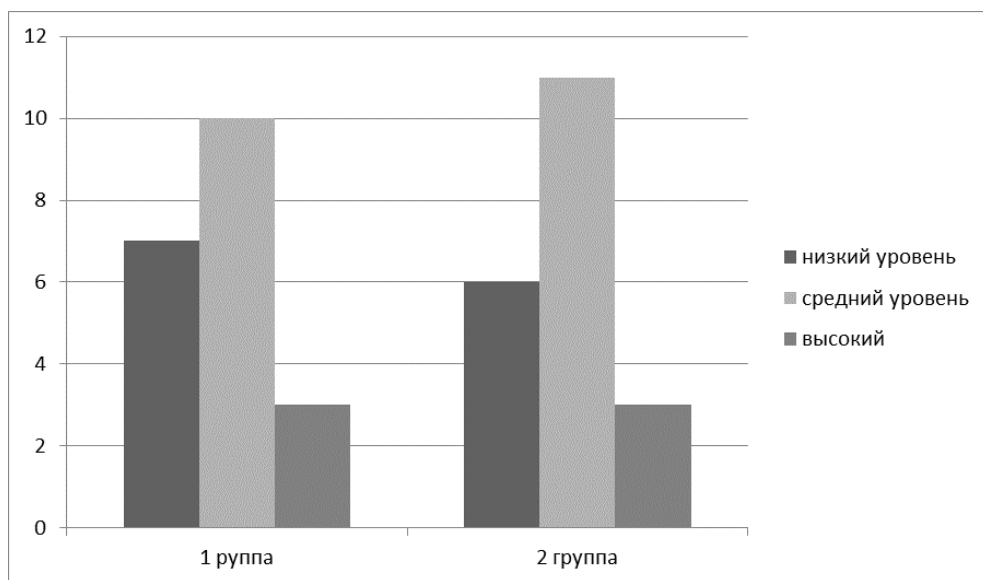


Рис. 1. Результаты опросника для родителей Ф. Татла и Л. Беккера  
Fig. 1. Results of the questionnaire for parents by F. Tatl and L. Becker

По результатам анализа полученных данных опросника можно сделать вывод: отношение испытуемых к творческому процессу находится на среднем уровне; творческая активность в обеих группах также имеет усреднённые показатели.

Не секрет, что зачастую родители склонны преувеличивать способности своих детей. В этой связи помимо тестирования родителей проведена диагностика первичных (исходных) данных самих испытуемых. Для определения творческих способностей детей была применена методика Генри Дэвидса [8, с. 34]. Данная методика диагностирует творчество как свойство личности, которое проявляется в таких категориях, как самодостаточность, любопытство, чувство гармонии и красоты, альтруизм, стремление к риску, потребность в активности и др. Результаты тестирования двух групп испытуемых представлены (в процентных показателях) на рис. 2.

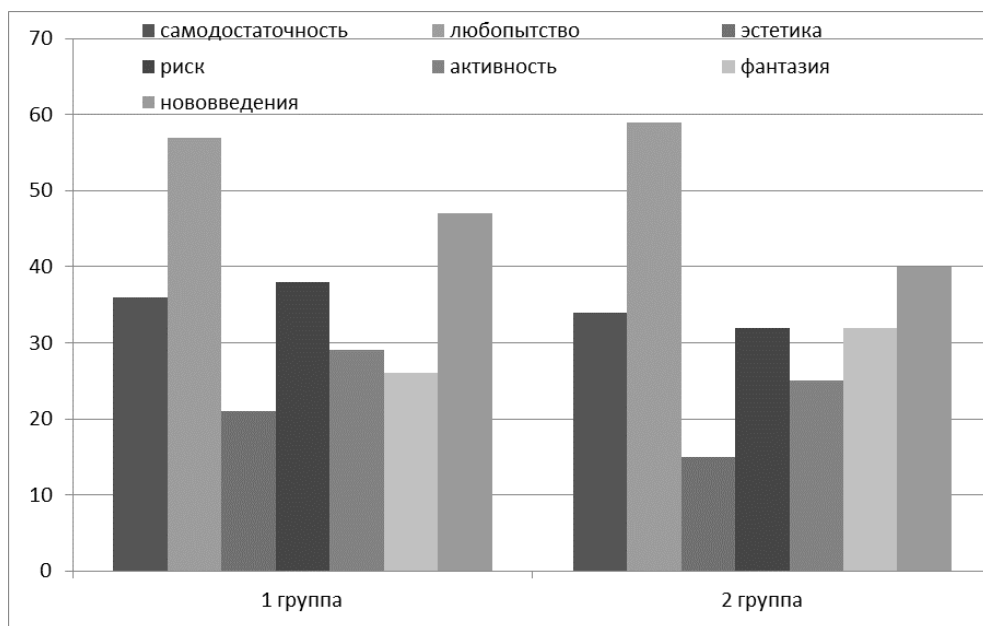


Рис. 2. Результаты тестирования по методике Г. Дэвидса

Fig. 2. Test results according to the method of G. Davids

Таким образом, применение вышеперечисленных методик диагностики уровня развития творческих способностей детей в двух группах позволяет сделать вывод, что испытуемые, участвующие в исследовании, на начальном этапе имеют приблизительно одинаковые показатели, что является необходимым условием для чистоты эксперимента. Проектные методики исследования отражены в разработке проекта лагерной смены, целью которого являлось творческое развитие детей средствами применения игровых технологий СКД. В программу летнего лагеря была включена программа, содержащая современные и традиционные игровые технологии СКД. Особенностью программы летнего лагеря является гармоничное сочетание трёх направлений: традиционная

казачья культура, военно-патриотическое и духовно-нравственное воспитание, – которые играют главную роль в формировании полноценной, духовно богатой личности. А уникальное наследие православной, народной и воинской культуры даёт возможность в современных условиях создать благоприятную для этого среду.

Программа представляет собой сочетание разнообразных методик, элементов психологических тренингов, военно-спортивных, обрядовых игр, а также игр с этническим компонентом.

Основные направления программы:

1) изучение основ православия, знакомство со сказками, былинами казачьего народа – духовно-нравственный блок;

2) общая физическая подготовка, специальная физическая подготовка, огневая, инженерная, тактико-специальная, первая медицинская помощь и топографическая подготовка, конная подготовка, основы выживания, казачий рукопашный бой (прикладной и спортивный раздел) – военно-спортивный блок;

3) изучение истории родного края, быта и обычаев донских казаков, основы народных промыслов и ремёсел – историко-этнографический блок;

4) знакомство с плясовой и песенной культурой донского казачества – фольклорный блок.

В целях определения эффективности применения игровых технологий СКД в формировании развития творческих способностей детей в основную программу лагерной смены были включены игровые методики, а именно: квесты, научно-поисковая деятельность в соревновательной форме, конкурсы, викторины, реконструкции, олимпиады различной направленности и т. д.

В процессе реализации проекта осуществлялось наблюдение за динамикой интереса детей к проводимым мероприятиям, восприятием материала и самим подходом к выполнению поставленных задач. Уже на начальном этапе реализации проекта выявились значительные различия в восприятии информации и уровне активности детей во второй группе испытуемых. Можно отметить повышение уровня любознательности, самостоятельности, познавательного интереса, инициативности, развитие нестандартного мышления и оригинальности в принятии решений.

В конце смены, на контрольном этапе исследования, детям было предложено самостоятельно организовать постановку спектакля по мотивам русских народных сказок. С целью определения динамики развития творческих способностей в двух группах использовалась методика О. М. Дьяченко и Е. Л. Пороцкой [1, с. 46]. Данная методика заключается в оценивании по пятибалльной шкале с учётом показателей продуктивности, вариативности и оригинальности. После просмотра постановки все зрители пришли к общему выводу: уровень креативности в обеих группах существенно повысился в сравнении с началом смены. Данное обстоятельство обусловлено, в первую очередь, адаптацией детей к новым условиям, большей раскрепощённостью, развитием коммуникативных навыков, работой в команде, повышением общей культуры.

Однако необходимо отметить, что вторая группа представила на суд зрителей постановку известной сказки, в которую были внесены элементы новизны, оригинальные детали, тогда как первая группа испытуемых представила известную, схематично и последовательно изложенную сказку.



Также был проведён опрос в двух группах испытуемых и диагностика уровня развития творческих способностей. Вопросы в анкете были разбиты на основные четыре блока:

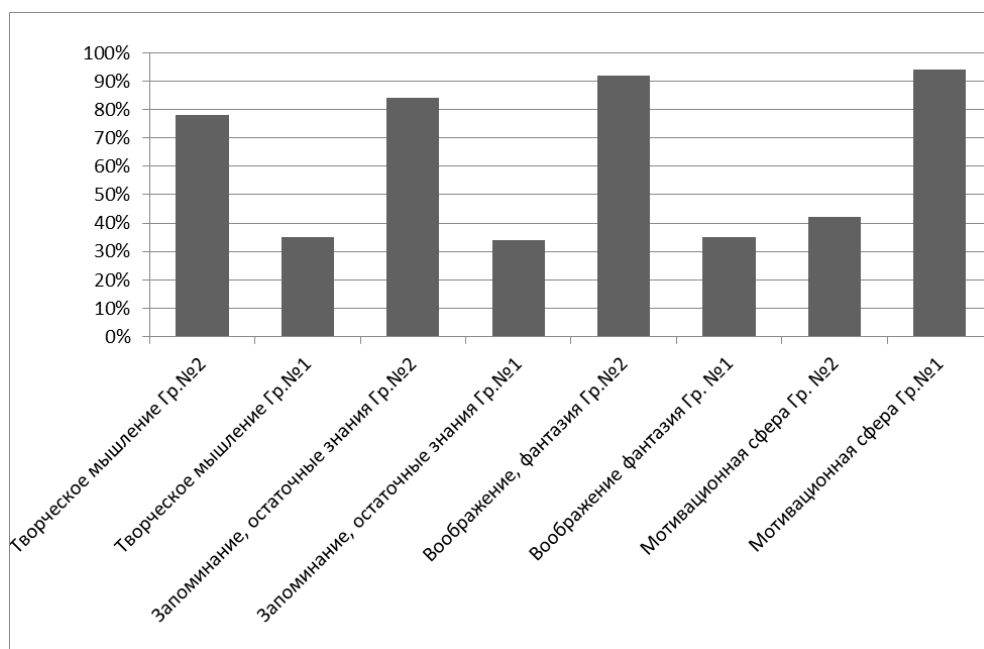
1 блок вопросов направлен на выявление у испытуемых способности образного восприятия окружающего мира;

2 блок вопросов – запоминание на рациональном и подсознательном уровнях;

3 блок – развитие сферы человеческого воображения, фантазии, мышления;

4 блок – развитие мотивационной сферы, потребностей человека.

В результате проведённой работы были проанализированы полученные данные, которые представлены на рис. 3.



*Рис. 3. Результаты внедрения программы по применению современных игровых технологий в развитии творческих способностей детей*

*Fig. 3. Results of implementation of the program on application of modern game technologies in development of creative abilities of children*

По результатам полученных ответов, проанализированных результатов и обобщённых данных был сделан вывод: целенаправленное систематическое применение игровых технологий СКД, участие в творческих мероприятиях формируют и развивают у детей творческие способности, что в конечном итоге сказывается не только на развитии гармонично развитой личности, но и на развитии оценочных критериев восприятия объективной и субъективной реальности.

В целом контрольно-экспериментальная оценка, определение эффективности применения игровых технологий СКД и их влияние на развитие творческих способностей детей показали необходимость разработки дифференцированных программ с обновлённым содержанием и методикой работы.

### Заключение

Таким образом, очевидно, что проблема применения игровых приёмов в организации СКД разбивается на два основных блока: категорию нравственную и категорию технологическую. Оснащение специалиста столь мощным оружием по воздействию на человека, как игровые методы, накладывает особую ответственность не только на тех, кто учится, но и на тех, кто учит. Поэтому проблемы нравственные в игровой деятельности должны занимать приоритетное положение перед проблемами технологическими. Однако в целях оптимизации педагогической, образовательной, воспитательной и культурно-творческой функций СКД современные реалии диктуют необходимость внедрения всё более разнообразных методик и технологий. Именно игровые технологии СКД могут стать наиболее эффективным средством приобщения к культуре, патриотического воспитания, развития творческих способностей и т. д. Современный специалист СКД должен владеть современными и традиционными технологиями СКД и уметь интегрировать их с традиционными методиками работы.

*Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.*

### Список литературы

1. Домбровская А. Ю. Методы научного исследования социально-культурной деятельности: учебно-методическое пособие. СПб. : Лань, 2013. 160 с.
2. Дранков В. Л. Психология художественного творчества: учеб. пособие. Ленинград: Ленингр. гос. ин-т культуры им. Н. К. Крупской. Л. : ЛГИК, 1991. 75 с.
3. Лук А. Н. Мышление и творчество. М. : Изд-во полит. лит., 1976. 144 с.
4. Никитин Б. П. Ступеньки творчества. Развивающие игры ; 7-е изд., испр. и доп. М. : Самокат, 2017. 344 с.
5. Новикова Г. Н. Технологические основы социально-культурной деятельности: учеб. пособие; 3-е изд., испр. и доп. М. : МГУКИ, 2010. 158 с.
6. Подгузова Е. Е. Креативность личности: возможности развития в условиях вуза: монография. Смоленск : СГИИ, 2001. 119 с.
7. Стрельцов Ю. А. Свободное время и развитие социокультурной деятельности // Вестник МГУКИ. 2003. № 1. С. 76–85.
8. Didascalou E. et al. Wellness tourism: evaluating destination attributes for tourism planning in a competitive segment market // Tourismos, 2009, Vol. 4, 126 p.
9. Elliott R., Hamilton E. Consumer Choice Tactics and Leisure Activities // International Journal of Advertising. 1991. Vol. 10. Is. 4. Pp. 325–332. DOI: <https://doi.org/10.1080/02650487.1991.11104467>

### References

1. Dombrovskaya A.Yu. Metody nauchnogo issledovaniya sotsial'no-kul'turnoi deyatel'nosti: uchebno-metodicheskoe posobie [Methods for scientific research of sociocultural activity: educational-methodical manual] [Methodology for scientific research of sociocultural activity: educational-methodical manual]. Saint-Petersburg: Lan, 2013. 160 p.

tional and methodological manual]. St.P.: Izdatel'stvo «Lan'», Lan' Publishing House, 2013. 160 p. (in Russian).

2. Drankov V.L. Psikhologiya khudozhestvennogo tvorchestva: uchebnoe posobie [Psychology of artistic creativity: a textbook]. Leningrad: Leningr. gos. in-t kul'tury im. N. K. Krupskoi. [N. K. Krupskaya State Institute of Culture]. L.: LHIK, 1991. 75 p. (in Russian).

3. Luk A. N. Myshlenie i tvorchestvo [Thinking and creativity]. M.: Izdatel'stvo politicheskoi literatury, [Publishing House of political literature], 1976. 144 p. (in Russian).

4. Nikitin B. P. Stupen'ki tvorchestva. Razvivayushchie igry 7-e izdanie, ispravlennoe i dopolnennoe [Steps of creativity. Educational games. 7th edition, revised and expanded]. M.: Izdatel'stvo Samokat, Samokat Publishing House, 2017. 344 p. (in Russian).

5. Novikova G. N. Tekhnologicheskie osnovy sotsial'no-kul'turnoi deyatel'nosti: uchebnoe posobie; 3-e izdanie, ispravlennoe i dopolnennoe [Technological fundamentals of social and cultural activity: a textbook; 3rd edition, corrected and expanded]. Moscow: MGUKI [MSUCA Publ.], 2010. 158 p. (in Russian).

6. Podguzova E. E. Kreativnost' lichnosti: vozmozhnosti razvitiya v usloviyakh vuza: monografiya [Creativity of an individual: opportunities for development in the higher education: monograph]. Smolensk: SGII [SCIA Publ.], 2001. 119 p. (in Russian).

7. Strel'tsov Yu. A. Svobodnoe vremya i razvitie sotsiokul'turnoi deyatel'nosti [Free time and development of socio-cultural activities] // Vestnik MGUKI [MSUCA Bulletin , 2003. no. 1.pp. 76-85. (in Russian).

8. Didascalou E. et al. Wellness tourism: evaluating destination attributes for tourism planning in a competitive segment market // Tourismos. 2009. Vol. 4. 125 p.

9. Elliott R., Hamilton E. Consumer Choice Tactics and Leisure Activities // International Journal of Advertising. 1991. Vol. 10. Is. 4. Pp. 325–332. DOI: <https://doi.org/10.1080/02650487.1991.11104467>.

## Application of Game Technologies in Sociocultural Activity in Development of Creative Abilities of Children

*Natal'ya V. Molchanova*

*Volgograd State Institute of Arts and Culture, Volgograd*

**Abstract. Introduction.** *The paper examines the features of using game technologies for organizing the work of a specialist in sociocultural activities. The subject of research is the features of the application of game technologies in sociocultural activities for the development of creative abilities in children.*

**Materials and methods:** *The study employs the method of observation; analysis and generalization of scientific and research sources; study of the experience in sociocultural activities in the creative development of children; survey method; experimental work; project methods; and statistical methods of data processing. The research aims to identify the specific features and main trends in the use of game technologies for sociocultural activities in the development of children's creative abilities. The objectives of the study are to define the aims of game activities; to develop a program for optimizing the use of game technologies in sociocultural institutions; to examine the effectiveness of games in a particular sociocultural institution in the city of Volgograd.*

**Results:** *The research has identified the specific features of the development of children's creative abilities; and indicated the effectiveness of game technologies for sociocultural activities in the development of children's creative abilities.*

**Conclusion:** *The scientific novelty of the research lies in the development of modern game technologies and their adoption in the cultural and leisure institutions, and in the identification of the effect these technologies produce on the creative development of children.*

**Keywords:** *sociocultural activity, game, game technologies, creative abilities, culture, art, development, technology.*

**Молчанова  
Наталья Валерьевна**

*кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры социально-  
культурной деятельности*

*ORCID: [https://orcid.org/  
0000-0002-1794-9621](https://orcid.org/0000-0002-1794-9621)*

*Волгоградский государственный  
институт искусств и культуры*

*400001, Россия, г. Волгоград,  
ул. Циолковского, 4*

*тел.: +7(8442)974884  
e-mail: [natmol.v@mail.ru](mailto:natmol.v@mail.ru)*

**Natal'ya V.  
Molchanova**

*Candidate of Sciences (Pedagogy),  
Associate Professor of the  
Department of Sociocultural  
Activities*

*ORCID: [https://orcid.org/  
0000-0002-1794-9621](https://orcid.org/0000-0002-1794-9621)*

*Volgograd State Institute of Arts and  
Culture*

*4 Tsiolkovsky St, Volgograd, Russia,  
400001*

*tel.: +7(8442)974884  
e-mail: [natmol.v@mail.ru](mailto:natmol.v@mail.ru)*