

3. Зарецкий В. Воспитательный потенциал инклюзии // Инклюзивное образование: сборник статей / сост. М.Р. Битянова. Москва : Классное руководство и воспитание школьников, 2015. С. 33-39.
4. Кузин В.С. Рисунок. наброски и зарисовки : учебное пособие для вузов. Москва : Академия, 2004. 228 С.74-84.
5. Копытина А.И. Практикум по арт-терапии. Санкт -Петербург : Питер, 2001. 448 с. (Серия «Практикум по психологии»).
6. Ли Н.Г. Основы учебного академического рисунка : учебник для студ. вузов. Москва : Эксмо, 2008. 480 с.
7. Небукина Ю.А. Пастель : подробный практический курс. Москва : Мир книги, 2008. 93 с. (Серия «Школа рисования»).
8. Ростовцев Н.Н. История методов обучения рисованию. Русская и советская школы рисунка. Москва : Просвещение, 1982. 240 с.
9. Соколова Н.Д., Калининкова Л.В. Дети с ограниченными возможностями : проблемы и инновационные тенденции в обучении и воспитании // Хрестоматия по курсу «Коррекционная педагогика и специальная психология». Москва, 2001. 448 с.
10. Семаго Н. Особый ребенок в массовой школе: специальные образовательные условия // Инклюзивное образование : сборник статей / сост.: М. Р. Битянова. Москва, 2015. С. 40-43.
11. Смит Р. Настольная книга художника. Оборудование, материалы, процессы, техники / пер. с англ. В.А. Нефедова. Москва : АСТ : Астрель, 2004. 384 с.
12. Хэйнс Д. Акварель без правил. Техники, эксперименты, практические советы. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. 128 с.

References:

1. Aljohina S.V. Podgotovka pedagogicheskikh kadrov dlja inkljuzivnogo obrazovanija // Pedagogicheskij zhurnal. 2013. № 1. S. 26-32.
2. Gluhih K.A. Osobennosti prepodavanija akvarel'noj tehniki v programme obuchenija zhivopisi v obshheobrazovatel'noj shkole // Molodoj uchenyj. 2020. № 21 S. 650-651. URL: <https://moluch.ru/archive/311/70302/> (data obrashhenija : 04.02.2023).
3. Zareckij V. Vospitatel'nyj potencial inkljuzii // Inkljuzivnoe obrazovanie: sbornik statej / sost. M.R. Bitjanova. Moskva : Klassnoe rukovodstvo i vospitanie shkol'nikov, 2015. S. 33-39.
4. Kuzin V.S. Risunok. Nabroski i zarisovki : uchebnoe posobie dlja vuzov. Moskva : Akademija, 2004. 228 S.74-84.
5. Kopytina A.I. Praktikum po art-terapii. Sankt -Peterburg : Piter, 2001. 448 s. (Serija «Praktikum po psihologii»).
6. Li N.G. Osnovy uchebnogo akademicheskogo risunka : uchebnik dlja stud. vuzov. Moskva : Jeksmo, 2008. 480 s.
7. Nebukina Ju.A. Pastel' : podrobnij prakticheskij kurs. Moskva : Mir knigi, 2008. 93 s. (Serija «Shkola risovanija»).
8. Rostovcev N.N. Istoriya metodov obuchenija risovaniju. Russkaja i sovetskaja shkoly risunka. Moskva : Prosveshhenie, 1982. 240 s.
9. Sokolova N.D., Kalinnikova L.V. Deti s ogranichennymi vozmozhnostjami : problemy i innovacionnye tendencii v obuchenii i vospitanii // Hrestomatija po kursu «Korrekcionnaja pedagogika i special'naja psihologija». Moskva, 2001. 448 s.
10. Semago N. Osobyj rebenok v massovoj shkole: special'nye obrazovatel'nye uslovija // Inkljuzivnoe obrazovanie : sbornik statej / sost.: M. R. Bitjanova. Moskva, 2015. S. 40-43.
11. Smit R. Nastol'naja kniga hudozhnika. Oborudovanie, materialy, processy, tehniki / per. s angl. V.A. Nefedova. Moskva : AST : Astrel', 2004. 384 s.
12. Hejns D. Akvarel' bez pravil. Tehniki, jeksperimenty, prakticheskie sovety. Moskva : Mann, Ivanov i Ferber, 2018. 128 s.

УДК 7.05

Галиуллина Э.Р.

**ХАКАТОН «ЦИФРОВАЯ АРТ-ТЕРАПИЯ» КАК ФОРМА
АКТИВИЗАЦИИ БИЗНЕС-МЫШЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ**

В статье описан опыт участия студентов-дизайнеров в хакатоне «Цифровая арт-терапия». Студенты познакомились со стратегическими инструментами менеджмента: шаблоном бизнес-модели, разработанным Александром Остервальдером, и методикой бережливого производства. Проектирование по созданию цифрового продукта происходило в коллективной деятельности. Рассмотрены сложности, с которыми столкнулись участники и организаторы мероприятия. Результаты анкетирования показали эффективность проведенного хакатона, у студентов повысилась мотивация, развились способности работы в цифровой среде, появился интерес к предпринимательской деятельности. Доказано, что опыт участия будущих дизайнеров в хакатонах положительно сказывается на развитии бизнес-мышления и профессиональных компетенций студентов-дизайнеров.

Ключевые слова: цифровизация, хакатон, бизнес-мышление, продуктовый дизайн, цифровой продукт, проектная деятельность

Elmira R. Galiullina HACKATON "DIGITAL ART THERAPY" AS A FORM OF ACTIVATION OF BUSINESS THINKING OF DESIGN STUDENTS

The article describes the experience of participation of design students in the Digital Art Therapy hackathon. Students were introduced to strategic management tools: a business model template developed by Alexander Osterwalder and lean manufacturing techniques. The design to create a digital product took place in a collective activity. The difficulties faced by the participants and organizers of the event are considered. The results of the survey showed the effectiveness of the hackathon, students' motivation increased, their ability to work in the digital environment developed, and an interest in entrepreneurial activity appeared. It has been proven that the experience of participation of future designers has a positive effect on the development of business thinking and professional competencies of design students.

Key words: digitalization, hackathon, business thinking, product design, digital product, project activity

Введение

В рамках реализации федеральных проектов «Создание условий для легкого старта и комфортного ведения бизнеса», «Цифровая культура», «Цифровая образовательная среда», «Кадры для цифровой экономики», «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» необходимо способствовать развитию и становлению предпринимателей, в том числе ведущих свою деятельность в цифровой среде или с использованием цифровых продуктов.

Актуальность темы обусловлена изменениями в экономике, предъявляющими новые требования к подготовке современных специалистов. На сегодняшний день необходимо способствовать формированию навыков и умений, соответствующих мировому уровню, позволяющих им быть конкурентоспособными. Динамичное развитие креативных индустрий на сегодняшний день требует квалифицированных кадров. Но быть креативным недостаточно, необходимо уметь применять креативность в деле, при создании востребованных дизайн-продуктов и услуг.

Проблемой исследования является недостаточность развития бизнес-мышления, навыков создания продуктов, умений работать в реальном секторе экономики у современных студентов-дизайнеров.

Для решения сформулированной проблемы автором обозначена цель исследования, которая заключается в теоретическом обосновании возможности использования формата хакатон в развитии бизнес-мышления студентов-дизайнеров.

Объектом исследования является создание условий для развития бизнес-мышления студентов-дизайнеров, предметом исследования – развитие бизнес-мышления студентов-дизайнеров при участии в хакатоне.

Гипотеза исследования: предполагается, что участие студентов-дизайнеров в хакатоне «Цифровая арт-терапия» позволит развить бизнес-мышление.

Литературный обзор

Вопросы развития бизнес-мышления сегодня активно освещаются разными авторами: Е.Н. Астафьевой [1], О.В. Анчуговой, Г. Ковалевой, Т.Н. Харламовой [1] и т.д.

Тема хакатонов поднимается в работах Л.В. Голиковой [6], М.Р. Зайцевой [10], М.В. Кравцовой [6], Е.П. Круподеровой [10], К.Р. Круподеровой [10], Л.П. Латышевой [11], А.С. Поповой, В.В. Пшеничной, А.Ю. Скорняковой [11], Е.Л. Черемных [11] и т.д.

Инновационные формы, используемые в образовательном пространстве, были изучены следующими авторами: Р.Ш. Ахмадиевой [2], Л.Н. Белоноговой [9], Н.В. Бибиковой [9], Л.З. Бородовской [3], О.Ф. Брыксиной [4], Е.Е. Васильевой [5], Д.М. Гребневой [7], Л.И. Ереминой [9], А.В. Заплатиным [7], Т.В. Леонтьевой [12] и т.д.

Материалы и методы

Материалом исследования явился практический опыт развития бизнес-мышления студентов-дизайнеров в процессе участия в хакатоне «Цифровая арт-терапия» и экспериментальные материалы, полученные автором в результате анкетирования студентов-дизайнеров по итогам участия в данном мероприятии.

Для проведения исследования использованы методы анализа, синтеза и обобщения материала по теме исследования. При работе со студентами-дизайнерами применены деятельностный и личностно-ориентированный подходы, проектные методы обучения.

Результаты

В современных условиях культурно-досуговая сфера становится площадкой для многостороннего развития личности будущего дизайнера [2]. Использование инновационных форм обучения способствует повышению мотивации студентов к получению ими дополнительных профессиональных навыков. Так, Брыксина О.Ф. отмечает, что «информационные технологии уже сами по себе выступают достаточно сильным фактором повы-

шения учебной мотивации. Однако педагогически обоснованное их использование позволяет добиться дополнительного мотивационного эффекта» [4, с. 7].

Хакатон (от англ. hacker и marathon, «хакерский марафон») — соревнование для разработчиков, когда команды на время создают прототип продукта, решающего ту или иную бизнес-задачу [14]. Данный термин является достаточно новым, он впервые был использован в 1999 году разработчиками из OpenBSD и Sun Microsystems. Изначально значение данного понятия интерпретировалась как мероприятие для программистов, на котором необходимо было за обозначенный промежуток времени найти решение определенной технологической проблемы или создать действующий прототип приложения. В последнее время хакатоны получили массовое распространение и утратили свое прежнее значение. Сейчас подобные марафоны могут организовываться для дизайнеров, управленцев, маркетологов, архитекторов и т.п. [8].

В России хакатоны начали проводиться относительно недавно. Так, в «Яндексе» хакатоны проводятся с 2013 года, с 2018 года развивается проект Практики будущего, в рамках которого проводятся хакатоны и проектные школы для подростков [13]. Хакатоны способствуют совместному обучению, это новый подход с акцентом на поиск простых технологических решений.

Осенью 2022 года в ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры» была проведена акселерационная программа (ПУТП) «Профилактика социально значимых заболеваний средствами цифровых технологий арт-терапии» по пяти тематическим направлениям: музыкальная терапия, художественные ремесла, мультимедийные искусства, хореографическое искусство, библиотерапия. 24 ноября 2022 года в рамках акселерационной программы прошел финал четырехдневного хакатона «Цифровая арт-терапия». Данное мероприятие было нацелено на создание цифровых продуктов, обладающих терапевтическим воздействием на потребителя. Участники «с нуля» попытались создать работающий прототип и представить его на суд экспертам. Студенты получили опыт командной работы, освоения методик генерации идей, выстраивания траектории развития цифрового продукта и т.д. Экспертами мероприятия стали: практикующий арт-терапевт, психиатр, кандидат медицинских наук Л.К. Галиуллина, unity-разработчик, VR-

разработчик, преподаватель детского ИТ-парка С.А. Кадыров, экс-советник ректора КазГИК по цифровизации Р.Р. Гайсин, преподаватель цифровых дисциплин КазГИК Б.К. Закиров, организатор мероприятия - старший преподаватель кафедры изо и дизайна Э.Р. Галиуллина.

Проектная деятельность на хакатоне происходила следующим образом: знакомство с темой проектирования; сбор информации; генерация идей; обсуждение идей с экспертами, что позволило скорректировать идею; работа с целевой аудиторией (опросы, беседы); корректировка идей или возврат на первые этапы деятельности, в случае, если гипотеза не подтвердилась при работе с целевой аудиторией; проработка идеи и планирование последующей деятельности (работа с цифровым оборудованием, распределение ролей в команде и т.д.); собственно работа над самим цифровым продуктом, либо над его прототипом; сбор материала и формирование презентации; публичная защита проекта. По окончании хакатона студенты оформили свои проекты как заявки на стартап, чтобы принять участие в программе «Студенческий стартап».

При работе над проектом эксперты советовали использовать стратегические инструменты менеджмента: шаблон бизнес-модели, разработанный Александром Остервальдером, и методику бережливого производства. Студентам-дизайнерам, привыкшим работать в сфере искусства, без привязки к реальному сектору экономики было сложно перестроить мышление и проектировать не в формате «искусство для искусства», а в формате создания востребованных продуктов, реализация которых не только окупит все расходы, но и принесет прибыль.

На первых этапах проектной деятельности, на стадии генерации идей студентам оказалось сложно генерировать идеи, которые гипотетически могут принести прибыль. Вопросы и сомнения возникали при созданной, казалось бы уникальной идеи, но после работы с целевой аудиторией, проведения опросов и бесед становилось ясно, что с первого взгляда креативная и рабочая гипотеза оказалась недееспособной. Участники узнавали много нового и приходили к неожиданным для себя выводам при работе с аудиторией. При этом участникам стало проще коммуницировать не только внутри команды, но и при работе с целевой аудиторией. Студенты переступали собственные границы и внутренние установ-

ки, для того чтобы работать с целевой аудиторией.

Проектная деятельность происходила в условиях неопределенности, в узких временных рамках и с отсутствием у студентов профессиональных навыков работы в специализированных программах. Все это стало своеобразным вызовом для студентов, иногда происходили моменты растерянности, требовалось деликатное вмешательство педагогов для того, чтобы их направить и вернуть мотивацию к преодолению сложностей.

В рамках участия в хакатоне студенты учатся не только у наставников, но и друг у друга, происходит совместный обмен опытом, при этом позиция наставника представляет собой позицию посредника, который не дает четких указаний к действию, а направляет студентов. Такой формат способствует развитию самостоятельности, а педагог вмешивается лишь при необходимости.

Случались ситуации с недопониманием среди студентов и отстранением некоторых участников. И одновременно с этим в некоторых командах происходило сплочение, старшекурсники брали опеку над младшекурсниками и за счет этого у студентов младших курсов происходил значительный рост в профессиональной сфере, а у студентов старших

курсов происходила тренировка навыков организации процесса, что важно в профессиональной деятельности практикующих дизайнеров.

Обсуждение

Студенты-дизайнеры, принявшие участие в анкетировании (25 чел.), отметили актуальность участия в культурно-досуговых мероприятиях с созданием продуктов в цифровой среде и выразили живой интерес к теме развития бизнес-мышления. Хакатон в данном случае выступил площадкой для дополнительного развития способностей будущих дизайнеров. Особые условия, создаваемые в инновационных форматах, таких как хакатон и практикоориентированный подход, помогают студентам-дизайнерам попробовать свои силы в необычных для них условиях и задают новый импульс для профессиональной самореализации и выстраивания личностных профессиональных маршрутов [15].

Интересно, что довольно большой процент студентов имели низкую мотивацию (38% участников) к участию в хакатоне. При этом по итогам участия в мероприятии все участники признали для себя пользу и наиболее ценным студенты считают знакомство со сферой бизнеса и создания своего стартапа (68% участников) (рис. 1).



Рисунок 1. Наиболее ценные навыки, по мнению студентов, полученные при участии в хакатоне «Цифровая арт-терапия».

На вопрос «Что на ваш взгляд не получилось или получилось недостаточно хорошо?» студенты отметили: командный тайм-менеджмент (2 чел.); финансовая сторона проекта и бизнес план (3 чел.); проработка

проекта (2 чел.); сама идея; командная работа (4 чел.); работа с программами (2 чел.); организация мероприятия (1 чел.). И только два человека полностью довольны всей работой (рис. 2.).

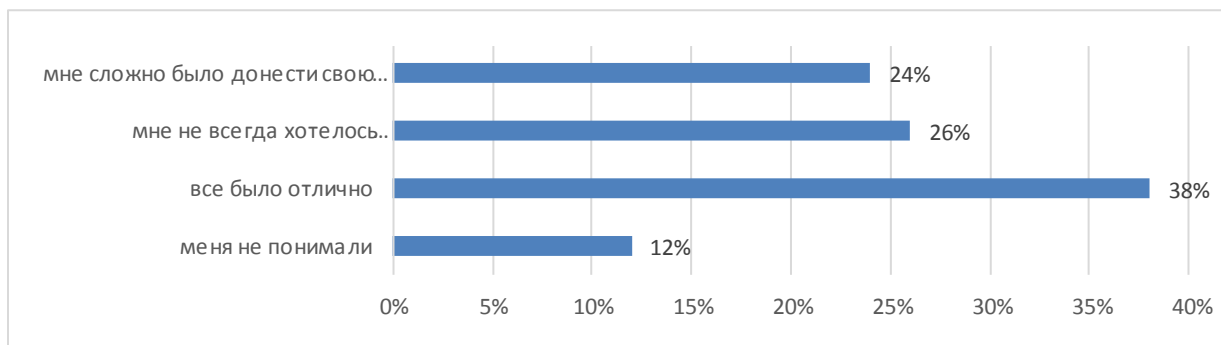


Рисунок 2. Трудности студентов в коллективной деятельности.

Наряду со сложностями, которые возникли практически у всех, студенты отметили и положительные моменты, осознавали свой профессиональный рост. Приведем несколько отзывов студентов касательно оценок коллективной деятельности на хакатоне: «я научилась работать в команде»; «пока делала свою работу в данном проекте, улучшились навыки в программе, с которой работала. Было волнительно и интересно. Хотелось бы разрабатывать проект дальше, ведь он мне показался очень интересным, также слаженная работа в команде очень важная вещь, здорово иметь хороший коллектив»; «если берешься делать проект, нужно быть уверенным в каждом человеке из команды»; «я стала лидером команды, приятно, когда тебя выдвигают на эту кандидатуру, доверие команды – это важно»; «участие в акселераторской программе помогло ещё больше сплотить команду, мы стали понимать друг друга с полуслова, что немаловажно». И были отрицательные отзывы: «я отлично справляюсь одна»; «коллектив разочаровал».

Приведем комментарии студентов по поводу формата и организации хакатона: «понравился формат, очень было интересно послушать, узнать что-то новое для себя»; «крутое место, чтобы прокачать свои идеи», «нужно давать четкие инструкции, что из себя представляет, что должно получиться на выходе»; «на защиту можно пригласить потенциальных работодателей, вдруг кто-то заинтересуется проектами или командой»; «положительные эмоции только. Люблю продуктивно проводить время, а на интенсиве как раз так и было». Все комментарии ценны и будут способствовать совершенствованию процесса организации последующих мероприятий.

На вопрос: «Какие выводы вы сделали для своей будущей профессиональной деятельно-

сти?» студенты ответили: «научилась делать анимацию»; «надо учиться и стремиться к большим знаниям»; «надо учиться работать в программах»; «не останавливаться, даже если что-то не получается»; «работать в команде, где скилл людей выше моего или же одинаковый»; «нужно не только мечтать, но и воплощать в жизнь»; «не стоит останавливаться на достигнутом, нужно развиваться во всех отраслях»; «нужно монетизировать свое творчество»; «бизнес это не так уж и страшно». Рефлексия по итогам участия в хакатоне, по мнению студентов, помогла упорядочить мысли, сделать акценты на главном, выявить свои слабые места для дальнейшего совершенствования. Будущие дизайнеры отметили важность участия в подобного рода мероприятиях, так как они помогают примерить на себя роль предпринимателя и понять, как проектировать дизайн и цифровые продукты с учетом потребностей целевой аудитории. Акцент на бизнес является актуальной задачей при формировании и развитии профессиональных компетенций студентов-дизайнеров. Результатом участия в хакатоне «Цифровая арт-терапия» стали заявки на стартапы студентов. Такой практико-ориентированный подход крайне ценен для становления профессиональных компетенций студентов-дизайнеров.

Заключение

Обобщая вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что в ходе участия студентов-дизайнеров в хакатоне «Цифровая арт-терапия» были созданы условия для развития бизнес-мышления и профессиональных компетенций, развития навыков коммуникации, творческого обмена опытом участников социокультурного процесса, повышения мотивации к участию в практикоориентированных мероприятиях в сфере дизайна.

Большинство студентов положительно высказались об участии в хакатоне «Цифровая арт-терапия» и выразили готовность к участию в новых культурно-досуговых мероприятиях, связанных с работой в цифровой среде, развитием бизнес-мышления, применения навыков дизайнера в разработке арттерапевтических продуктов. Анализ ответов респондентов показал осознание значимости участия в инновационных практикоориентированных мероприятиях, так как это способствует расширению кругозора, получению нового опыта, развитию навыков работы в

цифровой среде, получению коммуникационных компетенций, умениям работать в команде, тайм-менеджменту и т.д.

Сопоставительный анализ полученных в ходе исследования результатов мониторинга будущих дизайнеров позволяет сделать выводы о том, что участие студентов-дизайнеров в новых для них форматах, таких как хакатон, способствует, по мнению самих студентов, развитию бизнес мышления и профессиональных компетенций, что является актуальной задачей подготовки будущих дизайнеров.

Литература:

1. Астафьева Е. Н., Харламова Т.Н. Основные направления стартапов в России // Ученые записки Тамбовского отделения РoSMY. 2017. № 7. С. 146-151. EDN YGWJTJ.
2. Ахмадиева Р. Ш., Галиуллина Э.Р. Роль культурно-досуговой деятельности в развитии креативности студента-дизайнера (на примере участия в конкурсе «Арт-переработка») // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. 2022. № 1. С. 124-128.
3. Бородовская Л. З. Цифровые технологии на примере проектов в культуре и искусстве // Многогранный мир традиционной культуры и народного художественного творчества: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Казань, 29 марта 2022 года. Казань: Казанский государственный институт культуры, 2022. С. 216-220. EDN ACRSHV.
4. Брыксина О. Ф., Круподерова Е.П. Учебное событие как способ мотивации студентов к освоению информационных технологий // Вестник Мининского университета. 2017. № 1(18). С. 7.
5. Васильева Е. Е. Новые формы культурных практик в процессе профессионального самоопределения учащейся молодежи // Труды Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2021. Т. 223. С. 162-167.
6. Голикова Л. В., Кравцова М. В. Scratch-хакатон для начинающих программистов // Исследователь / Researcher. 2020. № 2(30). С. 111-117. EDN VAVLUS.
7. Гребнева Д. М., Заплатин А.В. Современные формы обучения проектной деятельности студентов в сфере информационных технологий // Наука и перспективы. 2017. № 4. С. 40-47. EDN XWLOTB.
8. Дмитриева Е. В. Эволюция представления компьютерной терминологии // Тульский научный вестник. Серия История. Языкознание. 2021. № 3(7). С. 49-56.
9. Еремина Л. И., Бибикина Н.В., Белоголова Л.Н. Социально-педагогические практики студенческого проектного офиса // Мир науки. Педагогика и психология. 2022. Т. 10., № 3. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN322.pdf>
10. Круподерова Е. П., Круподерова К.Р., Зайцева М.Р. Проектирование цифровой образовательной среды для организации внеаудиторной деятельности будущих бакалавров в области ИТ // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-4. С. 149-151. EDN LLNWQK.
11. Латышева Л. П., Скорнякова А.Ю., Черемных Е.Л. Проектные решения по организации педагогической коммуникации в условиях цифровизации образования // Пермский педагогический журнал. 2020. № 11. С. 48-51. EDN RQNDAP.
12. Леонтьева Т. В. Цифровизация сферы образования как фактор сохранения народной художественной культуры // Многогранный мир традиционной культуры и народного художественного творчества : материалы Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского конкурса AR/VR "Хакатон в сфере культуры", Казань, 12 октября 2020 года. Казань: Казанский государственный институт культуры, 2021. С. 9-12. EDN SRDBZA.
13. Соловейчик, К. А. Экосистема Национальной технологической инициативы в Санкт-Петербурге // Инновации. 2019. № 11(253). С. 13-15.
14. Что такое хакатон. Объясняем простыми словами // Секрет фирмы : [сайт]. URL: <https://secretmag.ru/enciklopediya/chto-takoe-khakaton-obyasnyаем-prostymi-slovami.htm> (дата обращения : 30.12.2022).
15. Явгильдина З. М., Ахметшина Г.Р. Особенности развития творческой самореализации у студентов в контексте психолого-педагогических исследований // Russian Journal of Education and Psychology. 2022. Т. 13, № 4-2. С. 83-88.

References:

1. Astaf'eva E. N., Harlamova T.N. Osnovnye napravlenija startapov v Rossii // Uchenye zapiski Tambovskogo otdelenija RoSMY. 2017. № 7. S. 146-151. EDN YGWJTJ.
2. Ahmadijeva R. Sh., Galiullina Je.R. Rol' kul'turno-dosugovoj dejatel'nosti v razvitii kreativnosti studenta-dizajnera (na primere uchastija v konkurse «Art-pererabotka») // Vestnik Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv. 2022. № 1. S. 124-128.

3. Borodovskaja L. Z. Cifrovye tehnologii na primere projektov v kul'ture i iskusstve // Mnogogrannyj mir tradicionnoj kul'tury i narodnogo hudozhestvennogo tvorchestva: materialy II Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii c mezhdunarodnym uchastiem, Kazan', 29 marta 2022 goda. Kazan': Kazanskij gosudarstvennyj institut kul'tury, 2022. S. 216-220. EDN ACRSHV.
4. Bryksina O. F., Krupoderova E.P. Uchebnoe sobytie kak sposob motivacii studentov k osvoeniju informacionnyh tehnologij // Vestnik Mininskogo universiteta. 2017. № 1(18). S. 7.
5. Vasil'eva E. E. Novye formy kul'turnyh praktik v processe professional'nogo samoopredelenija uchashhejsja molodezhi // Trudy Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury. 2021. T. 223. S. 162-167.
6. Golikova L. V., Kravcova M. V. Scratsh-hakaton dlja nachinajushhih programmistov // Issledovatel' / Researcher. 2020. № 2(30). S. 111-117. EDN VAVLUS.
7. Grebneva D. M., Zaplatin A.V. Sovremennye formy obuchenija proektnoj dejatel'nosti studentov v sfere informacionnyh tehnologij // Nauka i perspektivy. 2017. № 4. S. 40-47. EDN XWLOTB.
8. Dmitrieva E. V. Jevoljucija predstavlenija komp'juternoj terminologii // Tul'skij nauchnyj vestnik. Serija Istorija. Jazykoznanie. 2021. № 3(7). S. 49-56.
9. Eremina L. I., Bibikova N.V., Belonogova L.N. Social'no-pedagogicheskie praktiki studencheskogo proektnogo ofisa // Mir nauki. Pedagogika i psihologija. 2022. T. 10., № 3. URL: <https://mir-nauki.com/PDF/54PDMN322.pdf>
10. Krupoderova E. P., Krupoderova K.R., Zajceva M.R. Proektirovanie cifrovoj obrazovatel'noj sredy dlja organizacii vneauditornoj dejatel'nosti budushhih bakalavrov v oblasti IT // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya. 2022. № 75-4. S. 149-151. EDN LLNWQK.
11. Latysheva L. P., Skornjakova A.Ju., Cheremnyh E.L. Proektnye reshenija po organizacii pedagogicheskoi kommunikacii v uslovijah cifrovizacii obrazovaniya // Permskij pedagogicheskij zhurnal. 2020. № 11. S. 48-51. EDN RQHDAP.
12. Leont'eva T. V. Cifrovizacija sfery obrazovaniya kak faktor sohraneniya narodnoj hudozhestvennoj kul'tury // Mnogogrannyj mir tradicionnoj kul'tury i narodnogo hudozhestvennogo tvorchestva : materialy Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii v ramkah Vserossijskogo konkursa AR/VR "Hakaton v sfere kul'tury", Kazan', 12 oktjabrja 2020 goda. Kazan': Kazanskij gosudarstvennyj institut kul'tury, 2021. S. 9-12. EDN SRDBZA.
16. Solovejchik, K. A. Jekosistema Nacional'noj tehnologicheskoi iniciativy v Sankt-Peterburge // Innovacii. 2019. № 11(253). S. 13-15.
17. Chto takoe hakaton. Ob#jasnjaem prostymi slovami // Sekret firmy : [sajt]. URL: <https://secretmag.ru/enciklopediya/chto-takoe-khakaton-obyasnyaem-prostymi-slovami.htm> (data obrashhenija : 30.12.2022).
18. Javgil'dina Z. M., Ahmetshina G.R. Osobennosti razvitija tvorcheskoi samorealizacii u studentov v kontekste psihologo-pedagogicheskikh issledovanij // Russian Journal of Education and Psychology. 2022. T. 13, № 4-2. S. 83-88.

УДК 7.067

В.А. Белов, А.И. Кавеева

СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ БАЛЕТНОГО ТЕАТРА В АНТИКОРРУПЦИОННОМ ВОСПИТАНИИ И ПРОСВЕЩЕНИИ СОВРЕМЕННОГО ЗРИТЕЛЯ

В статье рассматривается влияние репертуара балетного театра на формирование эстетических вкусов и нравственных ценностей современного зрителя. Раскрываются специфические возможности «языка танца» воздействовать на зрителя. Актуальность темы определена в связи с нахождением проблем репертуарного плана в балетных театрах, выявлением противоречий между интересами, предпочтениями публики и современными реалиями. В статье рассматриваются две хореографические постановки: балет О. Виноградова «Ревизор» и балет Л. Каннито «Крестный отец», в которых изобличается такое асоциальное явление, как коррупция. Представлен сравнительный анализ этих спектаклей, выявлен их воспитательный и просветительский потенциал.

Ключевые слова: хореографическое искусство, балет, язык танца, воспитательный потенциал, противодействие коррупции, просвещение зрителя

Vladislav A. Belov, Alfiya I. Kaveeva SPECIFIC CAPABILITIES OF THE BALLET THEATER IN ANTI-CORRUPTION EDUCATION AND ENLIGHTENMENT OF THE MODERN VIEWER

This article discusses the influence of the ballet theater repertoire on the formation of aesthetic tastes and moral values of the modern audience. The specific possibilities of the "language of dance" to influence the viewer are revealed. The relevance of the topic is determined in connection with finding repertoire problems in ballet theaters, identifying contradictions between the interests, preferences of the public and modern realities. Examples are given of two choreographic productions - O. Vinogradov's ballet "The Inspector General" and L. Cannito's ballet "The Godfather" - in which such an asocial phenomenon as corruption is exposed. A small comparative analysis of these performances is presented, their educational potential is revealed.

Key words: choreographic art, ballet, dance language, educational potential, anti-corruption, education of the viewer