

На правах рукописи

ШАРАПОВА Нелли Сергеевна

**СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЕ УСЛОВИЯ
ФОРМИРОВАНИЯ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ
ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ
У МОЛОДЕЖИ СРЕДСТВАМИ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

13.00.05 – теория, методика и организация
социально-культурной деятельности

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Тамбов 2015

Работа выполнена на кафедре социокультурных коммуникаций и актерского мастерства ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Научный руководитель:

кандидат педагогических наук,
доктор культурологии, профессор
Григорьева Елена Ивановна

Официальные оппоненты:

Апанасюк Лариса Ахунжановна,
доктор педагогических наук, доцент,
доцент кафедры теории и методики
преподавания иностранных языков и
культур ФГБОУ ВПО «Тольяттинский
государственный университет»

Курапина Екатерина Валерьевна,
кандидат педагогических наук, доцент
кафедры социально-культурной дея-
тельности ФГБОУ ВПО «Орловский
государственный институт искусств и
культуры»

Ведущая организация:

**ФГБОУ ВПО «Алтайская государ-
ственная академия культуры
и искусств»**

Защита состоится 19 июня 2015 года в 14.00 на заседании диссертационного совета Д.212.261.07 в ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина» по адресу: 392036, г. Тамбов, ул. Советская, 6, зал заседаний диссертационного совета.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ФГБОУ ВПО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина» и на сайте <http://www.tsutmb.ru>.

Автореферат разослан 18 мая 2015 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



Н.Н. Иванова

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Современное общество характеризуется стремительным экономическим, политическим и культурным развитием. Немало изменений и реформ переживает социальная сфера и сфера образования. Стоит отметить значительное влияние процессов глобализации на изменение российской действительности, а также на воздействие информационных ресурсов, формирующих образ современного человека. Сегодня мы живем в период общедоступности и переизбытка информации, потому, как никогда, молодому поколению необходимо иметь ориентиры для дальнейшего развития.

Несмотря на рост экономики, социокультурная сфера переживает ряд негативных процессов: утрату нравственных ориентиров, семейных ценностей, отчуждение от культуры и искусства. Все больше социологов, культурологов, педагогов и политологов говорят о кризисе морали и нравственности, об отчуждении и отсутствии общественных норм и правил, рассматривая данные вопросы с точки зрения появления признаков аномии в современном обществе, т.е. разрушения единства культуры, вследствие чего жизненный опыт людей перестает соответствовать идеальным общественным нормам. Как никогда становится необходимым не допускать распространения пессимистического восприятия жизни и обратить внимание на формирование личности гуманной, обладающей жизненными ориентирами, способной принимать решения в сложных жизненных ситуациях.

В настоящий момент формируется определенный социальный заказ – образ востребованного, успешного человека. Это личность образованная, обладающая правами и свободами выбора, нравственно ориентированная. В этой связи вопросы определения конкретных ценностных ориентаций, которыми должен обладать современный человек в качестве вектора личностного развития, выходят на передний план.

Вопросы формирования жизненных ценностных ориентаций у молодежи, а также использования педагогического потенциала игровых технологий затрагивали многие отечественные и западные авторы. В частности, в Центральной Европе формированием жизненных ориентаций занимаются непосредственно в рамках культурно-досуговой деятельности, которая несет значимый общекультурный характер и является платформой для реализации культурной политики государства и формирования общества будущего. В этой связи для нас представляет немалый интерес изучение как российского, так и зарубежного опыта.

Исходя из вышесказанного, в условиях нестабильности системы ценностей и ценностных ориентаций в современной России представляется актуальным исследование социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, а также эффективное применение игровых технологий в культурно-досуговой деятельности.

Степень научной разработанности проблемы. Игру как средство воспитания и развития личности описывали Н.П. Анискина, Ю.Л. Бабанский, Н.И. Болдырев, О.С. Газман, Р.И. Жуковская, М.В. Кларин, А.А. Люблинская, П.И. Пидкасистый, П.А. Рудик, С.А. Шамаков, Г.И. Щукина.

Возможности применения игровых технологий с точки зрения педагогического аспекта рассматривали отечественные и зарубежные авторы, такие как Л.А. Байкова, Э. Берн, О.С. Газман, Я. Корчак, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков и др.

Положения теории ценностей раскрыты в трудах А.К. Абишева, А.С. Ахизера, М. Вебера, Г.П. Выжлецова, Ф.С. Галимбекова, Н. Гартмана, Э. Гуссерля, А.Г. Здра-

восмыслива, Р. Ингардена, М.С. Кагана, В.А. Караковского, Р.Б. Пери, Н.С. Розова, В.Н. Сагатовского, Л.Н. Столовича, В.П. Тугаринова, Э. Фромма, Н.З. Чавчавадзе, М. Шелера, Г. Шпета, В.К. Шохина.

Положения о гуманизме, гуманистических ценностных ориентациях описаны в психолого-педагогических исследованиях Т.К. Ахаяна, К.Я. Вазиной, З.И. Васильевой, А.В. Кирьяковой, В.А. Кувакина Д.А. Леонтьева, Н.Н. Моисеева, В.Н. Мясичева, В.В. Николиной, З.И. Равкина, Л.П. Разбегаевой, В.А. Слостенина, М. Хайдеггер.

Проблеме формирования гуманистических ценностных ориентаций посвящены многочисленные труды великих педагогов. Вопросам становления и воспитания достойного человека уделяли внимание Я.А. Коменский, А.С. Макаренко, И.Г. Песталоцци, Н.И. Пирогов, Ж.Ж. Русо, Л.Н. Толстой, К.Д. Ушинский. Общую теорию развития личности описывали К.А. Абульханова-Славская, Б.Г. Ананьев, А.Г. Асмолов, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, И.В. Дубровина, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.И. Фельдштейн, В.Д. Шадриков.

Идеи гуманистических ценностных ориентаций как основ формирования личности описаны в работах Ш.А. Амонашвили, К.Я. Вазиной, О.С. Газмана, В.А. Караковского, Б.Т. Лихачева, Н.Д. Никандрова, З.И. Равкина, Н.С. Розова, В.А. Сухомлинского, Н.Е. Щурковой.

Значительный интерес по данной проблеме представляют труды зарубежных ученых (Г. Вальтер, Т. Лукманн, Т. Маиссен, М. Фухс, Г. Хирш, А. Шерр, А. Шульц и др.), в работах которых раскрыты понятия субъектного образования, описана роль культурно-досуговой деятельности в становлении и развитии личности.

Социально-философские проблемы молодежи как важной социальной группы общества нашли свое отражение в исследованиях С.Н. Иконниковой, И.М. Ильинского, Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспировой, И.С. Копа, В.Т. Лисовского и др., которые подробно описали характеристики молодежи, их ценностные ориентации.

Исследованием досуга молодежи занимались И.В. Бестужев-Лада, А.А. Гордон, В.Д. Петрушев, В.Н. Пименова, Г.А. Пруденский, Э.В. Соколов, Б.А. Трушин. В своих работах авторы рассматривали влияние свободного времени на всестороннее развитие личности.

К изучаемой нами проблеме близки работы по саморазвитию и самореализации личности в сфере досуга (А.И. Беляева, Т.И. Бакланова, А.С. Каргин).

Большое значение для изучения культурно-досуговой деятельности и выявления понятий «досуг», «свободное время», «культура досуга», определения их структуры и функций имеют работы отечественных ученых М.А. Ариарского, Е.И. Григорьевой, М.И. Долженковой, А.Д. Жаркова, Т.Г. Киселевой, Ю.Д. Красильникова, Ю.А. Стрельцова, Е.Ю. Стрельцовой, А.А. Сукало, В.Я. Суртаева, Б.А. Титова, В.В. Туева, В.М. Чижикова, Н.Н. Ярошенко. Исследования названных авторов имеют большое значение для совершенствования теории и методики культурно-досуговой деятельности.

Теоретическое изучение источников показало, что проблема формирования гуманистических ценностных ориентаций у подрастающего поколения средствами игровых технологий получила значительное научное осмысление и была рассмотрена в разных аспектах гуманитарного знания. Однако на сегодняшний день являются недостаточно изученными научно-теоретические основы организации процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Комплексный теоретико-эмпирический анализ в рамках исследуемой проблемы позволил выявить **противоречия** между:

– наличием значительного педагогического потенциала игровых технологий в формировании жизненных ценностных ориентиров у молодежи, создающего платформу для развития разносторонней личности, и недостаточной степенью его реализации;

– возросшими требованиями государства и современного общества к воспитанию молодого поколения со сформированными гуманистическими ценностными ориентациями и отсутствием четкого понимания личностных ценностных ориентиров, которыми должна обладать современная молодежь, создающая новое гуманистическое общество;

– потребностью в организации процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, в частности посредством игровых технологий, и недостаточной сформированностью социально-культурных условий, обеспечивающих этот процесс.

Выявленные противоречия позволили сформулировать проблему, которая заключается в научном обосновании социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально апробировать совокупность социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В качестве **объекта исследования** выступает процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Предметом исследования является реализация социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Для исследования данного предмета и реализации цели определены следующие **задачи исследования**:

1. Теоретически обосновать сущность и выявить специфику формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

2. Разработать и апробировать модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

3. Определить критериальный аппарат исследования, который позволит выявить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

4. Обосновать совокупность социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

5. Разработать и апробировать педагогическую программу, направленную на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Гипотеза исследования заключается в предположении о том, что формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий будет успешным при следующих социально-культурных условиях:

– реализации важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, принцип соучастия, добровольного участия, ориентация на современную действительность, доброжелательность к ошибкам и ориентация на сильные стороны, принцип самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д.;

– применении обоснованного, экспериментально проверенного критериально-аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

– привлечении подготовленных сотрудников к участию в педагогическом процессе (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

– реализации педагогической модели, построенной на активном включении в игровую деятельность, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

– техническом и методическом обеспечении, в частности, реализации педагогической программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Методологическая основа исследования базируется на положениях о культурной обусловленности личностного развития, тесной связи культурно-досуговой деятельности с процессами социализации и усвоения жизненных ценностных ориентаций (М.А. Ариарский, Е.И. Григорьева, Н.С. Злобин, А.С. Фролова, М. Фухс, Н.Н. Ярошенко); на идеях гуманистического подхода субъектного образования (Т. Браун, Г. Тирш, Б. Шоррн); ведущей роли игровых технологий, выполняющих социокультурную, диагностическую и другие функции в процессе формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи (И.С. Бессарабова, С.А. Шмаков, Ф. Шиллер).

Теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных педагогов, психологов, философов о закономерностях воспитания и разностороннего развития личности, в том числе с позиции гуманистического и аксиологического подходов (И.Б. Котова, В.А. Кувакин, А. Шерр, Е.Н. Шиянов и др.); по социально-педагогической теории формирования личности в молодежном возрасте в игровой деятельности (У. Баер, Л.С. Выготский, Г. Копп, Л.А. Цветкова, С.А. Шмаков и др.). Важным источником для исследования процессов формирования гуманистических ценностных ориентаций средствами игровых технологий стали труды авторов теории, методики и организации социально-культурной деятельности (М.А. Ариарский, Е.И. Григорьева, А.Д. Жарков, Т.Г. Киселева, Ю.Д. Красильников, В.Я. Суртаев, Н.Н. Ярошенко).

Методы исследования: теоретические – изучение философской, социологической, психологической, педагогической литературы по проблеме исследования, теоретический анализ и синтез научных концепций; эмпирические – опытно-экспериментальная работа, включающая диагностический, констатирующий и формирующий этапы эксперимента, контент-анализ, моделирование, педагогическое наблюдение, опрос, беседы, интервью, тестирование, математические методы обработки результатов эксперимента.

Опытно-экспериментальной базой исследования являлись Международный центр «Лингвист», Немецкий культурно-образовательный центр в г. Воронеже, Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, Культурно-выставочный комплекс «Знаменское-Губайлово» в г. Красногорске Московской области.

Общее число участников исследования – 552 человека, из них принимали участие в социологическом опросе 312 человек, в формирующем этапе эксперимента – 240 человек.

Организация исследования. На первом этапе (2011–2012 гг.) изучалась и анализировалась научная литература по проблеме исследования. Разрабатывались теоретические основы исследования, были определены цели, задачи, объект, предмет и рабочая гипотеза исследования, выявлялась роль игровых технологий в процессе формирования ценностных ориентаций у молодежи, давалось научное обоснование сущности и специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, изучался зарубежный опыт работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. На первом этапе была разработана модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, обоснованы педагогические принципы, направленные на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Второй этап (2012–2013 гг.). На данном этапе был определен критериальный аппарат исследования (критерии и соответствующие им показатели), который позволяет определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи; обоснована совокупность социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий; разработана программа, реализующая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Третий этап (2013–2014 гг.) заключался в апробации разработанных нами социально-культурных условий формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. В этот период были подведены итоги исследования: осуществлена проверка гипотезы, степени реализации исследовательских целей и задач, сделаны выводы по теоретическим и практическим аспектам исследования.

Новизна исследования заключается:

- в определении сущности формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая представляет собой сознательное познание, освоение и принятие гуманистических ценностных ориентаций молодыми людьми в процессе осуществления игровой деятельности и дальнейшее их использование как вектора собственного жизненного развития;
- выявлении специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, заключающейся в особом потенциале культурно-досуговой деятельности способной создать педагогическое пространство, обеспечивающее всестороннее развитие и социализацию личности при активном использовании игровых технологий;
- разработке эффективной педагогической модели, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих блоков (целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного), обеспечивающих эффективную реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий;
- обосновании совокупности социально-культурных условий, позволяющих поставить субъект в центр культурно-досуговой деятельности, направить педагогический потенциал на развитие личности, сформировать потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров, проявления

активной жизненной позиции, принятия ответственных личных и коллективных решений, а также оказывающих позитивное влияние на разностороннее развитие личности в процессе осуществления игровой деятельности;

– реализации педагогической программы, разработанной на основе модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая включает в себя цели, задачи, содержание, планируемый результат.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении сущности и обосновании специфики формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, дополняющих теорию социально-культурной деятельности достоверной информацией о педагогическом потенциале культурно-досуговой деятельности, способствующей процессу социализации, сознательному освоению и принятию гуманистических ценностных ориентаций молодежью в качестве жизненных ориентиров при активном применении игровых технологий.

Понятийный аппарат теории социально-культурной деятельности дополнен уточненным понятием «гуманистические ценностные ориентации», которое заключается в сознательном понимании, освоении и принятии гуманистических ценностных ориентаций молодежью, а именно в принятии человека как приоритетной ценности, и использовании этих ориентаций как вектора собственного жизненного развития.

Обоснована и экспериментально доказана необходимость соблюдения социально-культурных условий, определяющих эффективность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Разработана и апробирована модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, которая является целостной дидактической системой, состоящей из взаимодополняющих блоков: целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного, направленной на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностные ориентации в качестве жизненных ориентиров.

Обоснован критериальный аппарат исследования, а также система диагностических критериев, состоящих из когнитивного, аксиологического, мотивационно-ценностного, деятельно-регулятивного критериев, и соответствующих им показателей, позволяющих определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Практическая значимость исследования определяется тем, что полученные результаты позволяют более эффективно осуществлять процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. Разработана комплексная педагогическая программа формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, реализация которой предоставляет молодым людям возможность приобрести дополнительный жизненный опыт, развивать свои интеллектуальные, физические и творческие способности, приобрести навыки, необходимые для дальнейшей самореализации, узнать свои сильные и слабые стороны, определить собственные жизненные ценностные ориентации. Разработанная в ходе исследования авторская педагогическая программа может использоваться в процессе организации досуговой деятельности в образовательных и культурно-досуговых учреждениях с целью развития всесторонней личности, формирования у молодого поколения гуманистических ценностных ориентаций. Разработанный и экспериментально обоснованный критериальный аппарат представ-

ляет собой систему диагностических критериев (когнитивный, аксиологический, мотивационно-ценностный, деятельно-регулятивный), определяющих уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий по качественным и количественным показателям каждого из этих критериев, благодаря чему процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий становится контролируемым как по отдельным критериям, так и по общему коэффициенту показателей сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

На основе широкой опытно-экспериментальной работы доказана эффективность социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Материалы исследования могут быть использованы в процессе профессиональной подготовки педагогов, специалистов социально-культурной сферы, а также применяться при организации культурно-досуговых проектов, во внеучебной деятельности образовательных учреждений. Результаты диссертационного исследования позволяют сделать научно обоснованные выводы и рекомендации по организации педагогического процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Достоверность и обоснованность результатов исследования подтверждаются их соответствием фундаментальным положениям, теориям и концепциям социально-гуманитарного знания; организацией опытно-экспериментальной работы с использованием комплекса методов согласно объекту, предмету, цели и задачам исследования; положительными изменениями в результате внедрения авторской педагогической программы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Положения, выносимые на защиту:

1. Сущность формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий представляет собой сознательное познание, понимание и принятие гуманистических ценностных ориентаций молодежью в качестве жизненных ценностных ориентаций в процессе осуществления игровой деятельности и дальнейшее использование их как вектора собственного личностного развития, обеспечивающего стремление к созидательной активности.

2. Специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий определяется особым потенциалом культурно-досуговой деятельности, соответствующей одному из главных принципов гуманизма – принятию человека как приоритетной ценности, ставящей субъект в центр образования, направленной на самостоятельную творческую деятельность с целью самореализации и развития собственных физических, интеллектуальных и творческих способностей посредством игровых технологий.

3. Педагогическая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий включает в себя взаимодополняющие блоки: целевой, содержательно-функциональный, организационно-процессуальный и критериально-результативный, – которые позволяют реализовать процесс эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

4. Разработанный и экспериментально обоснованный критериальный аппарат, состоит из диагностических критериев (когнитивный, аксиологический, мотивационно-ценностный, деятельно-регулятивный) и соответствующих им показателей, опре-

деляющих уровни (высокий, средний, низкий) сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, позволяющих осуществлять мониторинг данного процесса.

5. К социально-культурным условиям формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий относятся:

- реализация важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, соблюдение принципов соучастия, добровольного участия, ориентации на современную действительность, доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны, принципа самостоятельного обучения в группе, открытости к многообразию и т.д.;

- применение обоснованного, экспериментально проверенного критериально-го аппарата исследования, который позволит определить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- привлечение подготовленных сотрудников, участвующих в педагогическом процессе (руководители, педагоги, игротехники), способных развивать активную жизненную позицию молодых людей, инициативность, мотивировать на творческое, интеллектуальное и физическое развитие, видеть и развивать сильные стороны каждой личности, формировать умения и навыки, необходимые современной личности, обладающей сформированными гуманистическими ценностными ориентациями;

- реализация педагогической модели, построенной на активном включении в игровую деятельность, состоящей из взаимосвязанных и взаимодополняющих компонентов, обеспечивающих реализацию процесса формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи;

- техническое и методическое обеспечение, в частности, наличие педагогической программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

6. Педагогическая программа «Сундук Мудреца», которая направлена на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи при использовании игровых технологий, ставит в центр обучения субъект, что способствует разностороннему развитию личности, пониманию значения гуманистических ценностных ориентаций. В результате реализации программы формируется потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций у молодых людей в качестве приоритетных жизненных ориентиров, умение принимать ответственные личные и коллективные решения, формируется потребность постоянного развития своих интеллектуальных, физических и творческих способностей, проявления активной жизненной позиции, осознанного поведения в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущения иного поведения.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись на базе Международного центра «Лингвист» в г. Воронеже. Основные положения и выводы диссертации были отражены: в выступлениях на международных, всероссийских и межрегиональных научно-практических конференциях («Стрельцовские чтения», Москва, МГУКИ, 2013 г.; «Межкультурное взаимодействие в современном обществе: проблемы и перспективы развития», Орёл, ОГИИК, 2014 г.; «Наука в информационном пространстве», Днепропетровск, материалы IX Международной научно-практической конференции, 2013 г., и др.); в публикациях, в том числе в рецензируемых ведущих научных изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России, – «Вестнике Воронежского государственного технического университета» (Воронеж, ВГТУ, 2013 г.); в процессе собственной педагогической деятельности в качестве от-

рядного педагога и начальника лагеря в проектах отдела «Зазеркалье» на базе Международного центра «Лингвист» в г. Воронеже.

Структура и объем диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **введении** обосновывается актуальность проблемы исследования и степень ее разработанности; раскрыты цель, предмет, объект, задачи исследования; охарактеризованы научная новизна, теоретическая и практическая значимость; сформулированы основные положения, выносимые на защиту.

Первая глава **«Формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий как научно-педагогическая проблема»** содержит теоретический анализ литературных источников по проблеме исследования, в ходе которого выявлена роль игровых технологий в формировании ценностных ориентаций у подрастающего поколения, а также сущностная характеристика и специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, определены социально-культурные условия эффективного осуществления педагогического процесса, а также представлена разработанная модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В параграфе 1.1 **«Роль игровых технологий в формировании ценностных ориентаций у молодежи»** отмечается необходимость воспитания разносторонне и гармонично развитой личности, обладающей сформированными ценностными ориентациями.

Для создания нового общества наибольшее внимание необходимо обратить на молодежь, так как именно эта социальная группа является экономическим, политическим и культурным потенциалом страны. В исследовании отмечается, что при выборе путей формирования ценностных ориентаций у молодежи необходимо отдавать предпочтение игровой деятельности, учитывающей специфику данной социальной группы.

Анализ литературы показал, что еще в древности философы уделяли внимание игре и рассматривали ее как способ обучения и воспитания подрастающего поколения. Однако теоретические исследования игры начались только во 2-й половине XIX в. К. Гросс, Г. Спенсер, К. Бюлер, Ф. Бойтендайк, Ф. Шиллер и др. были первыми авторами, которые попытались определить понятие игры и ее характерные черты.

Существенную роль в понимание и толкование игры внесли такие западные психологи и философы, как Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Д.Б. Эльконин, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев и др. Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности, руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др. В диссертации отмечается, что на передний план в игре выходит игровой процесс, а не ее результат.

В XX в. педагоги рассмотрели игру как метод воспитания более подробно. С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Г.В. Плеханов, А.В. Волохов утверждали, что игра – это вид деятельности, воссоздающий ситуации, направленные на усвоение общественного опыта, способствующий процессу социализации, а также гармоничному развитию

личность, в котором, главным образом, складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Соглашаясь с мнением С.А. Шмакова, мы выделяет следующие черты, присущие большинству игр: свободная развивающая деятельность; творческий, импровизационный, активный характер этой деятельности; эмоциональная приподнятость деятельности; наличие прямых или косвенных правил.

В педагогической литературе подробно описан опыт использования игровых технологий в учебно-воспитательном процессе (Н.П. Аникеева, Г.В. Винникова, В.М. Григорьев, О.С. Газман, Е.С. Малах, С.А. Смирнов, Б.А. Титов и др.).

Особое внимание в диссертации уделяется функциям столь популярных среди молодежи игровых технологий, которые способствуют эффективному формированию ценностных ориентаций у молодого поколения: социокультурная, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая и коррекционная функции, функция самореализации, а также развлекательно-рекреативная функция.

Благодаря совокупности данных функций, игровые технологии оказываются наиболее выигрышными и эффективными в формировании жизненных ценностных ориентаций у молодежи, способными активизировать деятельность молодых людей, спроецировать мотивацию достижения, создать условия для самостоятельного интеллектуального, творческого и физического развития, дать возможность принимать решения и вести за них как личную, так и групповую ответственность.

В контексте нашего исследования ведущую роль играют современные квестовые игровые технологии, которые строятся на сюжетно-ролевом моделировании, что подразумевает под собой создание игровой деятельности с включением в неё разработанных ролей и различных задач.

При применении квестовых игровых технологий участники проходят полный цикл мотивации – от внимания до удовлетворения, знакомятся с занимательным материалом, который позволяет молодым людям исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Опираясь на мнение И.Н. Сокола, в исследовании рассматривается квест как технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений XXI в.

В параграфе 1.2 **«Сущность и специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий»** особое внимание уделяется раскрытию понятия «гуманистические ценностные ориентации», а также рассмотрению социально-культурной деятельности как эффективного средства воздействия на личность, ее мировоззрение, формирование ценностных ориентаций.

Понятие ценности зародилось в рамках философской науки и положило начало ее специальной области – аксиологии (теории ценности), которая исследует природу ценностей, их место в реальности, структуру ценностного мира, их отражение в структуре личности. О ценности писали еще древнегреческие философы в V–IV вв. до н. э. Однако только в период Просвещения, благодаря И. Канту, понятие «ценность» впервые было введено в научный оборот. Исследованием установлено, что на протяжении веком ценность носила гуманистический характер.

Интерес к понятиям «ценность», «гуманизм» носили лавинообразный характер. В XIX–XX вв. произошел новый теоретический интерес к проблеме ценностей в философии. Анализ литературы показал, что понятие ценности по-разному интерпрети-

ровалось в различных философских системах. В аспекте «натуралистической» аксиологии Р.Б. Перри и Дж. Дьюи, М. Вебер и Э. Дюркгейм осуществляли социологический подход. Логико-семантический и семиотический анализ ценности осуществляли Дж. Мур и Б. Рассел, Л. Витгенштейн и А. Ричардс, Ф. де Соссюр и Ч.У. Моррис, Я. Мукаржовский и К.И. Льюис. Серьезную разработку получила аксиология в феноменологической философии Э. Гуссерля, М. Шелера, Н. Гартмана, Р. Ингардена, Г. Шпета, М. Дюфрэнна, поскольку она выявила одну из важнейших аксиом аксиологии – интенциональность ценностного отношения. В объективно-онтологических системах (В. Виндельбанда, Г. Риккерта, М. Шелера, Н. Гартмана) ценность рассматривалась как понятие, обозначающее достоинство духовного бытия человека.

Представители субъективного идеализма (В. Вундт, Ф. Йодль, Ф. Паульсен) определяли ценности как проявление сознания, психологического настроения.

В контексте нашего исследования использовался социокультурный подход при определении ценности. В основе такого подхода лежит проблема взаимодействия различных систем ценностей: идеалов личности и идеалов общества, которые востребованы в данный период времени на конкретной территории.

Начало нового тысячелетия ознаменовалось активизацией мирового гуманистического движения, что подтверждают многочисленные конференции, посвященные теме гуманизма, а также сообщества, занимающиеся проблемами гуманизации общества.

В диссертации обосновано мнение автора, что современное общество нуждается в личности, обладающей гуманистическими ценностными ориентациями.

При определении современных гуманистических ценностных ориентаций мы отталкивались от общих черт гуманистического мировоззрения, которые были приняты в программных документах Российского гуманистического общества, учитывающих как нашу национальную гуманистическую традицию, так и опыт мировой гуманистической мысли.

Проведенный нами анализ литературы позволяет утверждать, что гуманистические ценностные ориентации представляют собой принятие человека как приоритетной ценности; способность вести осознанную жизнь, умение принимать личные и коллективные решения, нести ответственность за эти решения; постоянное развитие своих интеллектуальных, физических и творческих способностей; проявление активной жизненной позиции, а также совершение поступков в соответствии с гуманистическими ценностными ориентациями, недопущение иного поведения.

Ценности формируются и реализуются в социально-культурной деятельности. Под социально-культурной деятельностью мы понимаем совокупность педагогических технологий, которые обеспечивают превращение культурных ценностей в регулятив социального взаимодействия, а также технологично определяют социализирующие воспитательные процессы.

Личность гуманная, свободная не терпит авторитарной, принудительной системы социализации и воспитания. Досуг как сфера свободного и самостоятельного выбора деятельности получает безусловные преимущества в педагогическом процессе.

Досуг, как доказано в трудах М.А. Ариарского, С.Н. Иконниковой, Э.В. Соколова, В.Е. Триодина, Г.Н. Новиковой, обладает серьезным педагогическим потенциалом для гармонизации ценностных систем человека и окружающего мира, благодаря которому происходит социально-культурное развитие личности и формирование у него гуманистических ценностных ориентаций.

Учитывая отечественный и зарубежный педагогический опыт, мы можем утверждать, что при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи

средствами игровых технологий образовательные процессы должны рассматриваться с точки зрения субъекта (Г. Тириш). Культурно-досуговая деятельность как способ педагогического воздействия содержит главный принцип гуманизма, а именно принятие человека как приоритетной ценности, и ставит субъект в центр образования, что является ключевым моментом в развитии личности и формировании у нее гуманистических ценностных ориентаций.

Проведенный теоретический анализ позволил выявить сущность и специфику формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В параграфе 1.3 «**Модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий**», опираясь на изложенные ранее теоретические положения о гуманистических ценностных ориентациях и специфике их формирования, нами была разработана модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

В рамках диссертационного исследования модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий рассматривается как целостная дидактическая система, направленная на реализацию процесса формирования развитой, творческой личности, осознающей и принимающей гуманистические ценностные ориентации в качестве вектора жизненного развития, состоящая из взаимодополняющих блоков: целевого, содержательно-функционального, организационно-процессуального и критериально-результативного, которые направлены на реализацию процесса эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий (рис. 1).

Целевой блок определяет цель и задачи формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий. В работе обоснованы принципы и подходы к данному процессу.

Содержательно-функциональный блок педагогической модели содержит практическую программу по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий и их функций. Основу содержания программы, рассчитанной на 1 календарный год, составляют 5 авторских игровых проектов.

Организационно-процессуальный блок включает в себя этапы реализации проектов, состоящих из структурных компонентов (мотивационный, процессуально-содержательный, аналитическо-корректирующий), и социально-культурные условия, направленные на эффективное формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Наполнение данных блоков направлено на обеспечение системной организации культурно-досуговой деятельности молодежи, где основным средством при этом выступают игровые технологии, применение которых оказывает влияние на процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций на критериально заданной основе.

Критериально-результативный блок. Для оценки результатов модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий был разработан критериальный аппарат, содержащий 4 критерия. Предложенные критерии, соответствующие им показатели позволяют выявить уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Таким образом, содержательное наполнение критериев и их качественные характеристики позволят выявить у молодежи индивидуальный уровень (высокий, средний, низкий) сформированности гуманистических ценностных ориентаций.



Рис. 1. Модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий

Результатом модели является повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций, отражающегося в понимании, осознании и принятии гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ценностных ориентаций, сформированной потребности принимать ответственные личные и коллективные решения, активном развитии собственных интеллектуальных, физических и творческих способностей, проявлении активной жизненной позиции, умениях оценивать жизненные ситуации, поступки людей, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

Полученные теоретические результаты послужили основой для проведения экспериментальной части диссертационного исследования.

Вторая глава **«Опытно-экспериментальная работа по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий»** посвящена выявлению социально-культурных условий, способствующих процессу формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, реализации целостной структурно-содержательной модели, научному обоснованию эффективности социально-культурных условий опытно-экспериментальным путем.

В параграфе 2.1 **«Анализ социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи»** представлена гипотеза исследования, которая заключается в предположении о том, что формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий будет успешным при соблюдении следующих социально-культурных условий: реализации важнейших педагогических принципов: ориентация на действие, цельность проекта, соблюдение принципов соучастия, добровольного участия, ориентация на современную действительность, доброжелательность к ошибкам и ориентация на сильные стороны, принцип самостоятельного обучения в группе, открытость к многообразию и т.д.; применении обоснованного, экспериментально проверенного критериального аппарата исследования; привлечении подготовленных сотрудников; реализации педагогической модели; техническом и методическом обеспечении, в частности, использовании педагогической программы, построенной на активном включении в игровую деятельность по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Проведение опытно-экспериментальной работы включало следующие этапы: *констатирующий, формирующий и контрольный.*

Опытно-экспериментальная работа проводилась с 2011 по 2014 г. на базе Международного центра «Лингвист», Немецкого культурно-образовательного центра в г. Воронеже, Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина, Культурно-выставочного комплекса «Знаменское-Губайлово» г. Красногорска Московской области.

В экспериментальной работе в общей сложности приняло участие 552 человека, из них 388 школьников в возрасте 14-17 лет, 68 студентов, а также 96 педагогов, игротехников и других работников культурно-досуговой сферы.

Констатирующий этап проходил в период с 2011 по 2012 г.

Культурно-досуговые проекты обладают глубоким педагогическим потенциалом, поэтому важным аспектом опытно-экспериментальной работы являлся анализ социально-культурных условий. На данном этапе проводилось изучение целей, задач культурно-досуговых проектов, содержания учебно-методических комплексов, направленных на организацию досуговой деятельности молодежи. Также было проведе-

но интервьюирование сотрудников, участвующих в реализации культурно-досуговых проектов.

Проведенный нами анализ культурно-досуговых проектов выявил активное использование игровых технологий, способствующих развитию личности, а также частичную реализацию социально-культурных условий, способствующих формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. К ним относятся: частичное соблюдение педагогических принципов, направленных на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи при реализации культурно-досуговых проектов, достаточная техническая оснащенность.

Педагоги и кураторы культурно-досуговых проектов, безусловно, понимают важность формирования жизненных ценностных ориентаций у молодых людей и обладают необходимыми педагогическими знаниями и навыками. Однако при этом они не имеют четкого представления о современном социальном заказе, не имеют точного представления о гуманистических ценностных ориентациях и, как следствие, не ведут целенаправленной работы по их формированию.

Также нами был констатирован факт отсутствия педагогической модели и комплексной программы, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы в диссертационном исследовании были определены диагностические методики, которые позволили изучить исходный уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

Из общих результатов исходного диагностирования нами были отобраны данные участников, которые вошли в экспериментальную и контрольную группы.

Результаты первичной диагностики показали, что экспериментальная и контрольная группы обладают примерно одинаковыми суммарными показателями уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций.

Высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций в экспериментальной группе обладает 15,4% испытуемых, в контрольной выборке – 14,5%. Средний уровень в экспериментальной группе имеет 37,5% испытуемых, в контрольной – 39,4%. Низкий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций был выявлен у 47,1% испытуемых в экспериментальной группе и 46,1% в контрольной от общего числа респондентов.

Проведенная первичная диагностика выявила большую группу молодых людей с низким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций. Обладая высоким уровнем активности, желанием познавать и исследовать окружающий мир, молодые люди не задумываются о своих жизненных целях, зачастую копируют поведение других людей. Они не знают путей, через которые можно познать, а затем и развивать свои личные сильные стороны, получая при этом удовлетворение от уникальности своей личности.

Результаты первичной диагностики позволили утверждать, что при формировании гуманистических ценностных ориентаций необходимо учитывать комплекс социально-культурных условий, способствующих данному процессу, к которым мы относим:

- реализацию педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.);
- привлечение подготовленных сотрудников;
- наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций;

- применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций;
- техническое обеспечение;
- применение программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

В параграфе 2.2 «**Реализация модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий**» описан формирующий этап опытно-экспериментальной работы, который заключался в разработке и апробации программы, направленной на реализацию комплексной модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Практическая работа по осуществлению целенаправленной подготовки сотрудников и апробации опытно-экспериментальной программы проводилась в период с 2012 по 2014 г. В реализации программы участвовало 208 представителей молодежи, 32 сотрудника.

В исследовательской работе в качестве основных технологий, способствующих эффективному формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, были определены игровые технологии, с помощью которых создается игровая реальность – уникальное пространство для развития многогранной личности, включающая в себя различные виды творческой деятельности, в условиях которой происходит подготовка молодых людей к жизненным ситуациям, развиваются их творческие, физические и интеллектуальные способности, реализуется процесс осознания гуманистических ценностных ориентаций, а также формируется потребность в выборе гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров.

Организационно-процессуальную основу программы составила авторская модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, представленная в теоретической части данного диссертационного исследования.

Программа «Сундук Мудреца», основана на игровой деятельности, включает в себя цели, задачи, содержание, планируемый результат. В свою очередь, содержание программы состоит из 5 игровых проектов, выполняющих каждую из задач программы, выделяя при этом одну ведущую. Проект имеет 3 этапа реализации: мотивационный, процессуально-содержательный, аналитико-корректирующий, а также планируемый результат.

В качестве основной цели программы мы определили повышение уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Для достижения поставленной цели содержание программы было направлено на выполнение следующих задач:

- ознакомление и разъяснение понятия гуманистических ценностных ориентаций;
- формирование потребности самостоятельного осознания и принятия гуманистических ценностных ориентаций как жизненных ориентиров;
- формирование потребности принимать ответственные личные и коллективные решения;
- развитие интеллектуальных, физических и творческих способностей при активном включении в игровую деятельность;

- формирование личной потребности проявления активной жизненной позиции;
- формирование способностей оценивать жизненные ситуации, поступки людей, умение делать выбор, совершать поступки и расставлять приоритеты в соответствии с принятыми гуманистическими ценностными ориентациями.

При разработке программы мы учли следующие подходы: системный, культурологический, гуманистический, аксиологический, индивидуальный, творческий.

Содержание программы «Сундук Мудреца» состоит из 5 квестовых игр продолжительностью 5 и 7 дней. Каждый из проектов выполняет все значимые функции игровых технологий при формировании гуманистических ценностных ориентаций у молодежи: социокультурную, коммуникативную, диагностическую, терапевтическую и коррекционную, развлекательно-рекреативную, функцию самореализации.

При разработке программы нами были учтены методы, которые не только раскрывают сюжетную линию квеста, но и способствуют формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, а именно: метод исследования, метод информирования и разъяснения, пример-метод, метод вовлечения в деятельность, поощрение.

Квестовый вид игры позволил реализовать все необходимые педагогические принципы: ориентация на действие; цельность проекта; соблюдение принципа соучастия; добровольное участие; ориентация на современную действительность, или принцип актуальности; опыт самоэффективности; принцип доброжелательности к ошибкам и ориентации на сильные стороны; принцип самостоятельного обучения в группе; открытость к многообразию; совместная работа с экспертами, деятелями культуры и искусства; принцип гласности и признания.

Помимо разработанной программы была проведена подготовка сотрудников экспериментальной группы.

В результате проведенной подготовки сотрудники, вошедшие в экспериментальную группу, были ознакомлены с современным заказом общества, задачами субъектного образования. Педагоги изучили понятие «гуманистические ценностные ориентации», приняли во внимание цель и задачи программы, подробно разобрали педагогические принципы работы при реализации программы «Сундук Мудреца». Благодаря организованной квестовой игре сотрудники закрепили и применили на практике полученные знания.

При реализации программы нами было подготовлено и использовано все необходимое техническое оборудование (принтер, 3 ноутбука, 2 рации, осветительное оборудование и т.д.).

Важным моментом опытно-экспериментальной программы, внедренной нами в ходе проведения формирующей части исследования, стало обеспечение социально-культурных условий, что позволило нам поставить субъект в центр культурно-досуговой деятельности, направить педагогических потенциал на развитие личности, сформировать потребность принятия гуманистических ценностных ориентаций в качестве жизненных ориентиров.

В параграфе 2.3 **«Результаты опытно-экспериментальной работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий»** представлен третий этап нашей опытно-экспериментальной работы – контрольный.

На данном этапе эксперимента была проведена повторная диагностика в экспериментальной и контрольной группах по выявлению уровня сформированности гума-

нистических ценностных ориентаций, а также подведены общие итоги всей опытно-экспериментальной работы.

После проведенной опытно-экспериментальной работы нами было проведено повторное интервьюирование сотрудников.

Важным положительным фактором является изменение отношения педагогов к необходимости формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. Педагоги и игротехники, вошедшие в экспериментальную группу, на вопрос, необходимо ли формировать такие ценности у молодежи, 100% дали положительный ответ.

Мы считаем, что данный результат был достигнут за счет проведенной подготовки педагогического состава экспериментальной группы, разъяснения педагогам сущности гуманистических ценностных ориентаций.

Говоря о критериях и показателях сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи, следует отметить, что результат зависит от личности и деятельности педагога, основанной на постановке субъекта в центр педагогического процесса и учете важнейших педагогических принципов.

Проведение двух замеров – в начале эксперимента (ноябрь 2013) и в конце (декабрь 2014) – позволили сравнить результаты и сделать выводы об эффективности авторской программы.

На контрольном этапе нами был повторно изучен общий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи в экспериментальной и контрольной группах. На основе совокупностей всех показателей мы определили высокий, средний и низкий уровни у каждого участника в обеих группах (табл. 1, 2).

Таблица 1

Общий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи до эксперимента

Уровни	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Когнитивный (25%)	3,1%	3,4%
Аксиологический (25%)	11%	10,6%
Мотивационно-ценностный (25%)	14,7%	15%
Деятельно-регулятивный (25%)	12%	11,3%
Итого (100%)	40,8%	40,3 %

Таблица 2

Общий уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи после эксперимента

Уровни	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Когнитивный (25%)	18,75%	3,97 %
Аксиологический (25%)	20,7%	10,7%
Мотивационно-ценностный (25%)	23,3%	17,05%
Деятельно-регулятивный (25%)	18,8%	11,3%
Итого (100%)	81,55%	43,02%

Анализ позволяет сделать вывод о том, что до эксперимента в обеих группах (контрольной и экспериментальной) преобладали молодые люди с низким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций. В обеих группах были участники со средним уровнем активности, при этом они не знали и не понимали значения гуманистических ценностных ориентаций. Испытуемые данной группы не знали своих сильных сторон либо давали противоречивые ответы, четко не представляли свои жизненные цели и пути их достижения. Они обладали определенным кругом интересов, при этом занимались любимым делом нерегулярно, либо быстро бросали при возникновении каких-либо трудностей.

Как и на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы, нами были повторно определены уровни сформированности гуманистических ценностных ориентаций у каждого из молодых людей в обеих группах.

Обобщая данные экспериментальной работы, мы проанализировали промежуточные результаты по выделенным критериям, что дало возможность распределить участников эксперимента по уровням сформированности гуманистических ценностных ориентаций (табл. 3, 4).

Таблица 3

Результаты исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи экспериментальной группы

Уровень сформированности гуманистических ценностей	До эксперимента		После эксперимента	
	количество человек (104)	%	количество человек (104)	%
Высокий	16	15,4	79	75,9
Средний	39	37,5	23	22,2
Низкий	49	47,1	2	1,9

Таблица 4

Результаты исходного уровня сформированности гуманистических ценностных ориентаций у молодежи контрольной группы

Уровень сформированности гуманистических ценностей	До эксперимента		После эксперимента	
	количество человек (104)	%	количество человек (104)	%
Высокий	15	14,5	14	13,5
Средний	41	39,4	43	41,3
Низкий	48	46,1	47	45,2

В результате реализации авторской программы количество молодых людей, обладающих высоким уровнем сформированности гуманистических ценностных ориентаций, в экспериментальной группе выросло с 15,4 до 75,9%, в то время как в контрольной группе данный показатель даже снизился (до эксперимента – 14,5%, после эксперимента – 13,5%). Эта тревожная тенденция свидетельствует о том, что без учета социально-культурных условий и специальной подготовки педагогического состава даже активные молодые люди могут терять вектор развития своей личности и становиться менее инициативными в различных сферах жизни.

Работа, проведенная на протяжении 11 месяцев в экспериментальной группе, созданной на базе Международного центра «Лингвист» города Воронежа, позволила подтвердить гипотезу исследования. Таким образом, мы можем утверждать, что процесс формирования гуманистических ценностных ориентаций будет эффективным при учете комплекса выделенных нами социально-культурных условий, к которым мы относим:

- реализацию педагогических принципов (цельность проекта, ориентация на сильные стороны и т.д.);
- привлечение подготовленных сотрудников;
- наличие модели, направленной на формирование гуманистических ценностных ориентаций;
- применение критериального аппарата, определяющего уровень сформированности гуманистических ценностных ориентаций;
- техническое обеспечение;
- применение программ, реализующих модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи.

В ходе опытно-экспериментальной работы была доказана эффективность авторской программы, которая была основана на модели формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

Мы показали, что игровая деятельность как способ проведения интересного досуга способна выполнить самые сложные педагогические задачи и создать условия для эффективного формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи. При этом процесс формирования жизненных ценностных ориентаций становится управляемым и представляет собой структуру взаимосвязанных и дополняющих друг друга компонентов, способствующих процессу социализации молодых людей и приобретению необходимого жизненного опыта.

В **заключении** обобщены результаты исследования, подтверждающие гипотезу и положения, выносимые на защиту.

На основе полученных в ходе теоретического анализа и проведения экспериментальной работы результатов формулируются следующие выводы:

1. Формирование гуманистических ценностных ориентаций у подрастающего поколения на современном этапе развития общества представляет собой крайне актуальную проблему, в решении которой эффективно может использоваться педагогический потенциал социально-культурной деятельности, в частности, при активном использовании игровых технологий.
2. Определены сущность и специфика формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.
3. Выявлены социально-культурные условия формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.
4. Разработанная педагогическая модель формирования гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий, представляющая собой научно-теоретическое структурирование педагогического процесса, позволяет максимально эффективно организовать игровую деятельность.
5. Разработанный критериальный аппарат позволяет объективно определять ответственность педагогической работы по формированию гуманистических ценностных ориентаций у молодежи средствами игровых технологий.

6. Авторскую педагогическую программу «Сундук Мудреца», позволяющую формировать потребность в принятии гуманистических ценностных ориентаций у молодого поколения в качестве жизненных ориентиров, следует признать эффективной.

Настоящее диссертационное исследование открывает путь к новым научным работам по развитию личности и формированию у нее гуманистических ценностных ориентаций; рассмотрению потенциала игровых технологий в контексте социально-культурной деятельности, направленного на социализацию подрастающего поколения в учреждениях социально-культурной и образовательной сфер; изучению проблемы подготовки педагогов по осуществлению педагогической деятельности, способствующей всестороннему развитию личности молодых людей.

Основное содержание и результаты исследования отражены в следующих публикациях:

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК МОиН РФ:

1. Шарапова, Н.С. Реализация международного сотрудничества в сфере культуры и образования на примере немецкого культурно-образовательного центра г. Воронежа / Н.С. Шарапова // Вестник Воронежского государственного технического университета. Педагогические проблемы реализации инновационных технологий в образовании. Воронеж, 2013. Т. 9, № 5.2. С. 130-133.

2. Шарапова, Н.С. Игровые технологии в формировании гуманистических ценностей у молодежи / Н.С. Шарапова // Вестник МГУКИ. 2015. № 1 (63). С. 151-156.

3. Шарапова, Н.С. Особенности использования принципов культурно-досуговой деятельности в практике работы образовательных учреждений / Н.С. Шарапова // Вестник МГУКИ. 2015. № 3 (64). С. 172-178.

Другие публикации по теме диссертационного исследования:

4. Шарапова, Н.С. Понятие «гуманистические ценности» как философская проблема / Н.С. Шарапова // Наука в інформаційному просторі: мат-лы IX міжнародної науково-практичної конференції. Дніпропетровськ: Видавець Біла К.О., 2013. Т. 5. С. 86-90.

5. Шарапова, Н.С. Организация функционирования социально-культурной сферы за рубежом / Н.С. Шарапова // Социально-культурная анимация: от идеи к воплощению: мат-лы VIII международного научного форума. 21-28 декабря 2013 (Испания, Барселона). Тамбов: Бизнес-Наука-Общество, 2013. С. 91-94.

6. Шарапова, Н.С. Преодоление ксенофобии в молодежной среде в процессе обучения иностранным языкам / Н.С. Шарапова // Ксенофобия в молодежной среде: проблемы и пути решения: мат-лы конференции / отв. ред. Е.И. Григорьева, науч. ред. Л.А. Апанасюк. Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2013. С. 67-73.

7. Шарапова, Н.С. Ориентация на субъект обучение как центральная позиция культурного образования / Н.С. Шарапова // Социально-культурная деятельность как сфера реализации новых педагогических технологий: всероссийская научно-практическая интернет-конференция. Тамбов, 2013. URL: <http://www.tsutmb.ru/soczialno-kulturnaya-deyatelnost-kak-sfera-realizaczii-novyix-pedagogicheskix-technologij>.

8. Шарапова, Н.С. Организация молодежного досуга на примере немецкого культурно-образовательного центра г. Воронежа / Н.С. Шарапова // Межкультурное взаимодействие в современном обществе: проблемы и перспективы развития: мат-лы межрегиональной научно-практической конференции молодых ученых, аспирантов и соискателей. Орел: Изд-во ОГИКИ, 2014. С. 111-114.

9. Шарапова, Н.С. Ролевая ситуационная игра как метод воспитания и обучения детей и подростков / Н.С. Шарапова // Социально-культурная деятельность: поиски, проблемы, перспективы: труды лаборатории социально-культурного проектирования кафедры социально-культурной деятельности МГУКИ. М., 2014. С. 150-155.

10. Шарапова, Н.С. Педагогический потенциал культурно-досуговой деятельности в формировании гуманистических ценностей у молодежи / Н.С. Шарапова // Культура и личность в современном мире: проблемы, поиски, решения в исследованиях молодых ученых: межвузовская научно-практическая конференция молодых ученых, аспирантов и магистрантов. Орел: Изд-во ОГИКИ, 2015. С. 38-42.

11. Шарапова, Н.С. Принципы работы в культурно-педагогической практике / Н.С. Шарапова // Вышеславцевские чтения: мат-лы Всероссийской научно-практической конференции. Тамбов: Бизнес-Наука-Общество, 2015. С. 43-48.

12. Шарапова, Н.С. Понятие «гуманистические ценности» как философская проблема / Н.С. Шарапова // Вышеславцевские чтения: мат-лы Всероссийской научно-практической конференции. Тамбов: Бизнес-Наука-Общество, 2015. С. 56-61.

13. Шарапова, Н.С. Ролевая ситуационная игра как метод воспитания и обучения детей и подростков (на примере детского проекта зазеркалье «лига детективов») / Н.С. Шарапова // Вышеславцевские чтения: мат-лы Всероссийской научно-практической конференции. Тамбов: Бизнес-Наука-Общество, 2015. С. 72-78.

Подписано в печать 16.04.2015 г. Формат 60×84/16. Усл. печ. л. 1,4.
Тираж 100 экз. Заказ № 1150. Бесплатно.
392008, Тамбов, ул. Советская, 190г.
Издательский дом ТГУ имени Г.Р. Державина.
Отпечатано в типографии Издательского дома ТГУ имени Г.Р. Державина
392008, г. Тамбов, ул. Советская, 190г.