

*Г. Бреславець, М. Козлов*

## **КВЕСТ-ЕКСКУРСІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОЇ АДАПТАЦІЇ ДІТЕЙ**

*Н. Breslavets, M. Kozlov*

### **QUEST TOUR AS A TOOL FOR SOCIAL AND PSYCHOLOGICAL ADAPTATION OF CHILDREN**

Залучення дітей молодшого віку до екскурсій є важливим аспектом формування їх особистості, оскільки екскурсія є однією із форм освітньо-виховної роботи з дітьми. Екскурсії надають нових знань, допомагають розширювати світогляд, а також підвищують рівень дисциплінованості дітей. Під час екскурсій їх учасники звикають до подорожей, поїздок у транспорті, вчаться організовано відвідувати об'єкти культури, пам'ятки архітектури тощо.

Слід зазначити, що молодший шкільний вік — це важливий етап у житті дитини, що має значний вплив на формування у неї особистісного ставлення до оточуючого середовища і до самої себе. Водночас одним із факторів, що впливає на те, якою виросте дитина, є вміння адаптуватися до нових умов, у які вона потрапляє в процесі особистісного становлення.

Проте екскурсія в традиційному її розумінні, коли людина є пасивним слухачем і спостерігачем, а вся інформація доноситься екскурсиводом, має свої недоліки у межах роботи з дітьми. Передусім фізіологічні особливості дітей молодшого віку, такі як активність, енергійність і як результат — непосидючість, унеможливають повну сконцентрованість на темі екскурсії та повноцінне сприйняття інформації. По-друге, спостерігається значне занурення молоді у віртуальний світ через мобільні пристрої, що також знижує ефективність екскурсій. У цих умовах ефективнішим інструментом може слугувати квест-екскурсія.

Термін «квест» зазвичай застосовується як для позначення гри-оповідання, у якій герой або учасник переміщається за сюжетом, контактуючи з ігровим простором за допомогою вживання предметів, спілкування з іншими персонажами і вирішення логічних задач й головоломок, так і просто для позначення основного завдання, яке необхідно виконати герою гри, щоб досягти ігрової цілі. Водночас квест-екскурсія — це послуга з організації відвідування спеціально відібраних об'єктів екскурсійного показу, що припускає наявність сюжетної лінії і перешкод у формі різних завдань, головоломок, ігор, розгадуючи які учасники знайомляться і вивчають конкретні об'єкти за допомогою використання наявних знань, спостереження і спілкування з іншими суб'єктами. Більше того, зацікавленість дітей до цього виду екскурсій, окрім активного фізичного навантаження, досягається шляхом застосування мобільних телефонів та планшетів, що є невід'ємним атрибутом квест-екскурсій. Зокрема передбачається використання QR-кодів, карт, застосунків тощо.

Методологічно квест-екскурсії охоплюють ознаки як ігрової квесту, так і екскурсій, і передбачають наявність таких елементів:

- наявність індивідуальних екскурсантів або групи (до 50 чол.);
- необмеженість у часі;
- суміщення в екскурсії елементів гри і екскурсій;
- певна тематика екскурсій з чітко вибудованою сюжетною лінією;

- ознайомлення з об'єктами відбувається під час гри шляхом виконання певних завдань;
- визначення цілі, до якої повинні прийти учасники квесту;
- наявність завдань, які інтригують учасників і змушують переживати маршрут спільно всім колективом.

Таким чином, екскурсії відіграють важливу роль у процесі соціально-психологічної адаптації дітей, але водночас досягнення максимальної ефективності щодо залучення дітей до екскурсійного процесу можливий за допомогою використання саме квест-екскурсій та нових технологій.

*М. В. Федченко*

## **СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНА АНІМАЦІЯ ЯК ВИД ДОЗВІЛЛЯ**

*M. V. Fedchenko*

### **SOCIO-CULTURAL ANIMATION AS A KIND OF LEISURE**

Анімація — молода галузь науки, сформована на перетині гуманістичної психології, соціальної психіатрії, логотерапії, соціально-культурної діяльності та педагогіки.

Термін «анімація» тлумачиться як натхнення, одухотворення, стимулювання життєвих сил, залучення в активну діяльність. Анімація вводить до наукового обігу на початку ХХ ст. у Франції і трактується як діяльність, спрямована на провокування й посилення інтересу до культури та художньої творчості.

У професії аніматора є велике розмаїття завдань, оскільки аніматор — це кваліфікований працівник соціовиховної анімації, функція якого полягає в розкритті та розвитку освітнього, культурного та спортивного потенціалу людини.

У процесі анімаційної діяльності аніматор допомагає:

1. Побачити (або уявити) об'єкти дії, що сприяють зоровому сприйняттю певної заданої теми;
2. Сприйняти та зрозуміти необхідну інформацію;
3. Здійснити спробу зробити щось подібне самому;
4. Відчути себе співучасником анімаційного процесу;
5. Оволодіти практичними навичками, залучившись до анімаційного процесу.

Анімація розподіляється на окремі напрями соціокультурної практики:

1. *Анімація в роботі із соціально незахищеними верствами населення*, найефективніше використовується в клубах, творчих гуртках, групах взаємної підтримки і дозволяє зробити життя людини духовно змістовнішим, багатограним, забезпечити доступ для залучення до культури і різноманітних форм творчої діяльності, подолати соціально-культурне відчуження та відчуття власної неповноцінності.

Метою соціокультурної анімації є емоційно-смісловий розвиток людини. Це досягається використанням методів, які залучають людей до предметної (через мистецтво, спорт, діяльність, що є корисною для суспільства) та рефлексивної діяльності (усвідомлення, діалог, осмислення). Це можуть бути дитячі та молодіжні гуртки або ж секції по інтересах. Ця практика поширена не тільки в Україні, а й за її межами.