

**Міністерство освіти і науки України**  
**Сумський державний університет**  
**Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій**  
**Кафедра психології, політології та соціокультурних технологій**

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ  
 Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище та ініціали)  
 «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

здобувача ступеня бакалавра **менеджменту соціокультурної діяльності**  
 Вакули Аліни Юріївни

за темою:

«Застосування проектного методу в діяльності Шкільної Ліги Сміху»

(галузі знань **02 Культура і мистецтво**  
**спеціальність 028 Менеджмент соціокультурної діяльності**)

Науковий керівник  
доцент, кандидат політичних наук,  
доцент кафедри ППСТ

\_\_\_\_\_  
 (підпис) Опанасюк Валентина Володимирівна  
 (прізвище, ім'я, по батькові)  
 «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

**Підсумкова оцінка:**

Національна шкала \_\_\_\_\_  
 Кількість балів ECTS \_\_\_\_\_

Члени комісії \_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище та ініціали)

Члени комісії \_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище та ініціали)

Члени комісії \_\_\_\_\_  
 (підпис) (прізвище та ініціали)

Суми 2020

## РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи здобувача ступеня бакалавра менеджменту соціокультурної діяльності Вакули А. Ю. на тему: «Застосування проектного методу в діяльності Шкільної Ліги Сміху»(48 сторінок, 25 використаних джерел, 5 додатків).

**Ключові слова:** проектний метод, проект, оптимізація проектного методу, управлінська взаємодія, соціокультурний вплив..

**Об'єктом кваліфікаційного дослідження** є діяльність Шкільної Ліги Сміху.

**Предметом кваліфікаційного дослідження** є використання проектного методу в Шкільній Лізі Сміху.

**Метою даного кваліфікаційного дослідження** є обґрунтування шляхів оптимізації проектного методу для їх застосування у практичній діяльності зі школярами та студентами.

У відповідності з метою дослідження, визначені його **завдання:**

- Запропонувати дослідницьку модель та обґрунтувати методологію дослідження;
- Проаналізувати особливості формату «Ліга Сміху» та проекту «Шкільна Ліга Сміху»;
- Розглянути основні етапи проекту «Шкільна Ліга Сміху» та використання проектного методу на кожному з цих етапів;
- Запропонувати науково обґрунтовані рекомендації для оптимізації проектного методу.

Методами дослідження є загальнологічні, загальнонаукові та спеціальні наукові методи: аналізу, синтезу, систематизації, узагальнення, опис, порівняння, включеного спостереження та проектний метод.

Матеріали кваліфікаційної роботи рекомендується використовувати у роботі організаторів та менеджерів соціальних і культурних проектів.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b>	4
<b>РОЗДІЛ 1</b> <b>ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ</b> <b>ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	8
1.1. Поняття проєктного методу	8
1.2. Історія та особливості формату «Ліги сміху»	12
1.3. Методологія дослідження: принципи, методи, засоби	18
<b>РОЗДІЛ 2</b> <b>ОСОБЛИВОСТІ ПРОЦЕСУ РЕАЛІЗАЦІЇ</b> <b>ПРОЄКТНОГО МЕТОДУ В ДІЯЛЬНОСТІ «ШКІЛЬНА</b> <b>ЛІГА СМІХУ»</b>	24
2.1. Адаптація формату «Ліга Сміху» до цільової аудиторії школярів	24
2.2. Етапи проєктного методу в роботі зі школярами	27
2.3. Практичні рекомендації по впровадженню елементів проєктного методу	32
<b>ВИСНОВКИ</b>	37
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	40
<b>ДОДАТКИ</b>	43

## ВСТУП

Сучасний світ не стоїть на місці, інформація змінюється кожен хвилину, нестабільність економічної, екологічної, політичної ситуацій перетворює давні догмати освіти та використання інформації в історизм.

Враховуючи вищесказане, сьогодні спостерігається нова хвиля популярності проєктного методу. Не дивлячись на інноваційність технік, сам метод та його елементи мають багатолітню історію. Дослідженням та обґрунтуванням проєктного методу в свій час займалися західні педагоги та філософи, а саме: Д.Дьюд, У.Кілпатрик, Е.Колінгс та ін. Їх ідеї полягали в реформації освітнього процесу, котрий мав орієнтуватись на індивідуальний підхід до кожного та реальних потребах в практиці життєвих ситуацій.

На початку двадцятого століття проєктним методом активно зацікавились вітчизняні науковці та педагоги – Б.Ігнат'їв, Є.Кагаров, М.Купеніна. В той час елементи проєктного методу широко використовували в «трудовах школах», процес набуття знань та навичок був повністю інтегрований в суспільно-корисні форми роботи.

**Актуальність дослідження** обумовлюється зміною всесвітніх процесів діяльності людини. Раніше кожна людина народжувалась і отримувала інформацію, котра фактично була сталою все його життя. Зараз, в час життя окремого покоління, відбуваються багаторазові зміни в інформаційному колі суспільства. Змінюється також і відношення людей до подій, що відбуваються навколо – тобто відбувається зміна логіки соціальної поведінки людей.

Головний футуролог компанії "Cisco" – Дейв Еванс прогнозує, що сьогодні людство знає п'ять відсотків від того, що нам стане відомо через 50 років. Тобто 95% всіх знань котрі будуть доступні у 2070 році, це результати досліджень та відкриттів за майбутні п'ятдесят років. І вже сьогодні людство кожного року створює інформаційне наповнення, об'єм якого перевищує

інформацію, що зберігається у бібліотеці Конгресу США(яка вважається найбільшим сховищем інформації у світі).

Тобто, виходячи з зазначеного вище, завдяки зміненню логіки соціальної поведінки суспільства людина має постійно освоювати нові знання, переглядати та змінювати власні погляди та стереотипи, пристосовуватися до постійного та швидкого опанування нового. Для цього потрібно вміти вчитися самостійно, що дає підстави використанню проєктного методу для засвоєння цих навичок та швидкому їх використанню.

**Метою кваліфікаційного дослідження** є обґрунтування шляхів оптимізації впровадження елементів проєктного методу для їх застосування у практичній діяльності менеджерів соціокультурної діяльності.

У відповідності з метою дослідження, визначені його **завдання**:

- Запропонувати дослідницьку модель та обґрунтувати методологію дослідження;
- Проаналізувати особливості формату «Ліга Сміху» та проєкту «Шкільна Ліга Сміху»;
- Розглянути основні етапи проєкту «Шкільна Ліга Сміху» та з'ясувати особливості використання елементів проєктного методу на кожному з цих етапів;
- Запропонувати науково обґрунтовані рекомендації для впровадження елементів проєктного методу.

**Об'єктом кваліфікаційного дослідження** є діяльність Шкільної Ліги Сміху.

**Предметом кваліфікаційного дослідження** є використання проєктного методу в Шкільній Лізі Сміху.

**Методи дослідження** випливають з вимог комплексного та об'єктивного аналізу явищ суспільного життя та міждисциплінарного підходу до поставлених завдань. Теоретико-методологічну базу дослідження становлять:

- загальнологічні методи аналізу, синтезу, систематизації, узагальнення;

- загальнонаукові методи, такі як опис, порівняння, включене спостереження;
- методи спеціальних наук – моделювання, планування подій, проєктний метод.

Із застосуванням загальнологічних методів опрацьовано пласт інформації з проєктного методу, його історії розвитку та використання, особливостей в роботі з різними цільовими аудиторіями в вітчизняній та західних практиках.

За допомогою загальнонаукових методів досліджено кількісний та якісний розвиток формату «Ліга Сміху», його адаптація під аудиторію школярів учасників, організаторську команду, глядачів онлайн та офлайн форматів, особливості проведення на базі університету самостійним структурним відділенням «Шкільна Ліга Сміху».

Метод включеного спостереження надав можливість в реальних умовах визначити елементи проєктного методу, на етапах планування, організації, реалізації та аналізу по завершенню активної фази проєкту.

Особливого значення надано проєктному методу у вигляді предмету дослідження і робочого інструменту для організації інсайдерської діяльності всередині проєкту.

**Наукова новизна** одержаних результатів полягає в тому, що вперше в Україні здійснено науковий аналіз «Шкільної Ліги Сміху», адаптацію телевізійного проєкту «Ліга сміху» під цільову групу школярів та студентів і використання елементів проєктного методу на різних етапах реалізації, зокрема: особливості даного методу в специфіці проєктів гумористичного жанру з учасниками школярами.

**Практичне значення результатів дослідження** полягає у виявленні основних особливостей використання проєктного методу зі школярами та студентами, використання гумористичного жанру як основи в роботі зі школярами на всеукраїнському рівні.

Отриманий теоретичний доробок може слугувати підґрунтям для

подальших теоретичних та прикладних досліджень з впровадженням та використанням проектного методу. Результати дослідження можуть бути використані менеджерами соціальних та культурних проєктів, організаторами, підприємцями, що здійснюють роботу зі школярами та студентами.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 1.1. Поняття проєктного методу

Зародження та становлення проєктного методу можна розглядати з вітчизняної та західної проєкції. Передумовою появи вважається дослідження теорій вільного виховання Л.Н. Толстого та ідеї Ж.-Ж. Руссо з реформування освітнього процесу з метою створення умов для розвитку особистості учня.

Окремі елементи методу використовувались протягом історії в різних ланках. До прикладу, процес навчання в ремісничих майстернях з дошкільного віку, слідкуючи за вподобаннями та навичками дитини батьки чи опікуни визначали схильності до талантів і віддавали на навчання та служіння майстрам своєї справи. Звідси виокремлюємо процес інтегрованого отримання знань в практичній трудовій діяльності, що націлена на конкретний результат. Елемент студійної системи широко використовується в позашкільній освіті, при цьому процес навчання забезпечує самостійна робота в групах з окремими ролями для досягнення спільної мети всіх учасників.

На початку десятого століття в Америці Д.Снедзеном вперше був використаний термін «проєктний метод». Серед основних розробників проєктного підходу були американські вчені-педагоги, такі як Дж. Дьюї, В. Х. Кілпатрик і ін. На противагу традиційній системі навчання, заснованої на сприйнятті учнем інформації, ці вчені вважали пріоритетним сам процес самостійного пізнання нового матеріалу, що супроводжувався міркуваннями і постійним практичним досвідом використання наданих знань. Н. Матяш вважає, що двоякість методу і робить його максимально дієвим, поєднуючи у собі метод навчання та практичного, інтегрованого використання теорії.



Також, опублікована книга В. Кілпатрика «Метод проєктів» де він зазначає, що головними елементами процесу навчання повинні бути схильності, інтереси і самостійність учня, що становлять основу мотивації, яка буде сприяти реалізації самостійно поставлених дітьми цілей при вирішенні практичних проблем у реальному соціальному середовищі.

Самостійність процесу, на думку Н. Пахомова дає можливість учню задіяти власний потенціал на максимум, використовувати навички та вміння, які в традиційній методиці навчання не задіяні, або зовсім вважаються перешкодами для засвоєння теорії.

Метод отримання нових знань та навичок, в процесі якого учні навчаються, активно беручи участь в реальних та особистісно значущих для них проєктах. Н.Матяш вважає, що проєктна діяльність учнів дозволяє проявлятися у форматі навчальної діяльності їх творчості. Так проєктний метод поєднує у собі навчальну, ігрову, комунікативну та ціннісно-орієнтаційну діяльність.

Проєктний метод підтримується багатьма дидактичними принципами, з – поміж яких виділимо наступні:

- принцип активності – це обов'язкова цілеспрямована діяльність кожного учасника, в силу його індивідуальних можливостей та бажань;
- принцип продуктивності передбачає постійне прагматичне направлення діяльності на отримання результату та набуття навичок у процесі;
- принцип технологічності обумовлений наявністю чіткої поетапної схеми;
- принцип саморозвитку як чітка задача до створення особливої атмосфери, простору спеціально для набуття та розвитку окремих навичок;
- принцип зв'язку дослідження з реальним життям пояснює реальність проєктного методу, його перевагу перед традиційною освітою саме в натуралістичності набутих навичок та досвіду;
- принцип співробітництва та партнерства, як розвиток

комунікативних навичок для успішної соціалізації та інтеграції в сучасне нестабільне суспільство.

Сутність методу полягає в тому, що учні виконують навчальні проекти, під якими слід розуміти самостійно розроблені та подані результати роботи над проблемою, що володіють суб'єктивною або об'єктивною новизною та виконані під контролем і з консультуванням. Навчальні проекти можна розглядати як навчально-виробничий експеримент, що зв'язує дві сторони процесу пізнання. З одного боку, вони є методом навчання, з іншого - засобом практичного застосування засвоєних знань і умінь. Проектна діяльність – є інтеграційним видом діяльності, котра синтезує в собі елементи ігрової, пізнавальної, ціннісно-орієнтаційної, перетворювальної, навчальної, комунікативної, а головне творчої діяльності. [20]

Є. Полат у своїй праці дав поняття основних вимог, щодо використання проектного методу. Головна вимога – наявність значущого завдання, що вимагає інтегрованого знання, дослідницького пошуку для отримання кінцевого результату, як приклад, поставлене завдання організації процесу активного набуття навички самостійного навчання, підтримки та просування кращих шкільних гумористичних команд, вдосконалення роботи з молоддю. Важлива також практична, теоретична та пізнавальна значущість результату, як зазначено вище, за практичний результат використання проектного методу в діяльності «Шкільна Ліга сміху» беремо формування молодіжних громадських об'єднань, система яких побудована саме на самостійності, самоорганізації, творчої діяльності. Самостійність діяльності та її етапність – це також вимоги до використання проектного методу. Проведення проекту чітко поділено на етапи, в кожному з яких забезпечується велика кількість самостійної роботи для основної цільової групи учасників, на кожному етапі використовуються свої елементи методу, але вся діяльність відповідає вимогам. Наступна вимога – визначення проблеми та шляхів вирішення задач, що впливають з неї. Основну проблему для доцільності використання проектного методу зазначено вище, в актуальності дослідження. Оформлення

кінцевих результатів полягає у визначеному фіналі заходу, окремо в елементі розбору виступів та звітності. Також, в процесі підготовки та проведення заходу, учасникам потрібно надати: можливість колективного і самостійного прийняття рішень, активність кожного учасника в силу його можливостей та бажання, безпека в прояві себе. [15]

А. Бичков виокремлює наступні переваги проєктного методу:

1. Відсутність ролі вчителя. Замість нього з'являється старший товариш, коуч, редактор, куратор, а учень стає суб'єктом процесу власної освіти. В такій інтеграції учень набуває навички самостійного навчання, що передбачає задоволення індивідуальних потреб, постановка задач та планування їх виконання, розташування елементів за пріоритетністю та ін.

2. Процес підготовки та роботи, вивчення та обробка нової інформації, отримання різного за інтенсивністю досвіду забезпечує важливість, насамперед, процесу, а ніж результату.

3. Відсутність чітких, систематично потрібних та готових знань. Учасник сам має зрозуміти якої інформації чи навичок йому не вистачає у процесі підготовки та реалізації, знайти джерело їх отримання та успішно використати теорію на практиці. Звісно, це контролюється, але ненав'язливо і неактивно.

4. Наявність чіткої системи проєкту допомагає освоювати звичку доводити свої справи до кінця, або реформувати їх за власним бажанням. В системі проєктного методу важливо тримати баланс між пристосуванням до правил проєкту та власною творчістю.

5. Основним елементом проєктного методу не вважаються знання та інформація, набуті в процесі участі в такій діяльності, а саме розвиток костей самостійної освіти, комунікації, швидкого реагування, гнучкості мислення та вирішення задач і проблем. На початку заснування проєктного методу його називали «метод проблем».

6. Сама система та елементи проєктного методу впливають на мотивування учасників, на навчання та отримання результатів. Це

передбачено наявністю досвіду самостійного навчання та реальністю досягнення результатів у процесі роботи. [13]

Проектний метод підходить для завдання розвитку навчальної компетентності, оскільки він дозволяє поєднати головні складові її формування самостійно, так, як це відбувається поза межами навчальних закладів, вищої освіти та курсів. Результати методу широко використовуються в реальному житті, соціалізації, налагодженні комунікації, перебуванні в складних життєвих ситуаціях.

Психологічне застосування проектного методу найрезультативніше з цільовою аудиторією від середнього шкільного віку. Такі висновки пояснюються віковими особливостями людини та збільшенням частки самостійної і творчої активності в навчальному процесі.

Порівняння вітчизняних та західних досліджень проектного методу показує спільні та відмінні ідеї науковців та філософів. Вітчизняні вчені вивчають проектний метод як засіб для розвитку в учнях соціально-значущих особистісних якостей, а західні науковці наголошують цінність використання методу в індивідуалізації. Поєднавши обидва погляди на проектний метод можна знайти збалансовану ідеальну мету проектного методу – розвиток індивідуальних та соціальних якостей.

Отже, проектний метод – це технологія, що спрямована на здобуття учасниками індивідуальних компетенцій, розвиток соціально значимих якостей, особливих та важливих, для сучасного світу, умінь та навичок в умовах реальної життєвої практики, що має особисте значення для учасників.

## 1.2. Історія та особливості формату «Ліга Сміху»

Зазначимо декілька обов'язкових понять, які використовуються учасниками та організаторами проекту:

- Команда-конкурсант – колектив, у складі не менше 2 (двох) дієздатних, повнолітніх громадян України, які виконали умови правил.
- Команда-учасник – колектив, що був відібраний серед команд-конкурсантів на фестиваль та допускається до зйомок у наступних етапах проєкту та телевізійній версії проєкту.
- Відбіркові тури – кастинги, під час яких організатор проєкту обирає команди-конкурсанти, що будуть допущені до участі у фестивалі.
- Фестиваль – відбірковий етап проєкту, під час якого журі обирають Команди-учасників.
- Журі – особи, запрошені організатором проєкту для оцінювання та відбору учасників.
- Тренер – член журі, який допомагає закріпленій за ним команді-учаснику стати переможцем.
- Редактор – член внутрішньої команди організаторів, що допомагає командам-учасникам перевіряти, виправляти, ставити матеріал сценарію у відповідності до вимог гумористичного жанру. [17]

«Ліга сміху» – це міжнародний чемпіонат з гумору, що об'єднує всю країну. В чемпіонаті приймають участь різнокаліберні команди з усієї України та інших країн. Вони змагаються в мистецтві гумору, їх ціль розсмішити публіку та журі.

Передумовою появи цього формату можна вважати політичну кризу та соціально-економічні чинники. Так наприклад, загострення відносин з Росією в результаті унеможливило комфортну участь українських команд у КВН. Тому у країні з'явилася потреба в створенні власної системи турнірних ігор задля розвитку талановитої молоді, створення, так званого, «соціального ліфту» для учасників проєкту у подальшому професійному та життєвому розвитку. Станом на 2020 рік можна проаналізувати кількість нових, створених на фундаменті участі у цьому проєкті, видів робіт.

Публічна історія «Ліги Сміху» починається з 2014 року, коли професійним командам не вистачало майданчиків для виступів. На

офіційному сайті телеканалу «1+1» був відкритий прийом заявок від команд, що бажали взяти участь у новому форматі. Заснували цей формат на базі української компанії, виробника аудіовізуального контенту та концертної діяльності «Квартал 95». На сьогодні, вже відомий переможець п'ятого сезону і розпочато шостий.

Для «Ліги Сміху» розроблено власний логотип (Додаток А, Б), його використання чітко регламентується правилами та авторськими правами, гімн, виконаний на замовлення, написаний українським музикантом, солістом проекту «Ріанобой» - Дмитром Шуровим.(Додаток В)

«Ліга сміху» схожа на формат ігор КВН, вважається, що вона взяла найкраще з такого формату і перетворила гумор в більш актуальне та сучасне шоу.

Так у форматі залишилась особливість проведення сезону протягом року і поділ її на фестиваль та 4 гри:

- Фестиваль;
- 1 етап(1/16 фіналу);
- 2 етап (1/8 фіналу);
- 3 етап (1/4 фіналу);
- 4 етап (1/2 фіналу, напівфінал);
- Фінал( у фіналі залишаються 2 команди, що конкурують між собою. Ця схема була порушена лише одного разу, в 3 сезоні, коли до фіналу допустили три команди, а перше місце розділили команда з міста Львова та зі Стояновки (країна Молдова).

У рамках відбіркових турів проєкт відбирає команд-конкурсантів, що допускаються до участі у фестивалі та телевізійній зйомці проєкту. На відбірковому фестивалі журі обирає 14 команд-учасників із числа команд-конкурсантів, допущених до участі у фестивалі, для подальшої участі в проєкті згідно з графіком проєкту та зйомок телевізійної версії проєкту. [5]

Рівного рахунку балів у грі принципово бути не може, це передбачено правилами і в такому разі використовується «батл».

«Батл» - це окремий метод, конкурс для команд в якому бере участь вся команда, капітан чи декілька учасників. Проводиться між командами для набору балів, прийняття рішення журі, посилення конкурентності та напруги. Може бути побудований повністю на імпровізації чи написаний командами завчасно у період підготовки.

Наприклад, «розминка» де на запитання від журі, глядачів чи ведучого командам потрібно максимально влучно, швидко та смішно пожартувати, протилежна до неї «зворотна розминка». Відрізняється тим, що командам дають відповідь, а вони мають задати жартівливе запитання. Наступний «батл-алфавіт», де знаходячись у наданих ведучим ролях обрані учасники команд мають розіграти сценку, в якій кожна фраза буде починатися з певної літери алфавіту. У фіналі найчастіше використовується музичний батл, де запрошені відомі артисти виконують декілька рядків своїх пісень, учасники мають жартівливо їх продовжити. Батл «нахилена кімната» існував до 4 сезону і перестав використовуватись через небезпечність. На сцені розташовувалась бутафорна кімната у повну велич під нахилом, у якій містився реквізит та творена штучно слизька підлога. Командам читають частки сценарію, вони мають її відобразити в середині кімнати.

На перший фестиваль, що відбувся у лютому 2015 року подали заявки на участь 280 команд. На відбіркові тури, що проходили в місті Одеса, прибуло 135. За результатами першого туру залишилось 60 команд, а після другого 17. Саме вони потрапили до гала-концерту. Деякі члени журі були присутніми на етапах відбору і могли обрати собі фаворитів з якими хотіли б попрацювати.

Окремо висвітливо історичну подію яка сприяла згуртованості команд на початку розвитку проекту. В складі журі мав бути Андрій Кузьменко, відомий за псевдонімом Кузьма Скрябін, але на початку лютого, незадовго до гала-концерту, потрапив у автомобільну аварію. Цій трагедії був присвячений вечір пам'яті для учасників у програмі фестивалю.

В схемі формату «Ліга Сміху» журі – не просто судді, вони виконують роль тренерів і починаючи з першого етапу, після того як обрали по 2 команди на фестивалі, мають виходити зі своїми командами на сцену. Вони також мають брати участь у написанні сценарію основного конкурсу, та виступах і вести свої команди до самого фіналу. Переможці отримують кубок «Ліги Сміху»

Одна з найголовніших відмінностей такого формату від КВН – це оновлена система суддівства. Якщо у КВН журі виставляли кожній команді оцінки від 1 до 6 після кожного конкурсу і вираховувався середній бал, то «Ліга Сміху» повністю відмовилась від складного вираховування. На сьогодні, така система суддівства є одним з найголовніших елементів, які активно критикують глядачі. Редактор та продюсер «Ліги Сміху» Андрій Чивурін зазначає, що в майбутньому система суддівства може змінитись. Зараз, коли вона викликає такий резонанс у суспільстві, це дає додаткову інтригу в телевізійному форматі.

У кожній грі команди представляють один основний конкурс(полотно), в якому, як вже зазначалось вище, має брати участь і тренер. Журі оцінюють виступ підйомами з крісел протягом 30-секундного коридору. Кожен підйом дорівнює одному балу, а максимально їх можна отримати 6, бо, граючи за свою команду тренер, не може в оцінювати. Після основного конкурсу команди, що набрали нижчий за всіх бал йдуть з сезону, якщо команди отримали однакову кількість балів вони грають в «батл». У кожному наступному етапі, чим ближче до фіналу, кількість батлів зростає, а схема за якої вибувають команди становиться жорсткішою.

Окремо вирізняються спецпроекти, в яких можуть брати участь всі бажаючі команди які вже грали в сезонах. «Літній кубок», «Зимовий кубок» проводяться щорічно з 2015 р., «Зірки проти коміків» існує з 2017р. – тренери та учасники поділяються на дві команди. Команди мають право змагатися лише в тій збірній, до якої причетний їх тренер. В 2019 року започатковано новий формат спецпроектів «Ліга чемпіонів» брати участь у



ньому могли лише чемпіони «Ліги сміху» та володарі Літнього та Зимового кубків. Також, у грудні 2019 пройшов «Кубок Президента» в якому знову змагались збірна шоу-бізнесу та збірна коміків.

Кожна гра присвячується окремій темі, а в її межах кожна команда отримує свою підтему. Тема використовується широка та всеосяжна для того, щоб давати можливість командам-учасникам творчій простір для написання сценарію та масив жартів. Так, на першому етапі кожного сезону використовується тема: знайомство з тренером. Подальші теми та підтеми диктуються авторами.

Андрій Чивурін зазначає, що цензури, чіткого списку заборонених тем, на які командам-учасникам не дозволено жартувати, немає. Такі теми є частиною негласної домовленості. Якщо у команди в сценарії є неетичний матеріал, то він вирізається на етапі підготовки до гри редактором.

### 1.3. Методологія дослідження: принципи, методи, засоби

На виконання дослідження не повинні впливати загальні враження про природу досліджуваного, симпатії або навпаки, антипатії, власний настрій чи стан. Всебічність дослідження застерігає від упереджених схем, однобічних оцінок, замовчування подій і фактів, які «не вписуються» в дослідницьку доктрину. Таким чином, принцип об'єктивності враховувався на всіх етапах пошуку, вибору та вивчення джерел. Принцип послідовності вимагає покроковості у вивченні джерел та літератури, побудови концепції, використання методів, участь на всіх етапах реалізації проєкту. Також, використовувався принцип діалектичного взаємозв'язку, що дав зрозуміти видимі та приховані зв'язки у пошуку інформації, її вивчення та використання.

Протягом дослідження було використано загальнонаукові методи дослідження, такі як включене спостереження. Даний метод полягає у дослідженні при безпосередній участі у події. Деякі дослідники вважають, що переваги включеного спостереження пов'язані з можливістю уточнення та удосконалення теоретичних понять в ході безпосередньої взаємодії дослідника з описуваною ним реальністю, що особливо істотно в тому випадку, коли сам дослідник початково не належить до досліджуваної культури чи спільноти.

Метод опису спрямований на закріплення і передачу результатів дослідження, за допомогою визначених знакових засобів. Емпіричний опис – це фіксація зведень про об'єкти, даних у спостереженні, а також перебування емпіричних залежностей між результатами вимірів. За допомогою опису почуттєва інформація перекладається на мову понять, знаків, схем, малюнків, графіків і цифр, приймаючи таким чином форму, зручну для подальшого раціонального опрацювання.

Порівняння – це встановлення відмінності між об'єктами матеріального світу або знаходження в них загального, здійснюване як за допомогою

органів чуття, так і за допомогою спеціальних пристроїв.

Також, протягом дослідження використано загальнологічні методи аналізу, синтезу, систематизації, узагальнення. Аналіз – метод пізнання, за допомогою розчленування або розкладання предметів дослідження (об'єктів, властивостей і т.д.) на складові частини. У зв'язку з цим аналіз складає основу аналітичного методу дослідження. Синтез – поєднання окремих сторін предмету в єдине ціле. Аналіз і синтез взаємозв'язані, вони є єдністю протилежностей.

Узагальнення – визначення загального поняття, в якому знаходить віддзеркалення головне, основне, що характеризує об'єкти даного класу. Це засіб для утворення нових наукових понять, формулювання законів і теорій. За допомогою нього вдалось розробити рекомендації для менеджерів соціальних та культурних проєктів.

Для моделювання процесу дослідження пропонується скористатися інструментами когнітивного моделювання.

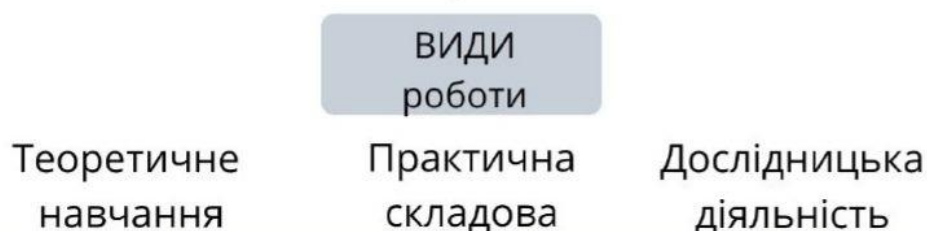
Основні етапи когнітивного моделювання включають:

Постановка мети та завдань дослідження.

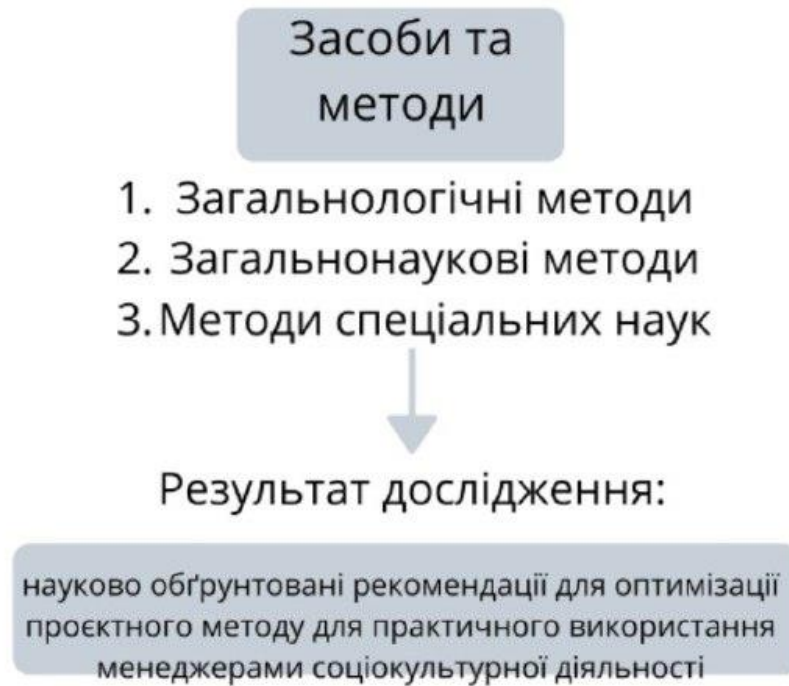


Мета дослідження – це сталий, очікуваний результат до якого планується дійти у ході роботи. Він зумовлює загальну спрямованість та логіку проведення дослідження. Формулювання мети і визначення завдань наукового дослідження – один із найважливіших творчих етапів розв’язання проблеми. Мета і завдання дослідження повинні бути чітко викладені, передбачати розроблення нових напрямів розвитку або удосконалення існуючої методології чи створення нових методів. Вони потрібні для конкретизації дій заради досягнення мети. Поставлені завдання мають теоретичне та практичне джерело які теж потрібно висвітлювати в когнітивній моделі.

Вивчення рівня складності ситуації з позицій поставленої мети виокремити чіткі види роботи, що будуть використовуватись на шляху до результату. Виділення основних факторів, що впливають на розвиток економіко-організаційної ситуації. Визначення взаємозв'язку між факторами, шляхом розгляду причинно-наслідкових ланцюжків . Теоретичне навчання вказане в моделі передбачає опанування та пошук інформації за допомогою навчання на базі університету. Практична складова виконувалась на базі структурного підрозділу «Шкільна ліга сміху», що сприяло повному поглибленню у формат та включеному спостереженню , створенню дидактичного матеріалу для подальшого дослідження. Дослідницька діяльність передбачає самостійний пошук інформації, творче редагування та удосконалення дидактичного матеріалу.



Вивчення сили взаємовпливу різних факторів. Та визначення методів та засобів роботи за допомогою яких буде виконуватись дослідження.



Чітке оформлення бажаного результату для наочності карти, та зручної роботи за її допомогою.

Перевірка адекватності когнітивної моделі реальній ситуації: написання дослідницької роботи.

Результатом стає побудована когнітивна карта (Додаток Г), вона представляє собою уявлення про функціонування досліджуваної системи.

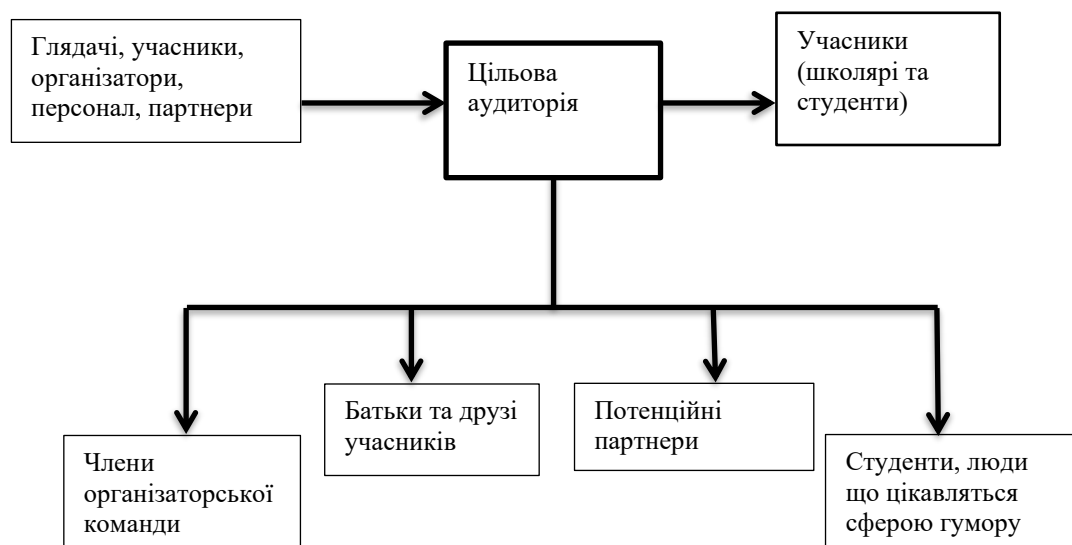
Отже, практичним шляхом визначено важливість побудови когнітивної моделі дослідження, для досягнення бажаного результату. Неможливо створити єдину модель для кожного дослідження, але використовуючи етапи побудови можна створити індивідуально під кожну структуру.

### **Висновки до розділу1**

Аналіз наукових джерел, під час написання першого розділу, дав можливість з'ясувати історичні та практичні чинники використання проєктного методу.

Так завдяки дослідженням відомих вітчизняних та західних педагогів і філософів було виявлено, що проєктний метод напряду розвиває в учасниках потрібні компетентності та навички, бо це є основною ідеєю та завданнями методу. Наявність чіткої і, водночас, гнучкої системи робить можливим включати сам метод та його елементи до традиційної та позаучбової освіти обраної цільової аудиторії..

Визначено, що до основної аудиторії, на яку саме розраховані елементи проєктного методу в діяльності «Шкільної Ліги Сміху», відносяться учасники: школярі та студенти, що отримують середню освіту (вік від 11 до 18 років). Перша група цільової аудиторії – члени організаторської команди, студенти вищих навчальних закладів, спеціалісти. До другої групи відносимо глядачів, студентів та людей яких цікавить сфера гумору. Третя група – це батьки учасників, групи підтримки, їх друзі. Четверта група – потенційні партнери.



Проаналізовано історію та особливості проєкту Ліга сміху. Виокремлено наявність власного професійного жаргону та створено понятійний апарат, для використання у подальшому дослідженні. Проєкт наразі є прибутковим та популярним серед молоді завдяки своїм особливостям. Якщо раніше молодь орієнтувалась на КВН і мала чітку ієрархію від регіональних кубків, до вищої ліги, то зараз, навіть молода

недосвідчена команда може спробувати себе одразу на фестивалі офіційної «Ліги Сміху». Але при цьому, існують ще офіційні та неофіційні регіональні ліги, з'являються шкільні, та особливі камерні проекти.

Змінений формат вже зараз має достатнє соціокультурне значення. Проект став «соціальним ліфтом», трампліном для саморозвитку, нетворкінгу, заповученню досвіду. Також дає можливість просувати себе, проявляти для подальшого професійного та соціального життя.

Запропонована дослідницька модель, пояснено основи моделювання та побудована відповідна таблиця. Кожен блок якої відповідає етапам проведення дослідження. За допомогою моделі було виокремлено мету, завдання та етапи роботи над дослідженням.

## РОЗДІЛ 2

### ОСОБЛИВОСТІ ПРОЦЕСУ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТНОГО МЕТОДУ В ДІЯЛЬНОСТІ «ШКІЛЬНА ЛІГА СМІХУ»

#### 2.1. Адаптація формату «Ліга Сміху» до цільової аудиторії школярів

Проєкт «Шкільна Ліга Сміху» виник в 2017 році, представляє собою адаптовану модель «Ліги Сміху» для шкільної аудиторії. Головним завданням стала розробка системи турнірних ігор для цільової аудиторії 11-18 років. При цьому, зауважимо, що сам формат та робота зі школярами своєю наявністю виконує місію вищого навчального закладу – посилення суспільства, його духовне формування та здорову соціалізацію особистості.

В адаптації формату була створена система організації турнірних ігор. Формат суддівства та основні правила залишились від базового формату, щоб заздалегідь максимально підготувати цільову групу до майбутніх ігор у телевізійному проєкті, за допомогою граючих тренерів, організаторів та редакторів. Покращено та поглиблено роль тренера. В «Шкільній Лізі Сміху» тренерами стали досвідчені учасники «дорослого» формату, що дає змогу школярам вчитись у представників, які на собі пройшли головні етапи становлення. Тренер стає для команд вчителем та наставником, допомагає писати матеріал, передає власні фішки та розказує секрети.

Ще заздалегідь керівники та редактори проєкту в університеті надають охочим всебічну допомогу у формуванні, організації команд, написанні матеріалів для виступу, поведінки на сцені, постановкам, імпровізації.

Відмінності та адаптація формату полягає у декількох уточненнях. Журі не можуть бачити та обирати команди заздалегідь, також один тренер має собі обрати лише одну команду. Це дозволяє взяти максимум концентрованого досвіду від наставника вони разом з командою пишуть сценарій виступу, тренуються за допомогою тематичних ігор, йде постійна



передача знань та нюансів гумору та самої діяльності гумориста. Команди завчасно пишуть матеріали, проводять репетиції та працюють з редакторами, щоб у первинній цілі змагатися з іншими командами в завчасно підготовленому «полотні», гумористичних відповідях на запитання, роботі на сцені, імпровізації.

Це обумовлено важливістю дитячих та молодіжних громадських об'єднань. Вони повністю занурюються у власний розвиток та соціалізацію. Виховують у собі самоорганізацію, пізнають схеми керівництва, стратегії розвитку та досягнень своїх цілей у максимально короткі строки.

Формат повністю адаптовано під матеріальну та кадрову забезпеченість університету та регулюється на основі нормативних документів.

Сезон складається з фіналу,  $\frac{1}{4}$  фіналу, півфіналу та фіналу. Тобто на рік розподіляються чотири окремі гри. Кожна з яких повноцінний концерт, включає у собі підготовку матеріалу, роботу з редакторами та режисером, репетиції та виступ.

Під час використання проектної технології в адаптованому форматі «Шкільна Ліга Сміху» формуються компетенції яких потребує життя:

- соціальні (вміння працювати в групі);
- інформаційні (вміння самостійно здобувати інформацію);
- комунікативні (вдосконалення спілкування в групі);
- вміння вчитися (саморозвитку та самоосвіти).

В проектній діяльності і використанні методу одна з провідних особливостей – важливість співпраці та співтворчості всіх суб'єктів процесу реалізації проекту. Так на кожному етапі організації, від постановки мети та задач до фінального етапу підбиття підсумків та рефлексії, команда організаторів та учасники тісно співпрацюють. Співпраця у межах досягнення певної мети, вирішення конкретних завдань чи тривале партнерство передбачають об'єднання й координацію зусиль, ресурсів, рівність участі кожної зі сторін та спільну відповідальність за результати діяльності.

Варто зазначити який позитивний вплив діяльність «Шкільної Ліги сміху» надає учасникам, наприклад, сприяє підвищенню особистої впевненості у кожного учасника. Завдяки специфіці формату, творчій діяльності, створення власного продукту та висування його на оцінювання та розсуд глядачів та журі(тренерів). Надає можливість кожному учаснику побачити себе як людину здатну і компетентну. Завдяки індивідуальному підходу до кожного учасника, свідомої допомоги з самопізнанням, виокремленням сильних та слабких сторін. Впливає також і співпраця з досвідченими тренерами у сфері гумору.

Беручи до уваги різні типології діяльності, виділяються такі види взаємодії учасників та організаторів: інформаційно-комунікативний, що передбачає освоєнню нових навичок вільної комунікації, самостійного навчання завдяки спілкуванню та соціалізації. Ігровий, відповідно написання сценарію, режисерська діяльність, та виступи на сцені. З елементів діяльності виникає організований простір для дозвілля молоді, що позитивно впливає як для людини, так і для суспільства. Руховий, де суб'єкти взаємодії цілеспрямовано і осмислено переміщуються в просторі, в цьому є елемент навчання відчуття простору та руху на сцені, зв'язок зі сценарієм та вплив окремих дій на глядачів. Організаційно-регулятивний вид ілюструє організація учасників в їх спільній роботі, соціальній практиці, колективній творчості, пізнанні. Інтелектуальний, де суб'єкти взаємодії осмислюють своє буття, систематизують світогляд, знаходять і вводять в обіг нові смисли і логічні підстави свого існування раціональні або містичні – це основний вид, на який впливає залучення проєктного методу в роботі. Соціально-відтворювальний вид пов'язаний з долученням нових поколінь до механізмів соціалізації та інкультурації, а в підсумку – з соціальним відтворенням молодіжної спільноти як культурної цілісності.

Проєктний метод у підготовці та реалізації допомагає розвивати у кожного позитивний образ себе та інших, уміння істинно оцінювати себе. Пропрацьовувати необхідні соціальні навички: комунікабельність, вміння

співпрацювати, слухати і чути співрозмовника. Вміння шукати шлях вирішення поставленого завдання. Розвивати дослідницькі вміння (виявлення проблем, збір інформації з літератури і т.д.), спостереження, вміння будувати гіпотези, перетворювати інформацію, розвивати аналітичне мислення.

«Шкільна Ліга Сміху» також має власний мерч, логотип, чашки, баннер.(Додаток Д)

Отже, аналіз адаптації формату «Ліга сміху» під конкретну особливу цільову аудиторію, показав позитивний соціальний та індивідуальний вплив за допомогою включення елементів проєктного методу.

## 2.2. Етапи та ефективність проєктного методу в роботі зі школярами

В основі методу проєктів покладена ідея націленості на отримання осмисленого результату що можна застосувати в реальній практичній діяльності та подальшому житті. Цінним є не тільки результат виконаного проєкту, результат участі, але й процес підготовки, планування, виконання. Подвійний результат для учасників та організаторів істотно розширює суб'єктивні можливості та здібності. В такому разі негативний результат несе свою особливу цінність, стає досвідом та ресурсом для подальшої діяльності.

Під час діяльності використовується певна система взаємодій, що складається з чітко окреслених етапів. У кожного з яких є свої особливості та задачі. Розглянемо основні етапи роботи проєкту та спільної діяльності організаторської команди та учасників. Варто зазначити, що організація самого заходу не буде висвітлена. В дослідженні зроблено акцент саме на використанні елементів проєктного методу у роботі з учасниками «Шкільна Ліга Сміху». Впровадження елементів проєктного методу на кожному етапі закладає основу роботи на подальший сезон. Дає свої результати та з кожним заходом все більше відточує технологію використання.

I. Етап – усвідомлення, постановка конкретної задачі, організація проєкту. На даному етапі головна ідея проєкту вже визначена, формат «Ліга Сміху» адаптовано під конкретну аудиторію віком від 11 до 18 років. Починається взаємодія з учасниками. Пояснення концепції, явищ та схем проєкту, представлена адаптована модель «Ліги Сміху». Демонструються цілі та стратегії їх досягнення. На цьому етапі формуються команди та, розподіляються базові ролі в колективі .

Учасники	Організатори
Навчання та засвоєння теоретичної інформації, осмислення схем та правил.	Структуризація та донесення інформації.
Виокремлення власних цілей серед спільних.	Мотивування учасників.
Налагодження контактів та активна соціалізація, усвідомлення себе та вибір ролі.	Допомога в формуванні команд, за запитом.
	Вирішення складу організаторської команди та розподіл відповідальності.

II. Етап планування роботи – вибір раціонального способу дії. Виокремлення основних та другорядних задач. План є обов’язковим списком роботи та доручень, з чіткими строками і відповідальними . Це покрокова схема підготовки до реалізації проєкту. Розроблюється два види плану: для учасників та команди організаторів, враховуються ризики. Поєднання на цьому етапі репродуктивних та інтерактивних методів забезпечує в умовах проєктного методу перехід кількісного накопичення відомостей і фактів у нову якість – уміння застосовувати засвоєння прийомів в подальшому житті.

Учасники	Організатори
Обирають власний план дій, формують задачі на основі спільного	Виокремлення основних задач та пунктів плану, інформування

<p>плану.</p> <p>Розробка концепції команди та виступів.</p> <p>Написання матеріалу згідно зі строками, освоєння нової актуальної інформації.</p> <p>Комунікація з редакторами.</p>	<p>учасників.</p> <p>Контроль виконання згідно строків.</p> <p>Організація комунікації між командами та редакторами.</p> <p>Мотивування та підтримка учасників.</p> <p>Консультації в написанні матеріалу, виступам та використанню реквізиту.</p>
---	--

III. Етап виконання – реалізація діяльності. Яка супроводжується поточним контролем і перебудовою, за необхідності. Зладжена команда чітко виконує всі свої обов’язки. Кожен з виконавців знає свою справу та постійно звітує по виконанню. Кожен учасник та організатор тренує у собі навик швидкого реагування та прорахунок ризиків. Спостереження за роботою, її оцінювання.

Учасники	Організатори
<p>Виконання проміжних задач, на писання матеріалу та постановка його на сцені</p> <p>Аналіз інформації, її узагальнення.</p> <p>Спостереження, з’ясування незрозумілих питань.</p> <p>Виконання запланованого.</p> <p>Швидке реагування.</p>	<p>Управління та ідентифікація процесу.</p> <p>Координування та консультування учасників та команди.</p> <p>Контроль якості виконання завдань.</p> <p>Збір даних та їх аналіз.</p> <p>Швидке реагування на різні ситуації та чинники.</p> <p>Оцінювання роботи.</p>

IV. Етап перевірки результатів, зіставлення отриманих результатів із запланованими, підбиття підсумків роботи та її оцінювання. Проведення заходу – це складний та багатокомпонентний процес. Він ускладнюється взаємодією з великою кількістю людей та техніки. Саме по собі це призводить до напруження та вивільнення емоцій, які не завжди доречні в професійній діяльності. Проводиться аналіз виконаних задач, колективне обговорення результатів, пояснення оцінок, виокремлення помилок та прийняття важливих рішень на майбутнє. Відбувається колективна рефлексія, задля відчуття завершеності процесу журі, редакторами та організаторами проводиться розбір виступів.

Учасники	Організатори
Аналіз власної діяльності. Демонстрування зростання власної компетентності. Саморефлексія, виявлення помилок та моментів що можна покращити. Аналіз набутих навичок.	Консультування учасників, надання зворотного зв'язку. Проведення колективного аналізу заходу. Комунікація з командою, завершення. Звітування.

На кожному етапі свої особливості, але є важливі чинники, що спільні. Правильна та доречна комунікація, контроль виконання та результатів, аналіз виконаної роботи та підведення підсумків. Важливо наголошувати на результативності та отриманні досвіду, навіть якщо з першого погляду мається негативний результат.

Елементи проєктного методу, що використовуються в діяльності «Шкільної Ліги Сміху»:

1. Постійне мотивування учасників проєкту протягом кожного етапу. Специфіка творчої діяльності, самостійності, появи поточних завдань,

наявність «соціального ліфту» мотивує учасників постійно аналізувати, виокремлювати свої слабкі сторони, шукати та засвоювати нову інформацію;

2. У кожного учасника перманентно є право голосу у прийнятті рішень які його стосуються, протягом всього проєкту учасники мають змогу висловлювати побажання пропозиції, свої власні судження і будуть почуті;

3. З кожним учасником проводиться індивідуальна робота, консультації, виявлення на практиці сильних та слабких сторін і їх влучне використання у діяльності;

4. Створення атмосфери молодіжної групи, що спільно займається однією справою. Одночасно учасники можуть бути конкурентами та друзями. Створення атмосфери великого колективу, з власними внутрішніми жартами, традиціями, зустрічами і ті.;

5. Надання самостійності у вирішенні всіх основних питань у рамках формату. Заохочення самостійного налагодження комунікацій та міжособистісних зав'язків;

6. Наявність чіткого алгоритму і плану, але в межах цих рамок лише неактивне керування в форматі спільної роботи, консультацій та порад. Всі рішення, як викладено вище приймаються самими учасниками.

7. Використання у роботі чітких етапів проєкту, таке розмежування має позитивний вплив на розуміння сутності роботи та розвитку навичку доведення справ до логічного кінця.

8. Проведення спільного аналізу виконаної діяльності, помилок та тріумфів, допомога учасникам у саморефлексії.

Отже, використання елементів проєктного методу ідеально підходять для впровадження їх у роботу з цільовою групою школярів та студентів. При цьому, якщо розглядати кожен елемент окремо, помічено, що в незалежності від наявності проєкту над яким працюють учасники елементи можуть впроваджуватись та пристосовуватись до різних вхідних даних.

### 2.3. Практичні рекомендації по впровадженню елементів проєктного методу

Проєктний метод переживає активне відродження завдяки зростанню швидкості технологічного та соціального розвитку людства. Спочатку його називали методом проблем, і пов'язувався він з ідеями гуманістичного напрямку у філософії та освіті. Дж. Дьюї пропонував будувати процес навчання на індивідуальному підході до кожного учасника та його свободі в вирішеннях питань.

Завдяки активному впровадженню проєктного методу помічено його позитивний вплив та стимулювання пізнавальної активності і самостійності. Активність, як риса особистості, передбачає, що учасник стає суб'єктом процесу власного навчання й керує своїм власним розвитком з урахуванням загальнолюдських цінностей, вимог суспільства та власних ресурсів і бажань. Стан активності виявляється в психологічному настрої діяльності учня: зосередженості, увазі, розумових процесах, в інтересі до самостійної праці, особистісній ініціативі. Використання активних форм і методів навчання безперечно мають багато переваг. Вони відкидають одноманітність, посилюють інтерес до розвитку, навчання, розвивають творче, продуктивне мислення, вчать культури спілкування, поліпшують міжособистісні взаємини краще реалізують єдність навчання, виховання і розвитку .

В результаті теоретичного дослідження наукової літератури та практичного досвіду на базі практики виокремлено головні правила для впровадження проєктного методу для менеджерів соціокультурної діяльності.

1. Правило автентичності: проблеми, задачі та ситуації повинні мати реальний, практичний, життєвий сенс. Ідеї мають нести в основі чисту зацікавленість цільової аудиторії, їх проблеми та турботи. Проблематика проєкту не має нести суто теоретичний характер.

2. Правило актуальності. Схожий із законом автентичності, але



фокус уваги на актуальності проблематики, що планується висвітлити.

3. Правило комунікації. Важливість відкритого та безпечного спілкування, свободи самовираження та прийняття. Особливо наголошується важливість постійного зворотного зв'язку.

4. Правило створення атмосфери. Наявність власної культури групи, традицій, відмінних знаків і відношення себе до окремої соціальної групи позитивно впливає на результативність та розвиток як всією групи так і кожного окремого її учасника.

5. Правило рефлексії передбачає спільний аналіз виконаного та самоаналіз кожного учасника. Виявлення позитивного та негативного, аналіз результатів та планування подальшої діяльності.

Виокремлені правила можна використовувати, як золотий стандарт впровадження елементів проєктного методу, основні закони та постулат для команди та учасників. Також, їх можна використовувати як фундамент для власних проєктів, корегування їх.

Під час аналізу теоретичного та практичного матеріалу виявлено наявність міфів, що заважають чи зупиняють в використанні проєктного методу та його елементів. Основні міфи пов'язані з активністю та мотивацією учасників. Менеджери наголошують на руйнування дисципліни в порівнянні з традиційними методами роботи. Зазначимо, що використання проєктного методу чи його елементів не виключає традиційні методи, а лише доповнює чи корегує їх. Так проблема дисципліни в проєктному методі вирішується, наприклад, в створенні правил, що не обмежують сам метод, але допомагають в підтримці належної атмосфери чи офіційності. Наступний міф – це використання проєктного методу зобов'язує учасників виконувати проєкт. Сама по собі розробка та реалізація проєкту не може дати такої ефективності результатів як використання проєктного методу. Перш за все, він передбачає наявність менеджера, який керуючись правилами направляє учасників на отримання нового досвіду, пошук інформації та її освоєння, виходу в зону дискомфорту, забезпечує зворотній зв'язок, мотивацію,

соціалізацію і ті. Участь у проєкті не гарантує використання проєктного методу, як і свідоме використання елементів проєктного методу не гарантує участі у проєкті (в традиційному понятті). Наступна омана в використанні проєктного методу тільки для старшокласників, практика доводить, що проєктний метод успішно використовуються для молодшої цільової аудиторію. Єдина відмінність – це часткове коригування впровадження елементів проєктного методу.

Шляхи впровадження елементів проєктного методу підбираються згідно з особливостями та правовими нормами діяльності, проєкту чи організації. Приклад шляхів впровадження елементів проєктного методу: мозкова атака, круглий стіл, організація малих груп для роботи над спільною метою, розподіл ролей в групах, мотивація, самостійна робота учасників з пошуку та освоєння інформації, дискусія та проміжні обговорення, консультування, надання свободи творчості та самореалізації, стимулювання здорової комунікації, створення атмосфери, традицій, спільних елементів.

На основі опрацьованої теорії та практичного досвіду розроблено рекомендації для оптимізації проєктного методу в діяльності «Шкільної Ліги Сміху». Рекомендації стосуються безпосередньо феномену проєкту, гумористичного жанру, специфіки творчості та особливих заохочень.

1. Посилення здорової комунікації з учасниками та глядачами з метою отримання укріплення каналу зворотнього зв'язку. Це можна здійснити за допомогою трендових соціальних мереж, форматів анкетування та опитування.

2. Постійна підтримка атмосфери неофіційності, що притаманна гумористичному жанру. Пропонується здійснити за рахунок регулярних зустрічей поза роботою над проєктом, виловлювання та підтримка традицій, кулуарних жанрів.

3. Надання свободи самовираження та активне заохочення самостійності в творчості. За допомогою рамок цензури, але з повною свободою між ними.

4. Вибір в сторону автентичності, а не традиційності. Проблематика, сама діяльність та цілі кожного учасника та організатора повинні мати під собою чисте бажання, життєвий сенс та реальну значимість.

Отже, результати дослідження, створені практичні рекомендації та поради створені для використання у подальшій діяльності «Шкільної Ліги Сміху» можуть бути використані менеджерами соціальних та культурних проєктів, організаторами та менеджерами, що працюють у сфері гумору чи з цільовою групою школярів і студентів.

## **Висновки до розділу 2**

Результатом в діяльності проєкту прийнято вважати фізичний об'єкт. В «Шкільній Лізі Сміху» поділеної на чотири окремі але послідовні гри мається три проміжні результати: фестиваль,  $\frac{1}{4}$  фіналу, напівфінал та фінал, що знаменує закінчення сезону. Тобто етапи до кожного концерту повторюються, це дає можливість учасникам глибше зануритись в проєктну діяльність, тренувати послідовність та спостережливість. Наявність чотирьох етапів забезпечує покращення засвоєння інформації, отримання різного досвіду, з огляду на постійні ускладнення умов.

Окремим фактором впливу на тісний зв'язок з форматом є обмеження кількості команд-учасників, що дійдуть до фіналу. Це мотивує та дає можливість не тільки набирати власний досвід, але й набувати знань з досвіду інших.

Аналіз етапів проєкту та елементів проєктного методу на кожному з них дав можливість виокремити елементи та правила, що працюють на кожному з етапів, що передбачає можливість їх використовування поза межами проєктів. Наприклад в повсякденній діяльності організаторів, менеджерів соціокультурної діяльності.

В останньому підпункті на основі проведених досліджень та практичної діяльності вказані рекомендації для впровадження елементів

проєктного методу, вказані основні та найпростіші шляхи та інструменти, що забезпечують використання даного методу, розглянуті популярні міфи та основні правила для використання проєктного методу та його елементів.

## ВИСНОВКИ

В сучасному світі успіх людини залежить від здатності до швидкого самостійного навчання. Якщо ще сто років тому світ належав людям з унікальною інформацією і знайти її в вільному доступі, не навчаючись у тримачів інформації, не оплачуючи її, було майже неможливо, то зараз кожного дня ми сприймаємо численну кількість вільної інформації. Саме за останні роки з'явилися такі терміни, як «інформаційна інтоксикація» чи «інформаційний detox». Дивлячись на це навичка самостійно та свідомо вирішувати потребу навчання, пошук та освоєння інформації та її успішного використання є чи не найважливішою для побудови успішного професійного та громадського життя.

Проектний метод та його елементи мають за головну мету саме самостійність учасника та тренування життєво важливих навичок. Метод має столітню історію, яка доводить його дієвість та ефективність. Використання проектного методу дає можливість задіяти до процесу навчання різні цільові групи та в різних форматах, а результат задіяння буде залежати від інтенсивності, правильності та експертності організаторів в знаннях проектного методу.

Опираючись на результати дослідження мета та завдання поставлені на початку були виконанні. Вдалось досягти таких результатів:

1. Аналіз довідкової літератури та проведених досліджень виявив розбіжності в цілях використання проектного методу. Західні викладачі та філософи акцентували даний метод на посиленні та розвитку особистості, а вітчизняні експерти бачили в проектному методі засіб для розвитку суспільно корисних якостей. Один підхід не виключає іншого, але різні погляди дозволили комплексно вивчити особливості методу.

На основі аналізу історії існування формату «Ліга Сміху» з'ясовано такі його особливості, як наявність власного професійного жаргону(за яким складений понятійний апарат), двоскладова ієрархія ліг, яка передбачає

основний телевізійний формат та офіційні й неофіційні ліги. Відсутність проблеми рівної кількості балів завдяки системі батлів. **Наприклад:** Система суддівства, що передбачає об'єднання понять «суддя» та «тренер», активну участь тренерів на етапах підготовки та виступів. Проєкт «Шкільна Ліга Сміху» виник в 2017 році, представляє собою адаптовану модель «Ліги Сміху» для шкільної аудиторії. Має такі особливості, як нова система турнірних ігор, яка передбачає лише 4 гри в сезоні, складається з фестивалю, ¼ фіналу, півфіналу та фіналу. Покращено та поглиблено роль тренера. В «Шкільній Лізі Сміху» тренерами стали досвідчені учасники «дорослого» формату, що дає змогу школярам вчитись у представників, які на собі пройшли головні етапи становлення. Також тісна співпраця учасників та організаторської команди, яка є підтвердженням проєктного методу.

Важливо виокремити основні теоретичні підтвердження результативності проєктного методу. Використання міждисциплінарних та міжпредметних знань у ході підготовки до реалізації проєкту. Практична робота з інформацією, розуміння яких знань не вистачає, самостійна робота з пошуку та освоєння нової інформації, використання її у подальшій підготовці та реалізації. Постійне використання мотиваційної діяльності, розвиток творчих здібностей та виховання систематизації в учасниках. Формування навичок самостійності, мінімальна участь, лише в форматі спільної роботи, запитань та консультацій.

2. Побудовано дослідницьку модель, що допомогла виокремити завдання та етапи підходу до їх вирішення. Метод когнітивного моделювання дав можливість чітко поставити мету та виокремити види роботи, порівняти вже наявні ресурси з запланованим результатом, виокремити нехватку інформації та спланувати її вивчення та використання. Побудована когнітивна модель дала можливість завчасно підготуватись до проходження практики, що привело до детального аналізу на основі якого написано другий розділ. Модель складається з п'яти основних блоків: мета, задачі, види роботи, засоби та методи, результат. Детальне обґрунтування моделі

дослідження див. 1.4

3. Завдяки запланованому в ході побудови когнітивної моделі плану виконання практичної частини роботи було розглянуто кожен етап роботи на предмет використання в ньому елементів проектного методу. Виявлено особливість деяких елементів, що зустрічаються на кожному з етапів та мають самостійну дію. Головною задачею організатора є свідоме використання елементів методу з огляду на власний бажаний результат. Практична частина дослідження буда виконана на базі структурного підрозділу Культурно-мистецького центру Сумського Державного університету «Шкільна Ліга Сміху» . В другому розділі було з'ясовано, проведено аналіз використання елементів проектного методу. Його вплив на цільову аудиторію школярів .

4. В результаті проведеного дослідження вдалось розробити практичні правила та рекомендації для оптимізації подальшого проектного методу і його елементів для подальшої діяльності проекту. Рекомендації розроблялись завдяки набутій інформації в процесі навчання, створенні дидактичного матеріалу завдяки проходженню виробничої практики та самостійній пошуково-дослідницькій діяльності, , творчому редагуванні набутої інформації та вдосконаленні дидактичного матеріалу.. Також вказані найпростіші шляхи використання проектного методу для власної практики. Основні правила роботи по проектному методу: автентичність, актуальність, комунікація, створення атмосфери та рефлексії. Детальний опис див.2.3.

Провідними функціями упровадження проектної технології визначено дослідницьку, аналітичну, прогностичну, перетворювальну, конструктивну.

Важливо наголосити, що представлені результати дослідження є лише початковою ланкою в вивченні особливостей впровадження проектного методу. Феномен «Шкільна Ліга сміху» недостатньо вивчений з точки зору психології та соціальних досліджень, потребують поглибленої роботи проблеми залучення нових учасників та піар діяльність проекту, оптимізація зовнішньої комунікації, соціокультурна значимість гумористичного жанру.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. How people learn: brain, mind, experience, and school [Електронний ресурс] /John D. Bransford...[et al.]. – The National Academies Press, 2000. – Режим доступу: [http://www.nap.edu/openbook.php?record\\_id=9853&page=R1](http://www.nap.edu/openbook.php?record_id=9853&page=R1)
2. Закон України "Про дитячі та молодіжні громадські організації" // Відомості Верховної Ради України (ВВР). – 1999. – № 1.
3. Закон України "Про освіту": стаття 5 // Відомості Верховної Ради України (ВВР). – 2017. – № 38-39. – 380с.
4. Зачесова Е.В. Метод учебных проектов – образовательная технология 21 века – Режим доступу до ресурсу: <http://doob-054.narod.ru/project.html>
5. Зуева М.Л. Сравнительный анализ возможностей метода проектов и адаптивной системы обучения в формировании ключевых компетенций. – М. 2001. – С.300
6. Игнатъев Б. В. О методе проектов как основном методе работы трудовой школы // На путях к методу проектов / под ред. Б. В. Игнатъева, М. В. Крупенина. – М., 1930.
7. Килпатрик У.Х. Метод проектов. Применение целевой установки в педагогическом процессе. - Л. Брокгауз-Ефрон, 1925.
8. Колбер Ф. Маркетинг культуры и искусства / Ф. Колбер. – Санкт-Петербург : АРТ-Пресс, 2004. – С. 255
9. Коллингс Э . Опыт работы американской школы по методу проектов. М.: Новая Москва, 1926.
10. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. – М. 1998. – С.288.
11. Литовченко О. В. Специфіка мотивації творчої особистості підлітка (теоретичний аспект) / О. В. Литовченко // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді : зб. наук. праць. – К., 2008. – Вип. 12, кн. 1. – С. 265–271.
12. Машбиц Е. И. Психологические основы управления учебной



деятьельностью / Е. И. Машбиц. – К. : Вищ. шк., 1987. – 224 с

13. Мірошник С. І. Теоретичні основи навчальної проектної діяльності учнів [Електронний ресурс] / С. І. Мірошник // Народна освіта – Режим доступу: [https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page\\_id=2383](https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=2383).

14. Нич, С. Як використати проектну технологію / С. Нич // Відкритий урок: розробки, технології, досвід. – 2010. – № 1. – С. 22–24.

15. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие сост. Е.С.Полат, М.Ю. Бухарина, М.В.Моисеева, А.Е.Петров; под ред. Е.С.Полат. - М.: Издательский центр «Академия», 2002.

16. Олькерс Ю. История и польза метода проектов//Метод проектов. – Минск. 2003. – С.16 – 39.

17. Правила участі у проекті - «ЛІГА СМІХУ» («ЧЕМПІОНАТ УКРАЇНИ ПО ГУМОРУ») – Режим доступу до ресурсу: <http://www.1plus1.ua/static/img/ticker/rule/liga.pdf>

18. Проектна діяльність у соціальній сфері : навч. посіб. / О. В. Купенко, К. В. Яресько. – Суми : Сумський державний університет, 2007. – 76 с.

19. Сазонов Б.В. К определению понятия "проектирование"//Методология исследования проектной деятельности. - М., 1973.

20. Сесько А. Є. Метод проектів як засіб реалізації особистісно-орієнтованого навчання на уроках інформатики [Електронний ресурс] / А. Є. Сесько // Науково-методичний інтернет-журнал. Освітній інтернет-навігатор – Режим доступу до ресурсу: <http://oin.in.ua/metod-proektiv-yak-zasib-realizatsiji-osobystisno-orientovanoho-navchannya-na-urokah-informatyky/>.

21. Сондер М. Ивент-менеджмент: организация развлекательных мероприятий. Техники, идеи, стратегии, методы / Марк Сондер. – Москва: Вершина, 2006.

22. Тевс Д. П., Подковирова В. Н., Апольскіх Є. І., Афоніна М. В. Використання сучасних інформаційних і комунікаційних технологій у навчальному процесі / Д. П. Тевс, В. Н. Подковирова, Є. І. Апольскіх, М.В. Афоніна // Барнаул – БДПУ. – 2006. – 247 с.

23. Тульчинский Г.Л. Менеджмент в сфере культуры : учебное пособие / Г.Л. Тульчинский, Е.Л. Шекова. – СПб.: Издательство «Лань»; «Издательство ПЛАНЕТА МУЗЫКИ», 2007.
24. Чайка А.Н. Метод проектов в образовательном пространстве школы // Химия в школе. – 2006. – № 6. – С. 48-52.
25. Шаповалова В. Метод проектів у сучасній школі / В. Шаповалова // English. – 2011. – Вип. 3. – С. 14–15.

## ДОДАТОК А



рис. 1.1

Джерело: офіційний сайт «Ліга Сміху»

## ДОДАТОК Б



рис. 1.2

Джерело: офіційний сайт продажу квитків.

## ДОДАТОК В

Текст офіційного гімну «Ліги сміху»

Лига звезд, лига наций  
Лига грез, лига папарацци  
Лига президентов, лига лигалайз  
Еще есть NBA и FBI  
Лига чемпионов и проигравших  
Лига где чужие и где все наши  
Лига знатоков, лига где все танцуют  
Лига апперкотов, лига поцелуев  
Ууууу...  
Я уже приехал  
Это Лига Смеха!  
Лига смеха!  
Как лекарство для души  
Лига смеха!  
Смех нам продлевает жизнь  
Лига смеха!  
Лучшая на свете  
Лига смеха!

Текст та музика: український музикант, соліст проекту «Ріанобой» -  
Дмитро Шуров.

## ДОДАТОК Г



Джерело: авторська розробка.

## ДОДАТОК Д



Джерело: офіційна сторінка «Шкільна Ліга Сміху»

## ДОДАТОК Е



Джерело: офіційна сторінка «Шкільна Ліга Сміху»