

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

Падалки Ольги Миколаївни

за темою:

«Впровадження квесту як інтерактивного засобу залучення молоді до діяльності Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ»

(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.

Завідувач кафедри
кандидат філософських наук, доцент

(підпис) Світайло Ніна Дмитрівна
(прізвище, ім'я, по батькові)
«__» _____ 20__ р.

Підсумкова оцінка:

Національна шкала _____
Кількість балів ECTS _____

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до кваліфікаційної роботи здобувача ступеня бакалавра менеджменту соціокультурної діяльності Падалки О. М. на тему: «Впровадження квесту як інтерактивного засобу залучення молоді до діяльності Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ»

Ключові слова: інтерактивний квест, музей, потреби молоді, соціокультурна діяльність, інтерактивні форми соціокультурної діяльності.

Метою кваліфікаційної роботи є впровадження квесту як інтерактивного засобу залучення відвідувачів до історико-краєзнавчого музею СумДУ.

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

1. Виявити особливості квесту як засобу і технології інтерактивного залучення споживачів.

2. Розкрити зміст світового і вітчизняного досвіду квестів у соціокультурній діяльності музеїв.

3. Охарактеризувати функції та потреби залучення молоді до соціокультурної діяльності Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ.

4. Розкрити особливості організації інтерактивного квесту як засобу залучення молоді до діяльності музею СумДУ.

5. Розробити інтерактивний квест на базі Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ.

6. Впровадити інтерактивний квест як засіб систематичного залучення молоді з урахуванням умов воєнного часу.

Об'єктом кваліфікаційної дослідження є квест як інтерактивний засіб залучення молоді до діяльності музею.

Предмет кваліфікаційного дослідження є процес впровадження інтерактивного квесту в діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ.

Методами дослідження є загальні наукові методи аналіз, синтез, систематизація, опис, порівняння.

Результати кваліфікаційної роботи рекомендується використовувати менеджерам соціокультурної діяльності та працівникам Музею історико-краєзнавчих досліджень під час планування та розроблення інтерактивного квесту.

Структура і обсяг кваліфікаційної роботи. Досягнення мети і вирішення завдань дослідження відображені у змісті роботи, який складається зі вступу, двох розділів, шести підрозділів, висновків до кожного з розділів, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 48 сторінок (основний текст – 37 сторінок).

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТУ В СОЦІОКУЛЬТУРНУ ДІЯЛЬНІСТЬ МУЗЕЮ ІСТОРИКО- КРАЄЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ СУМДУ.....	8
1.1. Квест як засіб і технологія інтерактивного залучення споживачів: теоретичні основи	8
1.2. Квест у соціокультурній діяльності музеїв: світовий і вітчизняний досвід.....	17
1.3. Соціокультурна діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ: функції та потреби залучення молоді.....	21
Висновки до Розділу 1.....	25
РОЗДІЛ 2. ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КВЕСТУ В ПРАКТИКУ МУЗЕЮ ІСТОРИКО-КРАЄЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ СУМДУ.....	26
2.1. Особливості організації інтерактивного квесту як засобу залучення молоді до діяльності музею СумДУ.....	26
2.2. Проведення інтерактивного квесту на базі Музею історико- краєзнавчих досліджень СумДУ.....	29
2.3. Впровадження інтерактивного квесту як засобу систематичного залучення молоді з урахуванням поточної ситуації	32
Висновки Розділу 2.....	34
ВИСНОВКИ.....	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	38
ДОДАТКИ.....	41

ВСТУП

Музей – науково-дослідний або науковий навчальний заклад, що займається збиранням, вивченням, збереженням і популяризацією пам'яток історії, матеріальної та духовної культури. Як відомо, музей — це специфічний соціокультурний інститут, який акумулює свої функції на різних рівнях: від охорони історико-культурної спадщини до участі у формуванні історичної пам'яті в сучасному суспільстві. Проте жоден музей не може вважатися повноцінним без відвідувача як основного репіцієнта результатів вищезгаданих місій. Як зазначають дослідники, музейна діяльність передбачає широку взаємодію з громадськістю, а комунікативна функція має особливе значення у взаєминах музею із суспільством [5]. Це призводить до пошуку нових, часто динамічних форм роботи з відвідувачем, спочатку насамперед йому. Окрім традиційної організації музеїв у діалозі з відвідувачами (виставки, освіта, публікації та інші заходи), значна кількість музейних установ шукають нові форми роботи для популяризації музеїв серед громадськості. Серед них, в силу їх широкого розповсюдження, особливу увагу слід зосередити на квесті.

Словник іншомовних слів визначає поняття квесту – це спортивно-інтелектуальна гра, основою якої є пошук за якомога коротший час певного місця розташування шляхом послідовного виконання заздалегідь підготовлених завдань [1]. Відомі також інші визначення цього терміна. Квест (від англ. *bin* – пошук), активна інтелектуально-логічна гра, є синонімом активного проведення часу. Сьогодні квести вважаються головним суперником комп'ютерних ігор у боротьбі за увагу молоді. Квест є ігровою формою групових завдань, яка має тривалу історію розвитку, багато можливих варіантів використання і чимало позитивних моментів.

Формат роботи *Quest* дозволяє задовольнити потреби суспільства, особливо молоді у розвагах. Це вид гри дозволяє уявити себе в новому образі; відчути нові позитивні емоції від несподіваних поворотів сюжету; актуалізує знання та навички, сприяє розгадуванню головоломок за допомогою логіки та

інтуїції, дозволяє імпровізувати в іграх, відкриває нові ходи і, нарешті пропонує поспілкуватися з новими друзями.

Метою кваліфікаційної роботи є впровадження квесту як інтерактивного засобу залучення відвідувачів до історико-краєзнавчого музею СумДУ.

Основними завдання даного дослідження є:

- виявити особливості квесту як засобу і технології інтерактивного залучення споживачів;
- розкрити зміст світового і вітчизняного досвіду квестів у соціокультурній діяльності музеїв;
- охарактеризувати функції та потреби залучення молоді до соціокультурної діяльності Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ;
- розкрити особливості організації інтерактивного квесту як засобу залучення молоді до діяльності музею СумДУ;
- розробити інтерактивний квест на базі Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ;
- впровадити інтерактивний квест як засіб систематичного залучення молоді з урахуванням умов воєнного часу.

Об'єкт дослідження – квест як інтерактивний засіб залучення молоді до діяльності музею.

Предмет дослідження – процес впровадження інтерактивного квесту в діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ.

Методами дослідження є загальні наукові методи аналіз, синтез, систематизація, опис, порівняння.

Результати кваліфікаційної роботи рекомендується використовувати менеджерам соціокультурної діяльності та працівникам Музею історико-краєзнавчих досліджень під час планування та розроблення інтерактивного квесту.

Новизна одержаних результатів полягає в тому, що розроблено та вперше впроваджено інтерактивний квест для Музею історико-краєзнавчих досліджень з метою залучення нових відвідувачів.

Практичне значення результатів дослідження полягає в тому, що в ньому запропонований інтерактивний квест для залучення нових відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень. Одержані теоретичні та практичні висновки повністю готові для використання фахівцями Музею історико-краєзнавчих досліджень під час планування та реалізації запланованого.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження розглядалися на засіданні секції «Менеджмент соціокультурної діяльності» кафедри психології, політології та соціокультурних технологій СумДУ. Особливості проведення онлайн-квесту «Student Combat» висвітлено на офіційному сайті Сумського державного університету та Instagram-сторінці @culture.mskd.

Структура і обсяг кваліфікаційної роботи. Досягнення мети і вирішення завдань дослідження відображені у змісті роботи, яка складається зі вступу, двох розділів, шести підрозділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 48 сторінок (основний текст – 37 сторінок).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ВПРОВАДЖЕННЯ КВЕСТУ В СОЦІОКУЛЬТУРНУ ДІЯЛЬНІСТЬ МУЗЕЮ ІСТОРИКО-КРАЄЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ СУМДУ

1.1. Квест як засіб і технологія інтерактивного залучення споживачів: теоретичні основи

Сучасна українська система культури оновлюється. Реформи в галузі культури та модернізація сучасного суспільства змушують новаторів постійно вдосконалювати свої знання, переглядати свої перспективи, шукати нові форми, прийоми організації в соціокультурних закладах. Система має забезпечувати формування у споживачів всебічного наукового світогляду, сучасного світогляду, здатності до творчості та самостійного наукового пізнання, особистісної здатності до самоосвіти та самореалізації, творчої праці, підвищення кваліфікації, розвитку знань та інформаційних технологій, мобільність та впровадження сил конкуренції. Однак навчання і виховання таких людей вимагає впровадження сучасних технологій і методик. Квест є одним із інтерактивних засобів, який широко використовується в соціокультурному процесі.

Квест (англ. quest – пошук, предмет пошуків, пошук пригод) – це спеціально організована дослідницька діяльність, у якій учасники шукають інформацію за конкретними адресами, що включає пошук цих адрес чи інших об'єктів людей, завдань тощо. Завдання можуть бути різними за змістом і наповненням: творчі, ініціативні, інтелектуальні. Слід зазначити, що завдання можна виконувати як у приміщенні, так і на вулиці, на природі, охоплюючи весь навколишній простір [17]. Наприклад, завдання в приміщенні: класні кімнати, музеї, всередині будівель; завдання на місцевості: в парках, міське орієнтування; квести на місцевості з пошуком схованок і елементами орієнтування і краєзнавства; змішані варіанти, в яких поєднується і

переміщення учасників, і пошук, і використання інформаційних технологій, і сюжет, і завдання-легенда. Квест – це головоломка, а головоломки людям доводилося розгадувати все життя.

У міфології та літературі поняття «квест» спочатку означало один із способів побудови сюжету – подорож персонажа до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, у «Міфі про дванадцять вчинків Геракла» головний герой Геракл повинен здійснити дванадцять великих подвигів за вказівками царя Еврісфея, щоб знайти велику славу, стати безсмертним і отримати пам'ять спогадів у віка [13]. «Міф про Персея», в якому головний герой має виконати складне завдання від Полідекта, людини, яка приютила Персея та його матір.

У 1980 році термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, призначених для переміщення ігровим світом для досягнення цілей. Цього можна досягти, лише долаючи перешкоди, розв'язуючи проблеми, знаходячи й використовуючи об'єкти, взаємодіючи з іншими персонажами. У 90-х роках ХХ ст. пригодницькі ігри були популярними, в тому числі в Україні, де їх називають «квести».

Існують різні думки щодо визначення терміну «квест». У таблиці 1.1 наведено аналіз визначення поняття «квест» різними авторами.

Таблиця 1.1

Думки авторів щодо визначення терміну «квест»

Автор	Дефініція
Я. Биховський	Сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу задачу
Б. Додж, Т. Марч	Орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет
М. Гриневич	Нова й перспективна технологія в медіа дидактиці
А. Федоров, А. Новікова, В. Колесніченко,	Освітній сайт, присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів з певної теми з гіперпосиланнями на різні веб-сторінки

І. Каруна	
В. Шмідт	Міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті
Т. Кузнєцова	Приклад організації інтерактивного освітнього середовища
С. Напалков	Сайт, який має інформаційний контент, який визначається змістом навчальної теми, цілями і завданнями її вивчення, і передбачає виконання учнями пошуково-пізнавальних завдань з пошуку та відбору інформації з використанням Інтернет-ресурсів, що сприяють систематизації та узагальненню вивченого матеріалу, його збагачення та поданням у вигляді цілісної системи
А. Яковенко	Проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету
О. Шевцова	Орієнтована на вирішення проблеми діяльність
Ф. Бенц	Конструктивний підхід до навчання. Учні не тільки збирають і організують інформацію, отриману з Інтернету, вони спрямовують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, часто пов'язану з їх майбутньою професією
Н. Гончарова	Сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет
О. Тихомирова	Певна сюжетна єдність що містить у собі мотиви пошуку подорожі та подвигу а у процесі розв'язання суб'єктно-об'єктних відносин та подвигу, а у процесі розв'язання суб'єктно об'єктних відносин якої відбувається актуалізація хронотипу міфологічного світу
О. Шульгіна	Один зі складних типів навчальних Інтернет-ресурсів, який уявляє собою сценарій проектної діяльності з використанням ресурсів всесвітньої мережі Інтернет
О. Волкова	Вид інформаційних, проблемно-орієнтованих завдань,

	індивідуального чи групового навчання, направлених на формування та розвиток навичок пошукової та дослідної діяльності в процесі засвоєння, дослідження, обробки та презентації навчального матеріалу
--	---

Отже, квест – це відгадування непростих і несподіваних загадок (завдань), які стосуються різних сторін українського народу, його духовних і матеріальних цінностей. Гра передбачає швидке і якісне виконання певних завдань і досягнення кінцевої цілі, у результаті чого команда отримує приз. Квести належать до інтерактивних розвивальних ігор, є надзвичайно цікавими для підлітків, оскільки активізують їхні знання, вміння і навички.

Спочатку термін «квест» використовували в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. У 90-х роках минулого століття в більшості країн світу грали у квести-головоломки. У 1995 році викладач університету Сан-Дієго Берні Додж запропонував модель веб-квесту як метод для найвдалішого використання Інтернет-ресурсів на уроках. Він виділив 12 видів завдань для веб-квестів: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження, які становлять основу сучасних квестів [15].

Перші організовані квести в Україні відбулися в Києві 2002 року. Сутність гри було пов'язано з популярними світовими творами Агати Крісті. З роками такий жанр полюбили в усьому світі, а нині ці ігри стали ще й комп'ютерними..

Виходячи з цього прикладу, слід зазначити, що в ХХ столітті активно використовували такий засіб залучення як квест для всіх відвідувачів. Нотки розважальної програми, квесту, були використані в екскурсійних формах, де учасникам пропонували розгадати загадку, скласти пазл, або знайти невідомий предмет. Тому, квест є дієвим засобом залучення нових учасників до

соціокультурної діяльності, що має на меті зацікавити населення та збільшити популярність та відвідування установи.

Квест це технологія, яка стимулює відвідувачів до пошукової активності, аналізу та систематизації інформації, вирішення поставлених завдань. Ця технологія є ефективним засобом мотивації розумової діяльності, активізації пізнавальних інтересів, навчальної, комунікативної компетентності учасників у процесі роботи з науковим матеріалом, що дозволяє оволодіти знаннями, вміннями та навичками.

Щоб досягти своєї мети, гравці мають уміти виявляти командний дух, співпрацювати один із одним, дослухатися до думки товаришів, правильно вивчати надану інформацію, розмежовувати головне і другорядне. Під час гри учасники пізнають у собі щось нове і це супроводжують яскраві емоції та враження [7]. У квесторів (учасників квесту) гра сприяє розвитку активності, амбіційності, комунікабельності, креативності, розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, вчить застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання та мислити логічно.

Залежно від правил, квести розрізняють за:

1. Способом переміщення: пішохідний; автомобільний; екстремальний; комбінований.
2. Місцем проведення: в приміщенні? на відкритому повітрі;
3. Типом завдань: інтелектуальні, ігрові, пошукові, екстремальні;
4. Типом проходження: лінійний, нелінійний;
5. Територією: місто, область, країна, міжнародний;
6. Простором: Інтернет, реальне життя.

Квест не тільки окреслює тему та мету, існує певний алгоритм розподілу ролей, використання певних ресурсів відповідно до типу завдання. Приєднатися до гри можна за попереднім запитом як індивідуально, так і командою. Кількість етапів квесту має бути від 4 до 8 та більше; кількість гравців у команді – від 2 до 10, час від 30 хвилин до 2 годин [13].

Структура та етапи проведення квестів.

1. Організаційно-підготовчий етап:

- визначення потреб учасників;
- визначення теми, мети та типу квесту;
- формулювання сюжету і завдань;
- опис головних ролей учасників (для веб-квесту за типом «метод проектів»);
- складання плану роботи;
- визначення термінів реалізації квесту;
- розроблення і створення додаткових необхідних документів (пам'ятки, рекомендації, інструкції, шаблони тощо);
- розроблення вхідної та вихідної анкет (визначення потреб учасників, знань з обраної теми, отриманих знань, саморефлексія тощо);
- розроблення критеріїв оцінювання діяльності учасників;
- підготовка списку інформаційних джерел;
- підготовка та заповнення платформи для реалізації квесту.

2. Етап реалізації:

- ознайомлення учасників із сюжетом, основними запитаннями, організаційними моментами, інструкціями (пам'ятками) до завдань;
- проведення та аналіз вхідної анкети;
- коригування сюжету і завдань квесту на основі вхідної анкети (у разі потреби);
- об'єднання учасників у групи (за потребою) і розподіл завдань між ними;
- ознайомлення учасників із критеріями оцінювання та вимогами щодо оформлення творчих завдань;
- проведення консультацій з учасниками на етапі реалізації квесту;
- супровід проходження учасниками квесту;
- перевірка та оцінювання проміжних етапів.

3. Заключний етап:

- оцінювання діяльності учасників за розробленими критеріями;

- представлення результату діяльності учасників;
- проведення та аналіз вихідної анкети;
- формулювання висновків;
- нагородження переможців.

4. Підбиття підсумків: аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту (рефлексія).

Під час організації та проведення квесту необхідно розуміти такі ключові поняття:

- час проходження – час, що витрачається на проходження всієї гри;
- завдання – етап сценарію гри, що складається з одного або декількох завдань;
 - капітан – обов’язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами;
 - мапа – схема місцевості, де відбувається гра;
 - квестер – координатор певного етапу гри, або так ще називають учасників квест-гри;
 - код – буквено-цифрова інформація, яка слугує для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження;
 - команда – добровільне об’єднання, зареєстроване для участі у грі;
 - рейтинг – кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу;
 - сценарій – сукупність усіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівнів гри;
 - учасник, гравець – особа, що бере участь у грі;
 - чек-пойнт – пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні;
 - екіпаж – учасники, які перебувають під час гри в одному транспортному засобі.

Квести поділенні на типи, такі як [3]:

1. Реальний квест. Особливістю такої гри є повне занурення в процес. Декорації, сюжет, персонажі та інші елементи кімнати пов'язані між собою воедино. У такій грі важливо пережити весь сюжет від початку і до кінця. Наприклад: врятувати людство, знайти скарби, подорожувати машиною часу, розслідувати, тощо.

2. Веб-квест. Учасники проходять завдання в інформаційному просторі за допомогою гаджетів. Учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір Інтернету та хмарні технології для розширення пізнавально-творчої сфери, виконання проекту, пошуку відповідей на проблемні запитання.

3. Персональний квест переважно присвячують видатній особистості та пов'язаним з її життям та творчою діяльністю місяцям.

4. Сіті-квест проводиться на місцевості з елементами міського орієнтування, під час якої учасники вирішують неординарні інтелектуальні завдання, досліджують історичне минуле, національно-культурні особливості, архітектуру, пам'ятки міста, села, країни.

5. Ескейп рум. У цій грі головною метою є пошук виходу з кімнати за короткий проміжок часу. В ході гри гравці будуть знаходити випадкові предмети, розгадувати загадки, вирішувати складні завдання тощо. Сюжет такої гри переважно детективний або пригодницький.

6. Квест-перформанс. Гра проходить у вигляді театральної постановки за участю гравців, яка передбачає наявність спеціального приміщення, завдань, декорацій, участь професійних акторів, які стануть перешкодами до виходу.

7. Хоррор (жахи) квест – це найоригінальніша і найяскравіша квест-гра. Під час її проведення учасники отримують гострі відчуття і адреналін, тобто, справжній фільм жахів гравцям гарантовано.

8. Морфеус-квест. Ця гра відрізняється тим, що гравцеві зав'язують очі, і далі він покладається лише на свої органи чуття (слух, нюх і дотик). Завдяки уяві діти можуть перенестися в зовсім інші світи і навіть планети. Під час квесту учасникам допомагатимуть спеціалісти орієнтуватися в просторі.

Техніку проведення квесту обумовлено чітко заданими параметрами або варіантами вибору для учасників (квесторів). Квест проходить за планом, згідно з яким кожен наступний етап гри вимагає розгадування головоломок, загадок і логічних завдань, пов'язаних із загальною темою гри. Організатори та учасники повинні враховувати встановлений час обговорення.

Проблемні завдання, які ставляться у квесті, розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, з першого погляду, відомостей, збір різних, дещо абсурдних, як видається, даних. Важливим є залучення всіх учасників, оскільки думку кожного враховують, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань. Слід зазначити, що основна ідея квесту – емоційне переживання подій та використання знань з метою їх нестандартного застосування та розвитку нових навичок і компетенцій.

Отже, використовуючи таку технологію як квест під час відвідування соціокультурних установ відвідувачі навчаються усвідомлювати себе як особистість та частину суспільства, розвивати навички здорового способу життя. Така технологія є стратегією розвитку музейної діяльності. Квести сприяють створенню атмосфери співробітництва та взаємодії, є одним із дієвих засобів залучення нових друзів, відвідувачів, щоб спробувати свої сили в програмі. Проходження усіх етапів квесту дає змогу спільно пережити позитивні емоції, відчувати себе частиною українського народу, спільноти, команди, потрібним іншим. Квест є одним із інтерактивних засобів залучення споживачів до діяльності соціокультурних установ з метою збереження культурної спадщини та прояву інтерактиву в соціокультурній діяльності серед відвідувачів.

1.2. Квест у соціокультурній діяльності музеїв: світовий і вітчизняний досвід

Досвід багаторічного використання музейного матеріалу під час проведення виховних заходів доводить, що саме краєзнавство є неоціненною скарбницею збереження історичного досвіду багатьох поколінь, усього того найкращого, що витримало випробування часом у сфері матеріальної й духовної культури.

Погоджуємося з Н. Білик, що музей є центром координації освітньо-виховної та краєзнавчої роботи закладу освіти [11]. Музей – це скарбниця, який є тим своєрідним містком, який зв'язує покоління минулі з поколінням сучасним. Ф. Левітас, О. Дудар особливу увагу звертають на використання елементів музейної педагогіки у системі патріотичного виховання [16].

Вважаємо, що пріоритетним напрямом виховання молоді в національній системі освіти є патріотичне виховання. Одне із чільних місць серед основних його завдань належить вихованню любові й дбайливого ставлення до рідної землі, своєї «малої батьківщини», її історії, поваги до народних традицій і звичаїв, фольклору, любові до рідної природи.

У зв'язку зі змінами в усіх сферах суспільного життя, пов'язаними з використанням цифрових технологій, перед музеями стоять нові виклики: залишатися традиційними інституціями для зберігання та інтерпретування пам'яток минулого чи стати сучасною, динамічною, конкурентоздатною й інтегративною платформою, здатною до задоволення культурно-освітніх і рекреаційних потреб кожного відвідувача і суспільства загалом. Сучасний музей, а університетський зокрема, більше не може працювати шляхом проведення традиційних екскурсій і лекцій, адже нове покоління молоді прагне до активного пізнання та дослідження. Саме інтерактивні методи проведення музейних занять дають можливість зробити «нецікаве» цікавим, змушують відвідувачів музею засвоювати нову для них інформацію, перетворюють із пасивного спостерігача на активного учасника музейних проєктів [2].

Статистика свідчить, що в музеях Голландії, Данії, Англії, Німеччини, Польщі найбільш потенційні групи відвідувачів – це учнівська і студентська молодь (понад 70%), які приходять до музею разом зі своїми педагогами. Очевидно, що похід до музею не є для дітей тяжким випробуванням чи інтелектуальним подвигом. Із раннього дитинства в них закладається думка, що відвідувати музей – це цілком природно [19].

Тому, музеї у сучасному суспільстві мають розглядатися як невід’ємна складова його соціокультурного простору. Розвиток музейної галузі всебічно сприяє духовному вдосконаленню суспільства, утвердженню його гуманістичних цінностей, інтеграції національної спадщини у культуру світового співтовариства.

В XXI ст. в Україні квест як форма роботи з музейним відвідувачем користується значною популярністю. Проілюструємо думку прикладами:

– Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник. Програма пропонує оглядову та тематичну лекцію-екскурсію або інтерактивний квест по місцевості, яку проводять тільки штатні лектори-екскурсоводи та наукові працівники Заповідника. Оглядова екскурсія триває 3 академічні години, для того щоб обійти велику територію Заповідника (23,5 га), на якій розташовані 140 будівель. Тематика екскурсій: «Києво-Печерський монастир. Історія та сучасність», Лавра підземна, Больницький монастир лаври, Давні храми Печерська та інші. До тематики квестів відносять: Лаврський модерн, Скарби Києво-Печерської лаври, Подорож у світ бароко. Тривалість квестових програм – 2 академічні години;

– Національний музей мистецтв ім. Богдана та Варвари Ханенків. Музей пропонує в своїй програмі квест «Шукачі», що складається з кількох нескладних запитань, які зроблять знайомство з творами мистецтва активним та навіть азартним. Гра розроблена на уважність і спостережливість, вміння помічати деталі та впізнавати символи. Доступні інші квести: «Чудеса й чудовиська», «Звірі та птахи», «Мистецтво Азії». Категорія – діти, але можна і дорослим, кількість групи від 3 до 15 чоловік. Тривалість заняття 60 хвилин.

– Національний заповідник «Софія Київська». Програма квестів у заповіднику дуже різноманітна, учасниками можуть стати як діти, так і дорослі. Тематика квестів: «У пошуках загублених ключів», «Хранителі ключів», «Борокові дива Софії», «Таємниці Київської Софії», «Золото гетьмана» та інші. Кількість учасників від 4 – 20 осіб, тривалість від 60 до 90 хвилин. В ході квесту учасники оглядають пам'ятники заповідника, вибудовують свій маршрут за допомогою карти-схеми, розгадуючи ребус, шифри та загадки.

– Національний музей Тараса Шевченка. При музеї розроблений інтерактивний квест для школярів (10 – 17 років) по Шевченківським містам. Програма туру проводиться цілий день, група подорожує на автобусі або піша. В ході екскурсії учасники розгадують ребуси, головоломки, працюють над логічними завданнями та в результаті прибувають до «Тарасової світлиці». Тривалість самого квесту 1 год 30 хв.

Аналізуючи вітчизняний досвід, слід зазначити, що квести є одним із дієвим засобом зацікавити нових учасників відчутти себе справжнім шукачем пригод. В Україні безліч музеїв, які почали пов'язувати гру із історією, що має на меті виховання патріотизму та поширення знань в культурній спадщині.

На відміну від вітчизняного досвіду, світовий досвід використання квест-технологій впроваджено ще в кінці 90-х років, таким прикладом є застосування освітньої програми «Kunstbegeistert!» («Натхненні мистецтвом!») в музеї. Тут регулярно проводять заняття для студентів та дорослих, пенсіонерів та інвалідів, влаштовують квести для обдарованої молоді та спеціальні тренінги з арт-терапії, де допомагають людям із психологічними проблемами за допомогою мистецтва.

Польща також одна із країн, яка має великий досвід в використанні інтерактивних квест-технологій: Сілезький музей (Катовіці), Підземний ринок (Краків), Центр науки Коперник (Варшава), Музей історії польських євреїв POLIN (Варшава). Дані музеї мають в наявності розважальні програму, в якій можна отримати індивідуальні завдання, робити експерименти, та вільно блукати по музею.

Музей Юнібакен (Стокгольм, Швеція) – один із казкових музеїв світу. Музей присвячений дитячим казкам шведських письменників. Відвідувачі можуть погосподарювати на кухні Муммі-мами, завітати в гості до Карлсона, покататися на поїзді та погратися в будинку Пеппі Довгапанчоха.

Музей Зум (Відень, Австрія) – музей, який схожий на розважальний центр. В музеї є 4 зони, які направлені на вивчення органів відчуття людини, окрема кімната із мистецтвом створення мультиплікаційних фільмів, лабораторія . Музей має розважальну програму (квест) для кожної зони. Кожна родина разом із своїми дітьми може взяти участь у програмі, створити фільм чи картину.

Національний музей природознавства (Вашингтон, США). У Вашингтоні розташований один з найбільших музеїв природознавства у світі і найвідвідуваніший музей у США. У ньому є зал динозаврів, зоопарк комах, величезна колекція дорогоцінних каменів. У кінозалі при музеї показують різні навчальні фільми в 3D, проводять історичні квести для груп із 5-8 осіб, які займають 40 хвилин.

На відміну від музейних закладів в деяких містах також проводяться заходи на музейну тематику, у Сумах, Харкові, Маріуполі, Києві, Одесі – «Ніч музеїв». Також Ніч музеїв проходить кожного року в інших країнах світу. Серед них – Польща, Велика Британія, Румунія, Будапешт, Франція, Чехія та інші. Організатори самі вигадують розважальні програми, щоб запросити учасника відчути себе частиною історії та з часом відвідати цей музей повторно з друзями.

Підводячи підсумки, слід зазначити що вітчизняний та світовий досвід є різним, тому що обирають різні підходи до проведення квестових програм. Якщо при вітчизняному досвіді такі програми треба замовляти та збирати групу, що при світовому досвіді можна придбати квиток та зробити самостійний квест по музею, тому що європейці вдосконалюють та додають інтерактиву до музейних експонатів.

1.3. Соціокультурна діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ: функції та потреби залучення молоді

Сучасне музейне середовище – важлива складова соціокультурного розвитку суспільства, пов’язана з багатофункціональністю музеїв. Музеї давно трансформувалися з осередків збереження культурно-історичної спадщини країни чи окремого регіону в заклади поширення інформації та реалізації культурно-освітніх проектів і методик через демонстрацію унікальних пам’яток матеріальної культури. Музеї часто зіштовхуються з відсутністю інтересу та навіть байдужістю суспільства, а тому власне змушені шукати і впроваджувати нові моделі та форми роботи, щоб забезпечити соціальні і освітні потреби своїх громад.

Одним із таких музеїв, який зіштовхнувся з такою проблемою є Музей історико-краєзнавчих досліджень Сумського державного університету. Музей було засновано у 2008 році за ініціативи кандидата філологічних наук В. Б. Звагельського. Матеріали музею зібрано викладачами і студентами СумДУ під час експедицій та польових досліджень. Зібрання музею складаються з понад однієї тисячі експонатів, серед яких предмети археології, етнографії, ілюстрації, фотоматеріали, які хронологічно охоплюють період від пізнього палеоліту до сьогодення [12]. Особливу цінність становлять рідкісні матеріали археологічних розкопок пам’яток періоду Київської Русі, етнографічні артефакти XIX ст. та документи часів Великої Вітчизняної війни.

Експозиція музею складається з таких колекцій:

- Тваринний та рослинний світ краю;
- Палеоліт;
- Епоха ранньозалізного віку. Скіфський час;
- Слов’яни та Київська Русь;
- Заснування міст у ранньомодерний період;
- Побут та ремесла;
- Сумщина у XVIII-XIX ст.;

- Революції та утвердження тоталітарного режиму;
- Сумщина у Великій Вітчизняній війні;
- Післявоєнна відбудова народного господарства;
- Сьогодення. Сторінки історії СумДУ.

До загальних завдань музейного справи першочергово входять залучення відвідувачів до музею, покращення якості і розширення спектру послуг, формування постійної аудиторії, формування інструментів планування візиту. Основним принципом розвитку музейної культури на сучасному етапі стає опора не на об'єкти, а на людей і їх живі потреби і мінливі інтереси. Одним з актуальних завдань розвитку цього напрямку на сьогоднішній день є вивчення потреб і очікувань потенційних відвідувачів, які пов'язані з впровадженням нових інтерактивних технологій в музейну практику.

Ефективність музею як інституту соціалізації прямо пов'язана з проблемою охоплення аудиторії. У статті Л. А. Хачатрян «Соціальна користь музею для молоді, що навчається: сутність і проблеми» зазначено, що основними причинами низького рівня відвідування музеїв молоддю можна вважати те, що існують, на думку респондентів, «місця цікавіші» (40 %), а також той факт, що у людей не вистачає часу. Ці причини взаємопов'язані. Вільний час постійно скорочується, внаслідок чого його цінність постійно збільшується. Молодь шукає спосіб використати власний час як вигідніше і корисніше. Здавалось би, що може бути «корисніше» відвідування музею? Однак результати опитування показують, що відвідування даного закладу для багатьох респондентів – ризиковане витрачання часу, оскільки опитані мають сумніви щодо того, що знайдуть щось цікаве для себе, хоча для 75 % респондентів музеї цікаві. В результаті багато хто відмовляється від походу в музей і обирає надійну, тобто передбачувану по бажаному ефекту альтернативу власного дозвілля, коли можна буде розслабитися. Для більш ніж половини респондентів виявилось важливішим розслабитися, ніж «напружувати мозок» у музеї [10].

Трансформації в соціальному і духовно-практичному житті детермінували проблему суспільної значимості більшості традиційних соціальних інститутів. Музей тут не став винятком. Функцію музеїв як місць для спілкування все частіше виконують соціальні мережі, система проведення вільного часу стала зовсім іншою. Те, навіщо раніше люди зверталися до музеїв (а це в першу чергу візуальна інформація), тепер можна знайти в інтернеті, а цінність оригіналу часто розуміють тільки спеціалісти, та й саме поняття оригінальності сьогодні сильно дискредитовано. І якщо з представниками старшого і середнього покоління музеї ще можуть говорити засобами комунікацій, які склалися в минулому, то молодь, сформована в нових соціокультурних реаліях, виступає з запитом альтернативних моделей взаємодії, що відповідає їх способам отримання інформації і образу життя. Музей епохи просвітництва – це перш за все банк знань, інформації. Музей в постіндустріальному суспільстві – банк ідей. На думку експертів і музейних спеціалістів із різних країн, нова роль музеїв полягає в тому, що вони мають перетворитися в системи зберігання, обробки і передачі інтерактивних повідомлень в певному соціальному контексті, направлених на певний соціальний контекст. Соціальну значимість сучасного музею і його комунікацію з соціокультурним середовищем в першу чергу пов'язують зі здійсненням ним діяльності в рамках функцій освіти і виховання, а також функції організації вільного часу [16].

Головними функціями Музею історико- краєзнавчих досліджень СумДУ є:

- функція документування: означає цілеспрямоване, скоординоване, структуроване відображення за допомогою музейних експонатів різних фактів, історичних подій, явищ, природних і суспільно-культурних процесів.
- функція освіти і виховання: ґрунтується на змісті і експресивному впливі музейних експонатів на відвідувачів, що супроводжується великим обсягом одержуваної інформації;
- організація дозвілля в суспільстві, як функція музею, виявляється в сучасних умовах, коли музеї реалізують свої завдання по ознайомленню відвідувачів з історичною та культурною спадщиною;

– функція професійної музейної діяльності проявляється через поділ праці. Загальна професіоналізація виконання працівниками музею своїх функцій вимагає високого рівня підготовки. На практиці дана функція в музеях реалізується в усіх напрямках музейної роботи: науково-дослідна, експозиційна, фондова, реставраційна, просвітницька, педагогічна та інші види діяльності.

Тому, аналізуючи соціокультурну діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ, слід зазначити що музей працює онлайн та офлайн, не зважаючи на умови воєнного часу. Працівники музею та студенти СумДУ вигадують різні варіанти, щоб зацікавити молодь відвідати музей та запросити їхніх друзів: акції, екскурсії, планові зустрічі. Музей виконує та дотримує всі функції, які відповідають вимогам.

Висновки до Розділу 1

У ході дослідження і написання теоретичної частини висвітлено термін «квест», що у перекладі з англійської мови – пошук, предмет пошуків, пошук пригод. Аналізуючи походження поняття «квест», спочатку означало один із способів побудови сюжету міфології та літературі – подорож персонажа до певної мети через подолання труднощів. Наприклад, у «Міфі про дванадцять вчинків Геракла» головний герой Геракл повинен здійснити дванадцять великих подвигів за вказівками царя Еврісфея, щоб знайти велику славу, стати безсмертним і отримати пам'ять спогадів у віка. В кінці 19 ст. «квест» (англ. quest) використовувався в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. Здійснюючи аналіз наукових джерел слід зазначити, що спеціалісти в цій галузі, по-різному дають визначення квесту. Так, автори концепії веб-квестів Т. Марч та Б. Додж визначають квести як «орієнтовну діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». Згідно з О. Г. Шевцовою, квест – орієнтований на

вирішення проблеми. З'ясовано, що квест у сучасних умовах набуває значної популярності як освітня технологія в Україні та є одним із дієвих засобів залучення нових друзів, відвідувачів до соціокультурних закладів. Особливості такої квест технології учасникам дає змогу спільно пережити позитивні емоції, навчитися працювати в команді та вирішувати інтерактивні завдання.

Розкрито зміст світового та українського досвіду впровадження квесту у соціокультурну діяльність. Квести використовують не тільки для розважальної програми, і для залучення молодого покоління до відвідування музею. В результаті аналізу світового досвіду з'ясовано, що квест-технології впроваджено ще в кінці 90-х років та є актуальним засобом і сьогодні, таким прикладом є Музей Юнібакен (Стокгольм, Швеція), Музей Зум (Відень, Австрія), Національний музей природознавства (Вашингтон, США). Слід зазначити, що вітчизняний та світовий досвід є різним, тому що обирають різні підходи до проведення квестових програм. Якщо при вітчизняному досвіді такі програми треба замовляти та збирати групу, що при світовому досвіді можна придбати квиток та зробити самостійний квест по музею, тому що європейці вдосконалюють та додають інтерактиву до музейних експонатів.

Результати аналізу соціокультурної діяльності Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ дають підстави для висновку, що музей не використовує квест як форму роботи. У практиці музею є проведення екскурсій, актуальних на початку навчального року. Розкрито функції Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ: документування, освіти та виховання, організації дозвілля в суспільстві, професійної музейної діяльності. Тому, слід зазначити, що функції музею пов'язані із потребами молоді. Сучасне покоління у дозвільній діяльності шукає різноманітність, новизну емоцій та відчуттів. Тому, в інтересах молоді сьогодні є пріоритетом пошук чогось нового та невідомого. Організатори соціокультурних закладів повинні весь час пропонувати «свіжі» та цікаві ідеї проведення вільного часу.

РОЗДІЛ 2

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КВЕСТУ В ПРАКТИКУ МУЗЕЮ ІСТОРИКО-КРАЄЗНАВЧИХ ДОСЛІДЖЕНЬ СУМДУ

2.1. Особливості організації інтерактивного квесту як засобу залучення молоді до діяльності музею СумДУ

Парадигмою музею XXI ст. є синергія постійних змін, оновлення поряд зі збереженням надбань минулого. Культурологічна роль музеїв базується на їх активному діалозі з відвідувачами. У сучасних умовах діяльність музеїв спонукає до пошуку нових форм роботи із залучення відвідувачів. Актуальним питанням для працівників музею є залучення молоді, яка характеризується як толерантна, мобільна та відкрита до змін категорія суспільства.

Сучасна молодь України весь свій вільний час проводить в Інтернеті. Більшість використовує соціальні мережі в якості інформаційного джерела – дізнаються про новини, спілкуються, ведуть свій бізнес, тощо. Окрім того, частково молодь отримує інформацію через телебачення, живе спілкування, радіо, газети, журнали, тому соціокультурні установи постали останнє місце в інтересах молодого покоління [18].

Нове покоління у дозвільній діяльності шукає різноманітність, новизну емоцій та відчуттів, комфорт, розвиток особистих соціальних та культурних компетенцій. У зв'язку з цим пропозиції на ринку організації молодіжного дозвілля враховують такі аспекти як потреби, інтереси, вміння, смаки, індивідуальний склад розуму, характер, організованість, життєві цілі, бажання – все, що складає індивідуально-суб'єктивний аспект культури молодої людини [5]. Тому, в інтересах молоді сьогодні є пріоритетом пошук чогось нового та невідомого. Організатори соціокультурних закладів повинні весь час пропонувати «свіжі» та цікаві ідеї проведення вільного часу.

Суспільне Культура опитало чотири українських музеїв, в результаті працівники музею зазначило, що молоді цікаво відвідувати культурні заклади з

інтерактивним або цифровим включенням [10]. Виходячи з даного опитування, для того щоб зацікавити молодь відвідати музей СумДУ необхідно створити заходи які відповідають інтересам молодіжного середовища, а саме є :

- потреба в альтернативній культурі, тобто заходи, події або простори, які за тематичним наповненням або форматом будуть відрізнятися від наявних державних і комунальних установ;
- потреба у відкритості закладів і просторів до співпраці та можливість ініціювати й організувати власні;
- співпраця з експериментальними мистецькими форматами, наприклад організація виставки під відкритим небом;
- розробка віртуальних або інтерактивних заходів, такі як квести, майстер-класи, воркшопи.

Аналізуючи вищенаведені приклади інтересів молоді, квести – порівняно нова форма культурного дозвілля молоді – являють собою ігрову форму діяльності для задоволення основних соціально-культурних потреб у відпочинку та розвагах, пізнанні, спілкуванні, творчості, святі та видовищах. Квести – це різновид інтерактивних ігор, що вимагають від гравця розумової напруги для проходження сюжету гри із завданнями різних форм та ступенем «активності», з безліччю неочікуваних результатів в ході гри, вибір яких залежить від гравця. Це інтелектуальна та сучасна розвага – чудова можливість для молоді людини вийти з віртуального світу соцмереж і комп'ютерних ігор, в режимі реального часу, нові яскраві враження в компанії друзів [14].

У ході гри команди вирішують логічні задачі, ребуси, кросворди, здійснюють пошук місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, розшифровують оригінальні рішення та підказки. Хід гри: на першій точці кожній команді (кількість осіб від 2 до 6) дається аркуш із загадкою, де зашифроване певна місцевість, до якого команді необхідно дістатися. На цьому місці чергує представник організаторів, команда має дати правильну відповідь загадки, якщо відповіді не має, організатор може дати іншу підказку. За виконанням завданням слідує нове завдання, після успішного виконання котрого

команді дістається чергова загадка – і так далі. Зазвичай кількість таких етапів (станцій чи зупинок) становить від 5 до 10. Перемагає команда, яка найшвидше дісталася кінцевої точки і виконала усі завдання. План квесту може бути різним, все залежить від організаторів та місцевості.

Квести можна класифікувати за визначеними ознаками:

- за місцем проведення: в приміщенні, на відкритому повітрі, комбіновані;
- за типом завдань: пошукові, інтелектуальні, ігрові;
- за змістом: краєзнавчого, літературного, екологічного, правового, спортивного спрямувань;
- за типом проходження: лінійні (гра будується по ланцюжку – вирішивши одне завдання, гравці отримують наступне, і так до тих пір, поки не пройдуть весь маршрут); штурмові (всі гравці отримують основне завдання і перелік точок з підказками, але при цьому самостійно вибирають шлях вирішення завдань); кільцевий (той же «лінійний», але замкнутий в коло).

Квест є сучасною інтерактивністю для музею СумДУ, тому що раніше в практиці працівники музею цю технологію не використовували. Квест-технологія має бути цікавою та вражаючою, щоб утримати увагу відвідувачів. Якщо правильно використати технологією, то це стане стратегією розвитку Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Музейний квест являється формою музейно-педагогічної діяльності, який направлено на презентацію музейної інформації, управління процесом її сприйняття та вивченню її впливу на музейну аудиторію.

2.2. Проведення інтерактивного квесту на базі Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ

У ході дослідження описано таку технологію як квест, яка є одним із засобів залучення нових відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Квест-технологія – це інтерактивна форма організації освітньо-культурної діяльності, оскільки вона сприяє розвитку активної, діяльнісної позиції особистості в ході розв'язання пошукових задач.

Студентами I та IV курсу спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності» розроблено онлайн-квест для залучення нових відвідувачів до діяльності музею СумДУ [20]. Тема квесту «Student Kombат», що не має доцільного перекладу, тому що ідея назви – це зацікавити студентів гучною назвою квесту.

Мета – ознайомити молодь із Сумський державним університетом та іншими соціокультурними установами. Онлайн-квест спрямований на абітурієнтів та студентів СумДУ, які зацікавленні виділити час для відпочинку та знайти нових друзів. Тривалість квесту – 1 академічна година.

Організатори онлайн-квесту мають можливість застосувати свої творчі здібності, висвітлити результати своєї творчої діяльності на соціальних сторінках мережі Instagram та Youtube. Основою для реалізації квесту є колективна робота таких студентів:

- Ткаченко Марина – організатор квесту, спеціаліст з монтажу відео;
- Гладченко Марія – генератор ідей завдань квесту;
- Приходжай Вероніка – графічний дизайнер, генератор ідей;
- Падалка Ольга – організатор квесту, адміністратор Instagram-акаунту culture.msksd.

При розподілі відповідальності, студенти врахували особисті якості всіх членів робочої групи та інтереси учасників за допомогою інтернет опитування в соціальній мережі Instagram-акаунту Culture.msksd.

Онлайн-квест проведено 9 травня 2022 року із використанням онлайн платформ Meet, Jigsaw Planet, Telegram, Google карти, де взяли участь абітурієнти та студенти СумДУ. Для проведення квесту створено команди, за якими закріплені наставники:

- команда «Пластівці», наставник Марія Гладенко;
- команда «Байрактарчики», наставник Марина Ткаченко;
- команда «Танцюючі до перемоги», наставник Вероніка Прихожай.

Для результативної роботи були створені телеграм-чати команд, щоб спілкуватися та вирішувати творчі завдання. У ході проведення онлайн-квесту виникли певні загрози, а саме:

1. Технічні несправності Інтернету. Соціальна мережа Youtube є досить поширеною платформою для перегляду відео онлайн, тому деякі відео завдання завантажувалися довгий час;

2. Низька активність аудиторії. У ході квесту виникали складнощі із здійсненням комунікації, через відсутність зорового контакту. А також учасники не мали змогу висловлюватись за допомогою мікрофона, що також ускладнювало процес.

Квест включає в себе завдання, які команди виконували колективно із наставниками (див.: Додатки Б, В, Д):

– пазли: кожна команда отримала пазли із прихованим зображенням установи СумДУ. Завдання на швидкість та правильність, якщо учасник зробить помилку, то повинен збирати пазл спочатку;

– координати: наставники команд мали заготовлені координати із цікавими місцями СумДУ. Учасники за допомогою онлайн карт та підказок наставників розшифровували місця, де можна провести вільний час на місцевості Сумського державного університету;

– ребуси: наставники по черзі презентували учасникам команд ребуси, які зашифрували;

- вікторина «Як добре ти знаєш СумДУ?»

Важливим елементом під час виконання завдань були психологічні хвилини, такі як весела музика та меми для емоційного розрядження учасників. Після завершення квесту всі учасники отримали сертифікати за успішне проходження «Student Kombat». У свою чергу, організатори отримали багато позитивних відгуків, а також побажань від учасників запрошувати їх на інші проекти, які реалізує група.

Слід зазначити, що технологія квесту спрямована на розвиток критичного мислення; розкриття творчого потенціалу; формування навичок раціонального використання навчального часу; стимулювання пізнавальної мотивації. На відміну від гри по станціях, квест це – подорож до мети, гра з сюжетною лінією, яка полягає у вирішенні різних головоломок та логічних, проблемних завдань. Гравці не знають заздалегідь маршрут, яким йдуть, на кожному етапі вони самостійно знаходять підказки, в яких зашифровано наступне завдання. Кожна загадка – це ключ до наступної точки та наступної задачі. А завдання можуть бути різними: активними, творчими, інтелектуальними, що і використано в онлайн квесті «Student Kombat».

В ході роботи також розроблений сценарій квесту офлайн для залучення відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ (див.: Додаток А). Мета його проведення – ознайомити відвідувачів із предметами археології, етнографії, ілюстрації, фотоматеріали, які хронологічно охоплюють період від пізнього палеоліту до сьогодення. Квест включає в себе різні завдання та тасмного персонажу козака Мамає, який за допомогою платформи Telegram знайомить відвідувачів із історичним минулим та сьогоденням життя СумДУ.

2.3. Впровадження інтерактивного квесту як засобу систематичного залучення молоді з урахуванням поточної ситуації

Активний прогрес та розвиток суспільства призвели до того, що для молоді музейні заклади відходить на задній план і для залучення нових споживачів необхідно використовувати нові, цікаві методи подачі культурного продукту. Враховуючи інтереси сучасного покоління, використання інтерактивних технологій в соціокультурних закладах приваблює молодь до відвідування. Орієнтуючись на практику проведення онлайн-квесту із ознайомленням студентів з Сумським державним університетом, слід зазначити, що під час проведення офлайн інтерактивного квесту кількість учасників збільшиться та динаміка відвідування культурних місць зросте.

Прикладом є проведення онлайн квесту «Student Kombat» студентами I та IV курсу з метою залучення нових учасників до Сумського державного університету. Квест розроблений для комунікації студентів СумДУ із майбутніми абітурієнтами та студентами, які ще не завели нові знайомства, не адаптувалися до змін. Мета квесту досягнута за допомогою квесту як інтерактивного засобу, студенти ознайомилися із соціокультурними центрами, інтернет платформами, працювали в команді та отримали позитивні емоції. Квест-технологія є сучасною ігровою комунікативною платформою серед молоді та сучасним засобом для залучення нових відвідувачів до соціокультурних закладів.

З метою залучення нових учасників до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ за допомогою впровадження інтерактивного квесту слід встановити наступні умови, які запропоновано для правок освітньої програми музею:

1. Впровадити інтерактивний квест у навчальну програму музею та проводити раз у місяць;
2. Активно публікувати інформацію про проведення квесту;

3. Вести прямі трансляції для взаємодії з аудиторією на Instagram сторінці;
4. Співпрацювати з світовими та українськими музеями та створити спільного світовий квест тур;
5. Залучати студентів спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності» до проведення інтерактивних квестів.

Отже, музеї часто зіштовхуються з відсутністю інтересу та навіть байдужістю суспільства, а тому власне змушені шукати і впроваджувати нові моделі та форми роботи, щоб забезпечити соціальні і освітні потреби своїх громад. Впровадження квесту як інтерактивного засобу залучення молоді до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ застосовано на практиці та слід внести проведення такого квесту в стратегію розвитку музею. Якщо проводити інтерактивний квест раз в місяць, то кількість відвідувачів зросте та молодь буде проводити більше часу в музеях. В результаті збільшиться попит на відвідування музеїв в місті, що є важливим для майбутнього розвитку особистості.

Висновки до Розділу 2

У практичній частині розкрито особливості впровадження квестової технології, яка є сучасною інтерактивністю для музею СумДУ, тому що раніше в практиці працівники музею цю технологію не використовували. Квест-технологія має бути цікавою та вражаючою, щоб утримати увагу відвідувачів, а саме молодь. Якщо правильно використати технологією, то це стане стратегією розвитку Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Музейний квест являється формою музейно-педагогічної діяльності, який направлено на презентацію музейної інформації, управління процесом її сприйняття та вивченню її впливу на музейну аудиторію.

В ході роботи проведено онлайн квест «Student Combat» студентами I та IV курсу спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності». Квест розроблений для комунікації студентів СумДУ із майбутніми абітурієнтами та студентами, які ще не завели нові знайомства, не адаптувалися до змін. Та розроблений сценарій квесту офлайн для залучення відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Мета: ознайомити відвідувачів із предметами археології, етнографії, ілюстрації, фотоматеріали, які хронологічно охоплюють період від пізнього палеоліту до сьогодення. Квест включає в себе різні завдання та таємного персонажу козака Мамає, який за допомогою платформи Telegram знайомить відвідувачів із історичним минулим та сьогоденням життя СумДУ.

З метою залучення нових учасників до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ за допомогою інтерактивного квесту слід впровадити інтерактивний квест в навчальну програму музею та проводити раз в місяць; активно публікувати інформацію про проведення квесту; вести прямі трансляції для взаємодії з аудиторією на Instagram сторінці; співпрацювати з світовими та українськими музеями та створити спільного світовий квест тур; залучати студентів спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності» до проведення інтерактивних квестів.

ВИСНОВКИ

Підводячи підсумки, слід зазначити, що в ході дипломної роботи було поетапно вирішено поставлені завдання, завдяки чому досягнуто основної цілі дипломної роботи, а саме розроблено та впроваджено інтерактивний квест для активізації та залучення відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ.

1. Квест у перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою. Наприкінці XIX століття «квест» (англ. – quest) використовувався в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. Здійснюючи аналіз наукових джерел слід зазначити, що спеціалісти в цій галузі, по-різному дають визначення квесту. Так, автори концепції веб-квестів Т. Марч та Б. Додж визначають квести як «орієнтовну діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». За О.Г. Шевцовою, квест – орієнтований на вирішення проблеми діяльність. Якщо виокремити ключові слова визначень, то можна побачити, що квести – це: сайти, діяльність, проекти, проблемне завдання, метод, технологія тощо. Тобто відсутнє єдине тлумачення поняття «квест». З'ясовано, що квест нині набуває значної популярності як освітня технологія в Україні та є одним із дієвих засобів залучення нових друзів, відвідувачів до соціокультурних закладів. Особливості такої квест технології учасникам дає змогу спільно пережити позитивні емоції, навчитися працювати в команді та вирішувати інтерактивні завдання.

2. Українські музеї мають значний досвід в проведенні квест технологій: Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник, Національний музей мистецтв ім. Богдана та Варвари Ханенків, Національний заповідник «Софія Київська», Національний музей Тараса Шевченка та інші. Квести використовують не тільки для розважальної програми, і для залучення молодого покоління до відвідування музею. Використання квест-

технологій впровадженню ще в кінці 90-х років ХХ століття. У західній практиці регулярно музеї проводять заняття для студентів та дорослих, пенсіонерів та інвалідів, влаштовують квести для обдарованої молоді та спеціальні тренінги з арт-терапії, на яких допомагають людям із психологічними проблемами за допомогою мистецтва. Слід зазначити що вітчизняний та світовий досвід є різним, тому що обирають різні підходи до проведення квестових програм. Якщо при вітчизняному досвіді такі програми треба замовляти та збирати групу, що при світовому досвіді можна придбати квиток та зробити самостійний квест по музею, тому що європейці вдосконалюють та додають інтерактиву до музейних експонатів.

3. Аналізуючі соціокультурну діяльність Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ, слід зазначити що музей не використовував квестову форму роботи. В практиці музею проводяться екскурсії, які є актуальними на початку навчального року. Розкрито функції Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ: документування, освіти і виховання, організація дозвілля в суспільстві, функція професійної музейної діяльності. Тому, слід зазначити що функції музею пов'язані з потребами молоді. Сучасне покоління у дозвільній діяльності шукає різноманітність, новизну емоцій та відчуттів. Тому, в інтересах молоді сьогодні є пріоритетом пошук чогось нового та невідомого. Організатори соціокультурних закладів повинні весь час пропонувати «свіжі» та цікаві ідеї проведення вільного часу.

4. Квест є сучасною інтерактивністю для музею СумДУ, тому що раніше в практиці працівники музею цю технологію не використовували. Квест-технологія має бути цікавою та вражаючою, щоб утримати увагу відвідувачів, а саме молодь. Якщо правильно використати технологією, то це стане стратегією розвитку Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Музейний квест являється формою музейно-педагогічної діяльності, який направлено на презентацію музейної інформації, управління процесом її сприйняття та вивченню її впливу на музейну аудиторію.

5. У результаті реалізації практичної частини кваліфікаційної роботи проведено онлайн квест «Student Komban» студентами I та IV курсу спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності». Квест розроблений для комунікації студентів СумДУ із майбутніми абітурієнтами та студентами, які не завели нові знайомства, не адаптувалися до змін. Також розроблений сценарій квесту офлайн для залучення відвідувачів до Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Такий квест знайомить відвідувачів із предметами археології, етнографії, ілюстрації, фотоматеріали, які хронологічно охоплюють період від пізнього палеоліту до сьогодення. Квест включає в себе різні завдання та таємного персонажа – козака Мамая, який за допомогою платформи Telegram знайомить відвідувачів із історичним минулим та сьогоденням СумДУ.

6. Квест-технологія є сучасною ігровою комунікативною платформою серед молоді та сучасним засобом для залучення нових відвідувачів до соціокультурних закладів. Слід впровадити інтерактивний квест в навчальну програму музею та проводити такий захід раз у місяць, активно публікувати інформацію про проведення квесту, вести прямі трансляції для взаємодії з аудиторією на Instagram сторінці, співпрацювати зі світовими та українськими музеями та створити спільно світовий квест-тур, залучати студентів спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності» до проведення інтерактивних квестів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Болдовський В. В., Шустка В. М. Квест – це дуже просто!: метод. посіб. по створенню квестів. Канів, 2018. 46 с. (1)
2. Бондарець О. В. Освітні моделі музею та специфіка освітньої діяльності на сучасному етапі. *Культурологія та історія культури*. 2018. Вип.71. С. 36–42. (8)
3. Васильєва М. А. Квест-екскурсія як інтерактивна форма навчання школярів (на прикладі Археологічного музею ІА НАН України). Молодий вчений. Серія «Педагогічні науки». 2020. № 11 (87). С. 365–370. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-11-87-79> (2)
4. Верес К. О. Інноваційні технології в екскурсійному супроводі // Сборник научных трудов SWorld. 2014. Вып. 2, т. 34. С. 29–34. (3)
5. Гайдук О. С. Організація культурно-дозвілєвої діяльності молоді: метод. реком. Ужгород, 2020. 15 с. (4)
6. Давиденко Я. К. Ніч у музеї як креативна форма роботи в умовах соціокультурних змін / Миколаївський обласний художній музей. Миколаїв, 2018. URL: <http://vereschagin.com.ua/uk/zhittya-muzeyu/publkacz/557-nch-u-muze-yak-kreativna-forma-roboti-v-umovax-soczokulturnix-zmn.html> (дата звернення: 16.06.2022). (5)
7. Денисенко С. М. Використання квест-технології у професійній підготовці бакалаврів видавництва та поліграфії у вищій школі. *Балканско научно обозрение: педагогически науки*. 2018. № 1. С. 29–33. (6)
8. Журба К., Шкільна І. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа*, 2017. С. 44–50. (7)
9. Курська О. Використання інтерактивних методів в організації навчального процесу. Навчально-виховний проект «Мистецький квест». *Традиції та новітні технології у розвитку сучасного мистецтва*. Черкаси, 2018. С. 57–59. (9)

10. Мамонова Г. Відвідуваність музеїв онлайн збільшилась у декілька разів // Суспільне. Культура. Київ, 2021. URL: <https://suspilne.media/152383-vidviduvanist-ukrainskih-muzeiv-onlajn-zbilsilas-u-dekilka-raziv/> (дата звернення: 15.06.2022). (10)
11. Мойсейчук І. І., Бережняк Д. О. Інновації в експозиційній діяльності музеїв України. С. 457–459. URL: <http://dspace.nbuiv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/180988/106-Moiseichuk.pdf?sequence=1> (дата звернення: 15.06.2022). (12)
12. Музей історико-краєзнавчих досліджень // Бібліотека Сумського державного університету. URL: <https://library.sumdu.edu.ua/uk/biblioteka/library-projects/nashi-muzei/131-muzej-istoriko-kraeznavchikh-doslidzhen-sumdu.html> (11)
13. Новальська Ю. Бібліотечний квест – креативна форма популяризації читання в бібліотеках серед дітей та молоді. Нова модель інформаційного образу бібліотеки: зміна традиційного сприйняття її призначення та функцій: матеріали III наук.-практ. інтернет-конф. (Ужгород, 21 жовтня 2021 р.) / редкол.: М. М. Медведь, В. В. Воробець, Л. О. Мельник та ін. Ужгород: Вид-во Олександри Гаркуші, 2021. С. 132–137. (13)
14. Олійник І., Єрусалимець К. Формування культури дозвілля студентської молоді. *Фізична культура, фізичне виховання різних груп населення*: зб. наук праць Східн. нац. ун-ту ім. Лесі Українки. Луцьк, 2013. № 1 (21). С. 207–212. (14)
15. Остапенко І. В. Веб-квест як засіб розвитку громадянської компетентності молоді. С. 1–13. URL: https://lib.iitta.gov.ua/729579/1/%D0%9E%D1%81%D1%82%D0%B0%D0%BF%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F.pdf (дата звернення: 15.06.2022). (15)
16. Поняття і функції музею. URL: <https://jak.koshachek.com/articles/ponjattja-i-funkcii-muzeju.html> (дата звернення: 15.06.2022). (16)
17. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання: зб. наук. праць. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в*

зкладах освіти. 2013. Вип. 7. С. 168–171. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ozfm_2013_7_55 (дата звернення: 15.06.2022). (17)

18. Становище молоді України 2021 / Міністерство молоді та спорту України. [Б. м.; Б. в.]. 42 с. URL: https://mms.gov.ua/storage/app/sites/16/Molodizhna_polityka/stanovishche-molodi-2021.pdf (дата звернення: 15.06.2022). (18)

19. Сурмач О. І. Музей як соціокультурне явище сучасного суспільства. *Гілея*. Вип. 95. С. 136–139. (19)

20. «Student Combat» для творчих, заповзятих і допитливих абітурієнтів / Sumy State University. 2022. URL: <https://ppst.sumdu.edu.ua/uk/novyny/703-student-sombat-dlia-tvorchykh-zapovzatykh-i-dopytlyvykh-abituriientiv> (дата звернення: 15.06.2022). (20)

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Сценарій музейного інтерактивного квесту

Квест «Таємниці музейних експонатів»

Мета: ознайомити відвідувачів із предметами археології, етнографії, ілюстрації, фотоматеріали, які хронологічно охоплюють період від пізнього палеоліту до сьогодення, через інтерактивно-музейну квестову програму.

Квест – це інтерактивна гра, основним принципом якої є покрокове виконання заздалегідь підготовлених завдань.

В цьому квесті за допомогою завдань та тематичних ігор ми дізнаємося артефакти та експонати періоду Київської Русі, трагічні події та цікаві факти, знайдемо місцезнаходження об'єктів, які зникли з архітектурного обличчя міста, познайомимося з історичними особистостями, побачимо храми – і багато іншого.

Тривалість квесту – 30 – 40 хвилин

Місце проведення – Бібліотека СумДУ, Музей історико-краєзнавчих досліджень.

Обладнання: мобільний телефон, Інтернет, програма Telegram.

Етапи підготовки:

1. Визначення теми і мети квесту.
2. Підготовка сюжету.
3. Визначення ролей учасників.
4. Формування завдань.
5. Пошук джерел інформації, якими користуватимуться здобувачі освіти.
6. Створення системи оцінювання. (За кожне виконане завдання учасники отримують 1 бал, головне завдання розгадати всі коди та загадки).

Організаційний момент.

Учасники можуть зібрати свою команду.

Команда отримує контакти казкового персонажу з яким вони в ході квесту познайомляться. Казковий персонаж буде давати завдання та контролювати виконання їх. Якщо з'являються питання вони можуть спілкувати з персонажем в окремому чаті.

По завершенню маршруту, команда зустрічає свого таємного героя в Музею історико-краєзнавчих досліджень СумДУ. Щоб дізнатися про персонажа треба давати відповіді на його питання та розшифрувати, що за таємний персонаж з ними переписувався.

Хід квесту

I етап. Знайомство

Учасники чекають на подвір'ї Бібліотеки СумДУ перед входом.

Перед початком квесту учасникам на програму Telegram приходить повідомлення від таємного персонажу зі словами:

« Раді Вас вітати в квесті «Таємниці музейних експонатів» з вами таємний персонаж, я з вами буду спілкуватися протягом всього квесту, якщо ви будете уважними та кмітливими, то зможете розгадати хто я такий?

Готові до пригод?»

«Для початку я повинен дізнатися, як багато шукачів пригод є присутні. Вам необхідно зробити креативне селфі навпроти Бібліотеки СумДУ всією компанією та відправити в чат»

Учасники відправляють фото.

II етап. Основна частина


Приходить наступне повідомлення від таємного героя

« Ваше фото підтвердило вашу участь. Тому, Ви вже бували у нашому музеї і вам розповідали про предмети старовини, історію та інші цікаві факти. А якщо не бували, то Вам обов'язково сподобається». Зараз я поясню вам правила. За кожне правильно виконане завдання, ви отримуєте підказку, щоб в ході квесту відгадати вашого таємного гостя, знайти музей та отримати подарунки»

«Перше завдання вже чекає на вході дверей в конверті»

I завдання. Відгадайте загадку

ЗАРАЗ МИ ЗНАЙДЕМО ВІДПОВІДЬ НА ЦЮ ЗАГАДКУ.



Де то місце в цьому місті,
Де завжди правдиві вісті?
Де наука заправляе,
Знання всюди де витає.
Сховище де історичне
й мислення педагогічне.
Де найкраще вчити й вчитись,
де кожен хоче опинитись.
Де зможеш себе проявити,
полум'я дружби розпалити.
Де перший твій пріоритет...

Учасники відправляють відповідь у телеграм таємному гостю

« Молодці, і ось вам моя перша підказка, що я за таємний персонаж.

Зі мною пов'язано багато легенд та переказів, я залишив вагомий слід в історії!

А ви слідуйте за відповіддю та прямуйте агору до знань, там чекає вас наступне завдання!»

Учасники прямують вгору по сходах до бібліотека, на сходах лежить записка захована в пляшці.

II завдання. Учасникам необхідно записати зображення, яке зашифроване за допомогою олівця.

СМС від таємного гостя « *Ви знайшли другу підказку, яи здогадаєтесь що то за музикальний інструмент?» (Бандура)*

«Ви вже мали здогадатися, що я файно граю на ній»

III завдання. Скласти пазл.

«Тепер зверніть увагу навколо, вздовж коридору лежать частинки пазла, там і показаний ваш наступна зупинка підказки»

IV. Скласти пазл

Учасники збирають та складають пазл, на ньому зображено двері із вишивкою.

Підказка Вишивка.

Учасники прямують вгору по сходам до музею. На дверях записка « Чекаю вас в середині, але тут темно, тільки хоробрі та відважні знайдуть мене в таємному сховищі. P.S. Знайдіть ліхтарик, він вам допоможе»

Учасники вмикають ліхтарик та входять до коридору та зупиняться біля музею.

Вмикається проектор із відео про історію Сумщини.

Після завершення відео, лунає голос позаду. *«Чи дізналися ви хто я? Чи зібрали всі підказки?»*

Якщо учасники не догадуються, то таємний персонаж загадує їм загадку.

Назви найвідоміший козацький танок.

(Гопак)

Як називається народний співець, який оспівує подвиги козаків.

(Кобзар)

Назви найвідомішу козацьку страву, яку дуже любляли козаки.

(Куліш)

Учасники здогадуються, що це козак, або персонаж може назватися Козак

Мамай.

Нарешті відгадали, тепер ми можемо з вами познайомитися особисто. Хочу вас запросити до історичного місця, але не маю ключа? Вам треба знайти його там де відкриваються двері до знань.

Бібліотека! Вірно! Але яка ж книга оберігає цей ключ?

V. завдання знайти ключ.

Учасники шукають книгу із ключем, а потім заходять до музею.

VI. Знайти речі

Козак проводить бесіду із учасниками про музей.

А тепер завдання для вас, знайдіть на листочку які атрибути лишні тут, а які присутні в музеї та на картинці.

Потім козак проводить невеличку екскурсію, запитує в учасників, що вони знають про СумДУ.

В кінці екскурсії дарує блокнотики із ручками з логотипом СумДУ.

ДОДАТОК Б
Завдання «Координати»

Зайдіть на сайт установи за цією координатою та зробіть скріншот місця "історії грошей". Скріншот надішліть у телеграм.

50.90628, 34.79374

Джерело: розроблено на основі матеріалів квесту

ДОДАТОК В
Завдання «Пазли»



Джерело: розроблено на основі матеріалів квесту

ДОДАТОК Д
Завдання «Ребуси»



Джерело: розроблено на основі матеріалів квесту



Джерело: розроблено на основі матеріалів квесту