

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет
Факультет іноземної філології
та соціальних комунікацій

IX

**ВСЕУКРАЇНСЬКА
НАУКОВА КОНФЕРЕНЦІЯ**



СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО СУСПІЛЬСТВА

15-16 квітня 2021 року

Матеріали

межах спільноти, самоідентифікації самої спільноти, так і засоби самоорганізації спільноти через моральні наративи.

Список використаних джерел:

1. The BBC's Editorial Values and Standards.
URL: <https://www.bbc.co.uk/editorialguidelines> (дата звернення: 04. 04. 2021)
2. Зборовский Г. Общая социология: Курс лекций: 2-е изд., доп. Екатеринбург, 1999
3. Соціальні спільноти у сучасних суспільних системах
URL: <http://ellib.org.ua/books/files/sociology/soc1/3895.html> (дата звернення: 04. 04. 2021)
4. Смелзер Нейл Дж. Проблеми соціології. Георг-Зімелівські лекції, 1995. Львів: Кальварія. 2003.128 с.
5. Танчин І. Соціологія: Навчальний посібник / І. З. Танчин. Львів: Укр. акад. друкарства, 2005. 360 с.
6. Щепаньский Я. Элементарные понятия социологии М.: Прогресс, 1969. 240 с.
Науковий керівник: Т. О. Козинцева, кандидат філософських наук, доцент кафедри психології, політології та соціокультурних технологій Сумського державного університету

Ольга Бойко,

докт. філос. наук

професор кафедри психології, політології та соціокультурних технологій

Сумського державного університету

Аріна Марченко,

студентка Сумського державного університету

РОЛЬ АНІМАЦІЇ В МУЗЕЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Актуальність. Анімація в сучасному суспільстві привертає неабияку увагу наукової громадськості, викликаючи бурхливі дискусії не лише навколо своєї значимості, але й завдяки понятійній невизначеності, розпорошеності поглядів щодо структурно-функціонального та змістовного наповнення, специфіки соціального призначення та ролі у системі теоретичних наук й соціально-культурної практики. Виходячи з цього, анімація в соціокультурній сфері, ще менш розглянута. Тому, *метою нашої розвідки є розгляд анімації в соціокультурній сфері і, безпосередньо, в музейній діяльності.*

Сучасними авторами анімація визначається як особливий вид соціально-культурної діяльності громадських груп та окремих індивідів, заснований на сучасних технологіях (соціальних, педагогічних, психологічних, культуротворчих та ін.), котрі забезпечують подолання соціального і культурного відчуження, надають творчу реабілітацію, інтенсивний відпочинок на основі цінностей культури [1]; як складова культурно-дозвіллевої діяльності, сутність якої полягає у заохоченні до активних форм культурного дозвілля [2]; як діяльність, спрямована на провокування інтересу до культури та художньої творчості [3, 17]; як засіб стимулювання повноцінної рекреаційної, соціально-культурної, дозвіллевої діяльності, шляхом впливу на життєві сили людини [3, 25].

У сучасній Україні анімація в діяльності закладів культури вважається інноваційною технологією. Серед головних її завдань варто виокремити такі:

- позиціонування закладу культури як сучасного, творчого, атрактивного, мобільного центру, здатного задовольнити найвибагливіші потреби відвідувачів у відпочинку та розвагах;
- за допомогою розважальних анімаційних технологій зробити складну для сприйняття інформацію простою і доступною;
- залучити молодь до «непопулярних» серед цієї категорії закладів культури.

Також, соціокультурна анімація спрямована на формування в особистості віри у власні можливості, розвиток творчих здібностей, формування загальної та національної культури, активізацію процесу пізнання, спілкування, самопізнання, самореалізації та самовдосконалення. Але саме людина, яка безпосередньо налагоджує контакт між культурою та споживачем, так званий аніматор, виступає як активний організатор взаємодії, встановлює між членами колективу атмосферу співробітництва, співтворчості, взаєморозуміння, взаємоповаги, активізує зв'язки між окремим індивідом і суспільством, групою та соціумом [4].

Значимість соціокультурної анімації в сучасному суспільстві обумовлена саме функціями, які вона здатна вирішити. Серед них необхідно вказати на

функцію адаптації та участі, рекреаційну, виховну, коригувальну та стабілізаційну функції. Об'єктами анімаційного інтересу можуть бути природні (клімат, пляжі, водний простір, гори, каньйони) та культурно-історичні (історія населеного пункту, пам'ятки культури і мистецтва) ресурси; значимі культурні події (свята, карнавали, спортивні заходи, фестивалі); національні особливості (звичаї, фольклор, народні ремесла); рекреаційні зони (національні парки, гірськолижні курорти, санаторії, бази відпочинку, спортивно-оздоровчі комплекси) та інфраструктура індустрії дозвілля (розважальні центри, тематичні парки, івент-платформи) [5].

Музеї у різні часи виконували різні, іноді глибоко суперечливі, функції. Зараз процес їхньої еволюції знаходиться на шляху пошуку нових культурних парадигм та характеризується творенням нової соціокультурної інституції. Важливість та необхідність музеїв вже давно доведена, і сучасність демонструє колоритний і перспективний музейний ландшафт. Сьогодні український музей балансує між традиційними функціями музейного закладу та передовими атракційними технологіями. Проте, виклики, породжені сучасною добою стрімких змін, змушують його критично переглянути свій образ як соціокультурного закладу, основною місією якого є зберігання матеріальних пам'яток культурної спадщини. У зв'язку з цим ініціюються трансформації, серед яких явище партисипації, яке передбачає, що будь-які сучасні інституції, пов'язані зі зберіганням, музеєфікацією та трансляцією культурних цінностей і культурних об'єктів, повинні не просто залучати користувачів, але створювати передумови, які дозволили б людині стати творцем чогось нового. Такі новітні практики здатні підвищити важливість музею не тільки в ролі культурного закладу, але й перетворити його на активного суспільно-політичного діяча, який, пізнаючи інтереси і проблеми своїх відвідувачів, може розв'язувати важливі питання як локального, так і державного значення.

Саме музеї є скарбницею історичної та культурної спадщини, а музейні експонати – носіями безцінної інформації про історію та культуру краю. Стан сучасного соціуму як в Україні, так і світі, все частіше дозволяє говорити про

нашу епоху як про поворотний момент в історії. У зв'язку з цим виникає необхідність пошуку нових орієнтирів, напрямків розвитку. Одним з шляхів вирішення цього завдання може служити створення музеїв нового типу, які виконують не лише традиційну функцію, але є науковими й духовними центрами, що пропонують нове бачення, нове осмислення тієї чи іншої проблеми. Отже, саме анімація і може сприяти оновленню музеїв.

У сучасному світі музей перетворився на багатофункціональний культурно-просвітницький заклад, в якому завдяки синтезу різних видів мистецтв, створено оптимальні умови для функціонування музейної анімації. Для досягнення цієї мети використовуються активні дозвіллієві форми роботи з відвідувачами, не притаманні музею як традиційному закладу культури: виїзні виставки, художні уроки та майстер-класи, екскурсії до музею, перфоманси на базі музеїв, тощо. Таке нетрадиційне спілкування з відвідувачами музею допомагає сформувати ефективне сприйняття творів мистецтва і – найголовніше – налагодити неперервний двосторонній зв'язок між творчістю та публікою.

Таким чином, можемо зробити висновок, що сучасні заклади культури не можуть існувати без анімаційної діяльності. Вона приваблює відвідувачів та споживачів даного продукту своєю інноваційністю, здатністю нести та відтворювати нові ідеї та форми комунікації. Анімація надає можливість закладам культури зробити свою діяльність яскравішою, веселішою, емоційно насиченішою, допомогти відвідувачам зняти стрес, емоційну напругу, відновити фізичні та душевні сили.

Анімація у кожному із закладів культури має потенційні можливості для реалізації їх основних функцій. Однак такі можливості використовуються поки що недостатньо.

В сучасному світі анімація стрімко набирає популярності та активно починає використовуватися музеями та музейними комплексами. Головним завданням музейної анімації – викликати позитивні емоції від побаченого, налагодити асоціативний ряд між певними екскурсійними об'єктами,

зацікавити споживачів даного продукту предметом екскурсійної розповіді, надати змогу відвідувачам поринути в атмосферу давньої епохи та доторкнутися до прекрасного, дати можливість відвідувачам закладу реалізувати свої творчі можливості. Застосування анімації в музеях обумовлено тим, що історичні експозиції можна не лише розглядати, але й брати в руки, дивитися, як відбувається реставрація чи робляться копії і навіть брати участь в цьому процесі [3; 100].

Серед популярних форм музейної анімації можна виділити такі: музейні квести, перфоманси на базі закладу, історичні реконструкції, творчі вечори, художні майстер-класи, фестивалі, етношоу, театралізації, виїзні виставки, пізнавально-розважальні ігри, ярмарки культурних ініціатив, благодійні виставки, арт-клуби, інтерактивні соціальні заходи, тощо.

Найпопулярнішими серед населення, особливо молоді, є історичні реконструкції, котрі надають можливість за допомогою музейних експонатів відновити побут, культуру, події історичного минулого, тобто зануритись в інший світ, відчувати емоційні переживання минулого. Історичні реконструкції ефективно використовуються музеями-замками, предметне середовище яких допомагає відновити події різних епох від середньовічних лицарських поєдинків до військових баталій Другої світової війни.

Прикладом інноваційного підходу до діяльності музею є «Музей на роликах», проект музейно-виставкового центру, який став переможцем конкурсу музейних проектів «Музей, що змінюється у світі, що змінюється». Головними завданнями цього музею є: змінити ставлення підлітків до музеїв у цілому, сприяти розвитку у дітей пізнавальних навичок, креативного мислення, інтересу до творчості; створити імідж музею як сучасного, творчого, мобільного майданчика – території розваг та пізнання. Ідея «Музею на роликах» стала експозиційним прийомом, що дозволив спроектувати мобільне, рухоме обладнання, поставити експонати на колеса.

Структура проекту включає такі напрями: статична і нерухома експозиція «Музей на роликах»; освітня музейна програма; молодіжний музейний клуб,

котрий охоплює декілька напрямів, зокрема: скейт-клуб і музейне подвір'я для скейтерів; молодіжна відео-студія; майстерня арт-графіті; група трейсерів (паркур); прес-клуб [14; 34–35].

Ця нетрадиційна форма музейної діяльності приваблює та зацікавлює різні категорії відвідувачів, особливо молодь. За допомогою такої анімаційної діяльності відвідувачі музею починають сприймати даний заклад не лише як «нудну» культурну спадщину, але й як заклад, де можна емоційно відпочити від важкого трудового дня, провести сімейний відпочинок чи відтворити змістовне та корисне дозвілля.

Великої популярності серед анімаційних заходів на базі музейних комплексів, набула акція «Ніч музеїв». Дана акція дає змогу оглянути музейні експозиції в нічний час, таким чином музеї намагаються привабити молодь, яка більш схильна до нічного, аніж денного дозвілля. Також метою акції є показати музей, як заклад з інноваційними та нестандартними формами роботи, що не відстає від світових тенденцій та крокую в ногу з часом.

До програми заходів, крім традиційних екскурсій в нічному освітленні, під час проведення ночі музеїв включають такі анімаційні форми: театралізовані екскурсії, майстер-класи, живі картини, арт-квести, перегляди фільмів, тематичні концерти, інтерактивні ігри, перформанси, вистави театру світла і тіні, тихі дискотеки тощо.

Таким чином, можемо зробити висновок, що така форма діяльності як анімація дуже стрімко покорила музейні заклади та користується значною популярністю в різних проявах. Адже головним її завданням в музейній діяльності є подолання культурного занепаду та піднесення даних закладів на новий рівень сучасності, а також створення умов для культурної активності відвідувачів.

Список використаних джерел :

1. Петрова І. Соціально-культурна анамація в туристичній індустрії. Київський національний університет культури і мистецтв.

URL: http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/43223/2/2018_Petrova_I-Sotsialno_kulturna_animatsiia_337-339.pdf.

2. Поліщук Л. О. Анімація в діяльності закладів культури України. Культура і мистецтво у сучасному світі. 2014. Вип. 15. С. 71–76.
URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kmss_2014_15_12 / Л. О. Поліщук.

3. Тюкавина О. В. Зачем музею ролики, или Путь к сердцу подростка. *Справочник руководителя учреждения культуры*. 2012. № 7. С. 33 – 45.

4. Україна приєдналася до акції Ніч музеїв. URL: <http://news.bigmir.net/entertainment/278192> (02.11.2013)

5. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация. М. : МГУКИ, 2005. 126 с.

Смірнов В.,

директор центру АТТУМ Сумського державного університету

Нездоймошак Т.,

директор школи № 5 м. Лебедин

Попова А.,

директор центру позашкільної освіти м. Лебедин

АНАЛІЗ ВИХІДНИХ ДАНИХ КЛАСНОГО ЖУРНАЛУ УЧНЯМИ 10 КЛАСУ ШКОЛИ №15 ЗА 2018-2019 р. м. ЛЕБЕДИН

Спочатку виконувалися так звані «блока» учбових дисциплін:

1. Українська мова, література, зарубіжна література, історія України, англійська мова, громадянська освіта.
2. Географія, геометрія, алгебра і початок аналізу, фізика і астрономія, готуємося до ЗНО, хімія інформатика.
3. Біологія і екологія, технології, захист Вітчизни, фізична культура, всесвітня історія.

Потім для кожного блоку 1, 2, 3 з урахуванням підгруп проводився аналіз показників: пропуску занять та кількості опитаних. Він проводився на підставі відсоткової залежності від кількості учнів за кожний учбовий місяць. Середнє значення цих показників знаходилося за 1 та 2 семестри і за учбовий рік. Розраховувався коефіцієнт від сумарної кількості опитуваних та пропуску занять до загальної кількості занять. На підставі цих значень будувався графік залежності кількості опитаних і пропуск занять (вісь у) та місяців (вісь х) по