



Міфічні істоти Оствиці





ПРО

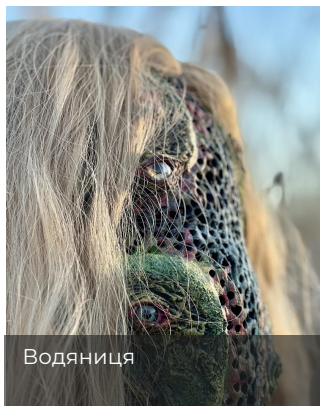
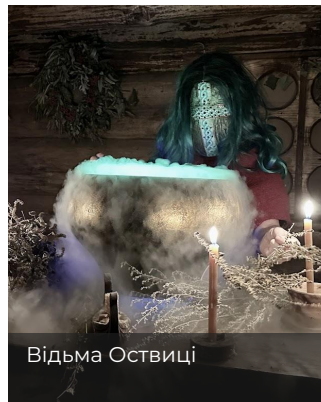
«Міфічні істоти Оствиці» - культурно-світній проєкт для дітей та підлітків, реалізований у Парку історичної реконструкції «Оствиця» у Рівному навесні 2025 року.

Проєкт передбачав розробку сценарію та проведення серії освітньо-пізнавальних квестів на тему української міфології, унікальність яких полягала у залученні чотирьох інтерактивних персонажів, кожен з яких уособлював міфічну істоту: Водяницю, Відьму, Луговика та Лішака.

Проведені квести стали захопливим культурним дійством, що познайомило учасників із українською міфологією у формі гри, сприяло підвищенню інтересу до власної історії, культури та заклало основи формування культурного патріотизму серед дітей та підлітків.

2

Проект у фото



Актуальність

Наразі культурне життя дітей та молоді є суттєво обмеженим через вибухи, сирени, тривоги, комендантську годину. Стає очевидним, що розвиток та активізація культурного життя молоді є надзвичайно важливими.

Розробка інноваційних культурних продуктів, таких як інтерактивні квести, може стати ефективним засобом підтримки молоді та стимулювання їх інтересу до власної культури, історії та ідентичності. Це можливість активно та змістовно провести час на свіжому повітрі, покращити навички комунікації, роботи у команді, відволіктися від буденності, отримати позитивні емоції та гарні спогади.

Щоб що

Мета

сприяння формуванню національної самосвідомості, культурного патріотизму та популяризація української міфології серед дітей та молоді шляхом проведення серії інтерактивних квестів з використанням ігрових персонажів української міфології.

Ціль

1. Підвищення обізнаності дітей та молоді щодо української міфології.
2. Розвиток культурного патріотизму.
3. Сприяння формуванню допитливості, навичок аналізу та критичного мислення, навичок вирішення проблем, командній роботі.
4. Підвищення інтересу до власної історії та культурної спадщини.

Завдання

1. Створити образи та костюми 4-х міфічних істот: Водяниці, Відьми, Луговика, Лішака.
2. Розробити сценарій культурно-освітнього квесту “Міфічні істоти Оствиці”.
3. Провести 30 освітньо-пізнавальних квестів для дітей та молоді 10 - 15 років на території парку історичної реконструкції “Оствиця”

Для кого та з ким

Для кого:

- Діти та молодь 10-15 років - безпосередні учасники квесту
- Батьки та вчителі дітей - ті, хто приймає рішення щодо вибору активностей для своїх дітей або учнів
- Військові та ветерани, які перебувають на реабілітації

З ким:

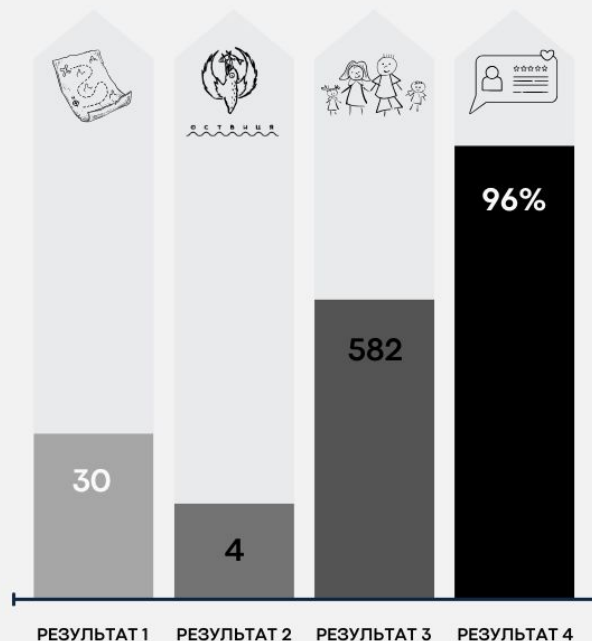
- Ініціатор проекту та організатор квестів ГО “Клуб історичної реконструкції “Оствиця”
- Грантодавець БФ “Фундація стратегічних змін”
- Освітні заклади Рівного та області

Зміни, які впроваджує проєкт

- › Підвищення інтересу до власної історії та культури серед дітей та молоді
- › Формування культурного патріотизму серед дітей та молоді
- › Підтримка міжсекторальної співпраці – проєкт об'єднує освіту, культуру та туризм у рамках однієї ініціативи.
- › Сприяння туристичній привабливості регіону – залучення відвідувачів завдяки створенню інноваційній культурного продукту
- › Залучення місцевих фахівців та експертів – формує команду професіоналів для сталого розвитку проєкту.

Результати

Кількісні показники



РЕЗУЛЬТАТ 1

Проведено 30 захопливих квестів на тему української міфології, що тренували уважність, логіку та фантазію

РЕЗУЛЬТАТ 2

Розроблено образи та створено костюми 4-х міфічних істот: Лішака, Водяниці, Луговика і Відьми

РЕЗУЛЬТАТ 3

582 учасники взяли участь у квесті, серед яких 15 - військові та ветерани, що перебувають на реабілітації

РЕЗУЛЬТАТ 4

Отримано позитивні відгуки - понад 96% учасників висловили бажання взяти участь у квесті ще раз,

Результати

Якісні показники

- 1** Учасники проєкту поглибили знання з української міфології через участь у пригодницьких квестах, що сприяло формуванню національної свідомості та патріотизму
- 2** Проєкт сприяв психоемоційному розвантаженню учасників. Також вони розвинули навички командної роботи, критичного та логічного мислення, креативності в інтерактивному форматі
- 3** Парк історичної реконструкції “Оствиця” утвердився як безпечний простір для культурної та освітньої взаємодії, що підтверджується зростанням довіри та бажанням відвідувачів долучатися до нових ініціатив.
- 4** Підвищено впізнаваність бренду “Оствиця” та партнерської організації ЗМІН через активну інформаційну кампанію в соцмережах з акцентом на культурну місію та унікальний формат проєкту

Результати

Довготермінові ефекти від діяльності проєкту

- Налагоджено сталі зв'язки з освітніми закладами Рівного та області, що створює передумови для регулярного залучення шкільних груп до культурно-освітніх активностей Оствиці та формування традиції відвідування.
- Оствиця стала більш впізнаваним місцем для культурного відпочинку та навчання, що сприяє розвитку місцевого туризму.
- Створено основу для нових ігор-квестів на теми української культури, які можна розробляти та проводити у майбутньому.
- Розширено можливості адаптації квестів для різних аудиторій, включаючи ветеранів, внутрішньо переміщених осіб, родини з дітьми та молодь, що відкриває шлях до розробки інклюзивних культурних продуктів.
- У дітей сформовано глибше розуміння української культури та міфології, що підсилює національну ідентичність через доступний і захопливий формат гри.
- Закладено потенціал для масштабування досвіду, зокрема використання розробленого сценарію іншими громадами, музеями, освітніми чи туристичними ініціативами.

Сталість. Масштабування. Тяглість.

Сталість

Буде забезпечена використанням наявної інфраструктури парку історичної реконструкції “Оствиці”, професійною командою організаторів, а також налагодженою під час реалізації проєкту співпрацею з освітніми закладами. Це створює традицію регулярних візитів і формує сталу базу учасників для майбутніх заходів. Також планується проведення квестів “Міфічні істоти Оствиці” на платній основі для всіх охочих.

Масштабування. Тяглість

Масштабування проєкту передбачає розробку нових сценаріїв квестів, які розкриватимуть різні аспекти української культури та історії. Особлива увага буде приділятися адаптації форматів для різних цільових груп: дітей, родин, ветеранів, внутрішньо переміщених осіб, а також людей з інвалідністю. В планах - розробка інклюзивного формату, доступного для маломобільних груп населення та осіб з інвалідністю.

Тяглість проєкту полягає в тому, що його результати та напрацювання не обмежуються рамками одного циклу реалізації, а можуть використовуватись, розвиватись і масштабуватись у майбутньому.

МИ БЕЗ КОГОСЬ НЕ Є



м. Львів, І. Франка 39/5

79005

www.zmin.foundation

office@zmin.foundation

+380678389101