



DOI <https://doi.org/10.32782/3041-1319/2025-2-8>

Т. М. Демиденко

*Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького,
м. Черкаси, Україна*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4864-1512> – Демиденко Т. М.
 demydenkota@gmail.com

КВЕСТ ЯК ФОРМА ВОЛОНТЕРСЬКОЇ ІНФОРМАЦІЙНО-ПРОСВІТНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СЕРЕД МОЛОДІ

У статті досліджено квести як форму інформаційно-просвітницької діяльності у соціальній сфері, що спрямована на залучення молоді до вирішення актуальних соціальних проблем. Квест розглядаємо як різновид волонтерської акції інформаційно-просвітницького характеру, що проводиться за участю волонтерів та має на меті ознайомлення молодіжної аудиторії з певними соціальними проблемами, їх проявами, наслідками та шляхами подолання. Актуальність дослідження зумовлена необхідністю пошуку ефективних форматів взаємодії з молоддю, оскільки традиційні методи часто не викликають достатнього інтересу. Метою статті є аналіз особливостей створення і проведення волонтерських квестів, визначення ключових етапів їх підготовки і реалізації. У межах дослідження використано методи аналізу, порівняння, узагальнення та систематизації для вивчення структури квестів, критеріїв їх ефективності.

Наукова новизна полягає у розробці структури волонтерського квесту інформаційно-просвітницького спрямування. Проаналізовано переваги квестів як форми волонтерської інформаційно-просвітницької діяльності у соціальній роботі з молоддю. Запропоновано класифікацію завдань для квестів за типом активності учасників (інтелектуальні, практичні, творчі, емоційно-ціннісні), визначено критерії оцінки ефективності таких заходів (інформативність, рівень залученості, результативність, організаційна злагодженість). Особлива увага приділяється методичному супроводу квестів: етапам підготовки, підбору волонтерської команди, розробці сценарію, підготовці методичних матеріалів і налагодженню зворотного зв'язку з учасниками. Проведення квестів за принципом «рівний – рівному» створює можливість для розробників більш глибоко опрацювати інформацію з теми; шукати цікаві завдання для розвитку командної взаємодії учасників, їх креативності; розвинути організаторські здібності, працюючи з волонтерами.

Ключові слова: волонтерська діяльність, інформаційно-просвітницька діяльність, форми інформаційно-просвітницької діяльності, квест.

Т. М. Demydenko

*Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy,
Cherkasy, Ukraine*

QUEST AS A FORM OF VOLUNTEER INFORMATION AND EDUCATIONAL ACTIVITY AMONG YOUTH

The article examines quests as a form of informational and educational activity in the social sphere, aimed at engaging young people in addressing pressing social issues. A quest is considered as a type of volunteer action of an informational and educational nature, conducted with the participation of volunteers and intended to familiarize a youth audience with certain social problems, their manifestations, consequences, and ways to overcome them. The relevance of the study is determined by the need to find effective formats of interaction

with young people, as traditional methods often fail to generate sufficient interest. The purpose of the article is to analyze the features of creating and conducting volunteer quests, and to determine the key stages of their preparation and implementation. The research employs methods of analysis, comparison, generalization, and systematization to study the structure of quests and the criteria for their effectiveness.

The scientific novelty lies in the development of the structure of an informational and educational volunteer quest. The advantages of quests as a form of volunteer informational and educational activity in social work with young people are analyzed. A classification of tasks for quests is proposed according to the type of participant activity (intellectual, practical, creative, emotional-value), and criteria for evaluating the effectiveness of such events are defined (informativeness, level of engagement, effectiveness, organizational coherence). Particular attention is paid to the methodological support of quests: stages of preparation, selection of a volunteer team, development of a scenario, preparation of methodological materials, and establishing feedback with participants. Conducting quests based on the "peer-to-peer" principle provides developers with opportunities to work more deeply on the topic's information; to find interesting tasks to enhance participants' teamwork and creativity; and to develop organizational skills by working with volunteers.

Key words: volunteer activity, informational and educational activity, forms of informational and educational activity, quest.

Постановка проблеми. Одним з напрямів волонтерської діяльності у соціальній сфері в умовах розбудови громадянського суспільства є інформаційно-просвітницька робота, яка має на меті залучення широких верств населення, особливо молоді, до активної участі у соціально значущих ініціативах. Відомими формами привертання уваги громадян до певних соціальних проблем є поширення через різні канали соціальної реклами (засоби масової інформації, Інтернет, соціальні мережі, зовнішню та внутрішню рекламу та різні носії (буклети, листівки, плакати, білборди, транспорт тощо)), проведення масових заходів: кампаній, акцій, інсталяцій тощо, мінілекцій, відеолекторіїв та ін. Проте традиційні форми просвітницької роботи часто не викликають достатнього інтересу серед молодіжної аудиторії, що зумовлює пошук нових підходів, більш дієвих форматів взаємодії з цією соціальною групою.

Останнім часом доволі популярною формою роботи з молоддю в освіті, дозвіллевій сфері, профорієнтаційній роботі став квест. У зв'язку з цим виникає потреба в науковому аналізі можливостей застосування квесту як форми волонтерської інформаційно-просвітницької діяльності у роботі з дітьми, підлітками та молоддю.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні засади використання квест-технологій у діяльності психологічної служби закладів загальної середньої освіти проаналізовано Є. Артеменко [1], яка розглядає квест як один із методів ігротерапії та пропонує алгоритм створення психологічних квестів для учасників освітнього процесу. Окремі дослідження присвячені проведенню квестів у соціальній сфері, зокрема у формуванні гендерної компетентності майбутніх соціальних педагогів. Н. Байдюк [3]. С. Котловим [5] проаналізовані інтерактивні

форми просвітницько-профілактичної роботи, що застосовуються соціальними педагогами у закладах загальної середньої освіти. Дослідником визначено, що під час перспективного планування заходів фахівці найчастіше вибирають більш традиційні форми просвітницької роботи: бесіди, консультації, відеолекторії, виховні години, обмежене використання інтерактивних форм інформаційно-просвітницької діяльності пов'язують із певними труднощами підготовки і проведення. Дослідження показало, що учні мотивовані на більш активні форми профілактичної роботи, виявляють інтерес до проведення соціальних квестів – 23,3%, флешмобів – 19,2%, тренінгів – 18% [5].

Попри наявність окремих публікацій, у науковій літературі не досить висвітлено питання застосування квесту як форми волонтерської інформаційно-просвітницької діяльності, що й зумовлює актуальність подальших досліджень у цьому напрямі.

Мета статті – проаналізувати особливості використання квесту як форми волонтерської інформаційно-просвітницької діяльності серед молоді.

Методи дослідження. Для реалізації поставленої мети використано методи теоретичного дослідження: аналіз, порівняння та узагальнення для визначення основних цілей та етапів інформаційно-просвітницького квесту, систематизація та узагальнення для виокремлення критеріїв їх ефективності.

Виклад основного матеріалу. Інформаційно-просвітницька діяльність у соціальній сфері розглядається науковцями як складник профілактичної роботи, що має на меті ознайомлення широких верств населення з певними соціальними процесами, явищами, характеристикою їх проявів і наслідків, шляхів мінімізації. Серед

форм організації інформаційно-просвітницької діяльності виділяють індивідуальні, групові, масові. Найбільш популярними виявляються масові, які охоплюють великі групи населення: тематичні акції, заходи та інформаційно-просвітницькі кампанії.

О. Безпалько, В. Лютий визначають захід з профілактики як спеціально організовану взаємодію «виконавців профілактичної роботи (фахівців або волонтерів) і представників цільової групи, що спрямована на попередження соціальної проблеми чи подолання окремих її чинників» [2].

Н. Романова, Н. Гусак характеризують акції як окремих вид інформаційно-просвітницької діяльності, який відрізняється від заходів (діяльність для вузького кола людей, клієнтів або фахівців, що має зворотний зв'язок), кампанії (сукупність заходів) [4]: «акції – це спосіб привернути увагу, основна мета акції – привернути увагу до проблеми. Ми не відслідковуємо, чи негативно, чи позитивно до того ставляться, ми проводимо акцію, аби привернути увагу до проблеми, вона не має зворотного зв'язку».

Серед методів проведення інформаційно-просвітницьких акцій можна виділити: бесіди, мінілекції, розповсюдження продукції соціальної реклами, розв'язування кейсів, настільні ігри тощо. Нині цікавою формою проведення інформаційно-просвітницької акції серед молоді є квест. Ми розглядаємо квест у соціальній роботі як різновид волонтерської акції, яка має інформаційно-просвітницький характер та одночасно як ігрову технологію.

У науковій літературі детально аналізується зміст поняття, пропонуються класифікації квестів, визначається їх структура та характеризується зміст етапів [3; 4; 5; 6]. І. Сокол [6], досліджуючи проблему впровадження квестів у освітній процес, визначає їх як технологію, «яка має чітко поставлене дидактичне завдання, ігровий задум, обов'язково має керівника (наставника), чіткі правила та реалізується з метою підвищення знань і вмінь». Н. Романовою, Н. Гусак [4] також запропонована певна структура квесту: 1) вибір теми; 2) розробка сценарію; 3) об'єднання в команди; 4) виконання завдань квесту; 5) нагородження переможців.

Для оцінювання ефективності квестів інформаційно-просвітницького характеру необхідно передбачити аналіз їх структури та змісту завдань.

Так, у сценарії гри-квесту «Волонтерськими шляхами», що був розроблений для волонтерів командою ВГО «Поруч» у межах проєкту

«Школа волонтерів – 2016» [7], виокремлені такі складники, як: мета, кількість тренерів/фасилітаторів (для проведення гри на кожній станції), етапи (підготовчий, основний, підбиття підсумків), визначені ідеї для станцій. Розроблені завдання для станцій мали інформаційно-розважальне спрямування.

Аналіз вебквесту «16 днів проти насильства», розміщеного на сайті «Всеосвіта» [8], показав, що він містить завдання інформаційного характеру на визначення основних понять, пов'язаних з акцією, її символів, пам'ятних дат, пов'язаних з різними напрямками соціальної роботи.

Спираючись на аналіз наукової літератури та авторський досвід проведення волонтерських інформаційно-просвітницьких квестів, виокремимо їх мету та завдання: підвищення рівня поінформованості населення (цільової групи) про соціальну проблему (певне соціальне явище – його суть, форми прояву, наслідки та шляхи виходу); формування громадської думки щодо певної соціальної проблеми (ігнорування, байдуже ставлення, засудження, толерантне ставлення); поширення інформації про потенційні наслідки (загрози), просвітництво з метою формування навичок безпечної поведінки; інформування про діяльність установ соціальної сфери, що надають допомогу. Специфіка квестів як волонтерських акцій полягає у реалізації вищезазначених цілей ігровими методами, квест завжди носить змагальний характер, підтримує мотивацію гравців на високому рівні, що приваблює до участі у них дітей, підлітків, молодь.

Організація волонтерського квесту як форми інформаційно-просвітницької діяльності потребує дотримання низки етапів, які забезпечують його змістову, методичну та організаційну цілісність. Виокремлюємо такі основні етапи:

1. Визначення тематики, мети та завдань квесту. Волонтерські квести інформаційно-просвітницького характеру можуть бути присвячені актуальним соціальним проблемам (запобігання торгівлі людьми, домашньому та гендерно зумовленому насильству, булінгу, тютюнопалінню тощо), а також приурочені до пам'ятних дат соціального спрямування (наприклад, Всесвітній день соціальної роботи, Міжнародний день сім'ї, Міжнародний день людей із синдромом Дауна, Міжнародний день боротьби з насильством щодо жінок, Всесвітній день солідарності з людьми, які живуть з ВІЛ, Міжнародний день волонтера тощо).

2. Основна мета таких квестів полягає в поширенні достовірної інформації про соціальну проблему, поглибленні знань, включно

з практичними аспектами (наприклад, куди звертатися по допомогу, які організації надають підтримку в конкретному регіоні), формуванні ціннісного ставлення до зазначених проблем і мотивації до активних громадянських дій.

3. Визначення цільової аудиторії. Залежно від тематики цільовою аудиторією можуть бути учні, студенти, молодіжні волонтерські групи. Також визначається кількість команд та учасників у кожній команді.

4. Розробка сценарію квесту. На цьому етапі визначається кількість станцій (оптимально – 5–6), їх тематичне наповнення, а також види та складність завдань. Завдання мають відповідати рівню підготовленості учасників і бути різноплановими: пізнавальними, аналітичними, творчими, інтерактивними, розвантажувальними (для зниження емоційної напруги). Важливо враховувати, що квест має пошуковий і змагальний характер – проходження станцій може передбачати збір фрагментів фінального завдання (наприклад, складання логотипу, карти, ключового слова), що посилює командну мотивацію.

5. Розподіл обов'язків волонтерів як тренерів. Складається таблиця з функціями волонтерів на кожній станції (надання інструкцій, оцінювання виконання завдань).

6. Підготовка методичних матеріалів та обладнання. Це можуть бути завдання, пазли, кросворди, вікторини, настільні ігри тощо. Додатково готується рекламна продукція для учасників (буклети, флаєри, інформаційні пам'ятки), що містить фактичну, статистичну чи аналітичну інформацію з теми. Доцільним є попереднє тестування матеріалів на доступність, інформативність і відповідність особливостям цільової аудиторії. Згідно з рекомендаціями Н. Романової та Н. Гусак [4], зміст інформаційного продукту має бути перевірений на легкість сприйняття, відповідність тематиці, логічність структури.

7. Підготовка нагород та заохочень. Розробляється система мотивації учасників і волонтерів: передбачаються призи, сувеніри, дипломи, сертифікати для переможців і подяки для всіх учасників.

8. Проведення інформаційної кампанії з набору волонтерів. Готується оголошення про набір волонтерів, визначаються канали поширення інформації (навчальні заклади, соціальні мережі, молодіжні організації).

9. Інформування цільової аудиторії про захід. Розробляється оголошення про проведення квесту, здійснюється набір учасників до команд.

10. Підготовка волонтерської команди. Включає попередню співбесіду, відбір волонтерів, інструктаж з локацій, ролей, етапів квесту, оцінювання виконання завдань. За можливості проводиться репетиція заходу.

11. Визначення індикаторів оцінки ефективності квесту. Формуються критерії та методи оцінювання, зокрема: змістова насиченість, активність та зацікавленість учасників, організаційна злагодженість, досягнення просвітницьких цілей тощо.

12. Реалізація квесту. Включає вступну частину (вітальне слово), проходження командою всіх станцій згідно з маршрутними листами, виконання фінального завдання, підбиття підсумків, оголошення переможців, вручення нагород.

13. Оцінювання та завершення заходу. Проводиться рефлексивне обговорення з учасниками, командою волонтерів, аналіз сильних і слабких сторін квесту. Важливо також подякувати волонтерам і надати їм подальші можливості залучення до соціальної діяльності.

Таким чином, традиційна структура квесту як ігрової технології у просвітницькій роботі доповнюється організаційно-управлінськими етапами, пов'язаними з підготовкою, мотивацією, координацією та підтримкою волонтерської команди, що забезпечує комплексний підхід до реалізації такого заходу.

У науковій літературі охарактеризовані переваги та недоліки квестів, які варто враховувати організаторам [3; 5].

Досвід організації і проведення квестів серед студентської молоді показав, що як інформаційно-просвітницькі заходи вони можуть стати інструментом формування соціальної відповідальності та громадянської позиції молоді. В учасників квесту формуються навички взаємодії в команді. Йдеться про квести, які організовуються і проводяться для молоді, а також квести, що розробляються і проводяться самими молодими людьми за принципом «рівний-рівному». Останні мають додаткові переваги, які полягають у надбанні організаторами певних навичок: у творчому пошуці та розробці ідей-завдань для станцій, самого сценарію та правил квесту, методичного супроводу заходу (відбір та розробка необхідних матеріалів, оголошень по набору волонтерів та проведення акції), організаторських, комунікативних умінь щодо набору команди волонтерів та співпраці з нею, командами-учасницями. Зокрема, під час розробки завдань для квесту організатори більш глибоко опрацьовують тему, якій присвячена гра, набирають фактичний матеріал і потім «перекладають

його на мову гри – квесту», напрацьовуючи при цьому методичні навички.

Таким чином, організатори волонтерських квестів розвивають навички волонтерського менеджменту, співпрацюючи з волонтерами.

У процесі організації інформаційно-просвітницьких квестів доцільно класифікувати завдання за типом активності учасників. У межах волонтерських квестів соціального спрямування виділяємо чотири основні типи завдань: інтелектуальні, практичні, творчі, на формування емоційно-ціннісного ставлення. Класифікацію завдань подано у таблиці 1.

З огляду на те, що такі ігри можуть бути самостійним заходом або входять до складу іншого заходу, інформаційної кампанії (наприклад, квест проводиться в межах фестивалю, міської акції, літнього табору тощо), то локації для проведення можуть розміщуватись на вулиці або у приміщенні. Для проведення квесту складається карта місцевості та команди отримують маршрутні листи з послідовністю проходження станцій.

У межах дослідження виокремлено такі критерії оцінки ефективності волонтерських інформаційно-просвітницьких квестів, як: інформативність (відповідність тематиці, рівню обізнаності аудиторії, актуальність і достовірність інформації); рівень залученості учасників (активність, емоційна включеність, командна взаємодія); результативність (зміна ставлення до проблеми, формування навичок безпечної поведінки); організаційна злагодженість (тайм-менеджмент, підготовленість волонтерів).

Висновки та перспективи подальших досліджень. Таким чином, волонтерський квест можна розглядати як форму проведення акції інформаційно-просвітницького спрямування, що реалізується за участю волонтерів і має на меті ознайомлення цільової аудиторії з актуальними соціальними проблемами, підвищення

її обізнаності щодо соціальних явищ, їхніх проявів, наслідків і можливих шляхів подолання. Аналіз особливостей розробки та проведення квестів як ігрової технології та форми волонтерської діяльності дав змогу виокремити основні етапи їх реалізації. Традиційну структуру квесту доповнено компонентами, що стосуються залучення, відбору, інструктажу/навчання та мотивації волонтерів, які беруть участь у його організації та проведенні. У подальшому перспективним, на наш погляд, є дослідження потенціалу онлайн-квестів у соціальній роботі з молоддю.

Список літератури:

1. Артеменко Є. Використання квест-технології як методу ігротерапії працівниками психологічної служби в закладі освіти. *Арт-терапія в роботі психолога: інноваційні підходи* : збірник матеріалів Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. м. Кропивницький, 20–27 квітня 2021 року. Кропивницький : КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2021. С. 10–13. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/23138/1/tyutyunnuk_1.pdf.
2. Безпалько О., Лютий В. Теоретико-методичні засади здійснення комплексної соціальної профілактики негативних явищ серед вихованців колоній для неповнолітніх. Активні методи просвітницької діяльності у профілактиці ВІЛ/СНІДу та ризикованої поведінки : посіб. для спец. приймальників-розподільників, притулків для неповнолітніх та виховних колоній / За заг. ред.: Р. Х. Вайноли, Т. Л. Лях. Київ : ТОВ «ДКБ “РОТЕКС”», 2007. С. 13–26.
3. Байдюк Н. Квест як інтерактивний метод формування гендерної компетентності майбутніх соціальних педагогів. *Гендерна парадигма освітнього простору*. 2016. № 3/4. С. 134–141.
4. Романова Н., Гусак Н. Інформаційно-просвітницька робота з протидії торгівлі людьми. Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2011. 159 с.
5. Котловий С. Інтерактивні форми просвітницько-профілактичної роботи соціального

Таблиця 1

Типологія завдань для інформаційно-просвітницьких квестів соціального спрямування

Тип завдання	Характеристика змісту завдання	Приклади завдань
інтелектуальні	ознайомлення або актуалізація знань, аналітична діяльність, розвиток критичного мислення	тематичні вікторини, кросворди, анаграми, ребуси, тести, завдання «факт/міф», розпізнавання стереотипів
практичні	застосування знань у змодельованих ситуаціях, вироблення алгоритмів поведінки	визначення дій у разі насильства, створення карти установ соціальної сфери
творчі	розвиток креативності, уяви, нестандартного мислення	створення слогану для соціальної реклами, розробка соціальної реклами, колажі на соціальну тематику, інсценізація ситуації
емоційно-ціннісні	формування особистісного ставлення до проблеми, розвиток емпатії, моральних орієнтирів	написання листа підтримки, плакат на тему толерантності, рівності, прийняття

педагога в школі. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2019. Вип. 3. С. 91–96.

6. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія? *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2014. 2 (114). С. 28–32. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8.

7. Школа волонтерів : навчальний посібник. / За загальною редакцією Г. С. Скитьової. Київ. 2016. 166 с. URL: <https://caritas-spes.org/uploads/admin/files/doc6.pdf> (дата звернення: 08.08.2025).

8. Шолом Ю. В. Вебквест: 16 днів проти насильства. URL: <https://vseosvita.ua/webquest/16-dniv-proty-nasyistva-11571.html> (дата звернення: 08.08.2025).

References:

1. Artemenko, Ye. (2021). Vykorystannia kvest-tekhnologii yak metodu ihoterapii pratsivnykamy psykholohichnoi sluzhby v zakladi osvity [The Use of Quest Technology as a Method of Play Therapy by Psychological Service Workers in Educational Institutions]. *Art-terapiia v roboti psykholoha: innovatsiini pidkhody: Proceedings of the All-Ukrainian scientific-practical internet conf. Kropyvnytskyi, April 20–27, 2021. Kropyvnytskyi: KOIPPO imeni V. Sukhomlynskoho*, P. 10–13. Retrieved from: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/23138/1/tyutyunnuk_1.pdf [in Ukrainian].

2. Bezpalko, O., & Liutyi, V. (2007). Teoretyko-metodychni zasady zdiisnennia kompleksnoi sotsialnoi profilaktyky nehatyvnykh yavysh sered vykhovantsiv kolonii dlia nepovnolitnikh [Theoretical and Methodological Foundations for Comprehensive Social Prevention of Negative Phenomena among Juvenile Colony Inmates]. In R. Kh. Vainola & T. L. Liakh (Eds.).

Aktyvni metody prosvitnytskoi diialnosti u profilaktytsi VIL/SNIDu ta ryzykovanoi povedinky (P. 13–26). Kyiv: DKP “ROTEKS” [in Ukrainian].

3. Baidiuk, N. (2016). Kvest yak interaktyvnyi metod formuvannia hendernoi kompetentnosti maibutnikh sotsialnykh pedahohiv [Quest as an Interactive Method for Developing Gender Competence of Future Social Educators]. *Henderna paradyhma osvitnoho prostoru – Gender Paradigm in the Frame of Educational Area*. (3/4), 134–141 [in Ukrainian].

4. Romanova, N., & Husak, N. (2011). *Informatsiino-prosvitnytska robota z protydii torgivli liudmy* [Information and Educational Work to Combat Human Trafficking]. Kyiv: Vydavnychiy dim “Kyievo-Mohylianska akademiia” [in Ukrainian].

5. Kotlovyyi, S. (2019). Interaktyvni formy prosvitnytsko-profilaktychnoi roboty sotsialnoho pedahoha v shkoli [Interactive Forms of Educational and Preventive Work of Child and Youth Counselor at School]. *Zbirnyk naukovykh prats Umanskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu – Collection of Scientific Papers of Uman State Pedagogical University*, (3), 91–96 [in Ukrainian].

6. Sokol, I. M. (2014). Kvest: metod chy tekhnolohiia? [Quest: Method or Technology?]. *Kompiuter u shkoli ta sim'i*, 2(114), 28–32. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2014_2_8 [in Ukrainian].

7. Shkola volonteriv [Volunteer School]. (2016). / Skytova H. S. (Ed.). (n.d.). Kyiv. 166 с. Retrieved from: <https://caritas-spes.org/uploads/admin/files/doc6.pdf> [in Ukrainian].

8. Sholom, Yu. V. (n.d.). *Veбkvest: 16 dniv proty nasyistva* [WebQuest: 16 Days Against Violence]. Retrieved from: <https://vseosvita.ua/webquest/16-dniv-proty-nasyistva-11571.html> [in Ukrainian].

Т. М. Демиденко

Оглядова стаття

Стаття надійшла до редакції 15.09.2025

Стаття прийнята 03.10.2025

Статтю опубліковано 26.12.2025