

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
Факультет історії, політології і міжнародних відносин
Кафедра історії України і методики викладання історії

ДИПЛОМНА РОБОТА

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

на тему:

«Гейміфікація в шкільній та позашкільній історичній освіті: дидактичні переваги та недоліки»

Студента 4 курсу, групи СОІ-41
напряму підготовки (спеціальності)
014 «Середня освіта (Історія)»

Перегінця Олександра Івановича

Керівник:

кандидат історичних наук, доцент

Королько Андрій Зіновійович

Рецензент:

кандидат історичних наук, доцент

Галицька-Дідух Тамара Вячеславівна

м. Івано-Франківськ – 2022 р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. Гейміфікація – тренд сучасної освіти.....	8
1.1. Поява та поширення гейміфікації як новітньої методики навчання.....	8
1.2. Складові інноваційного тренду.....	13
РОЗДІЛ 2. Переваги та недоліки гейміфікації в сучасному освітньому середовищі.....	20
2.1. Порівняльна характеристика традиційних підходів та новітніх ігрових методик у навчанні.....	20
2.2. Проблеми впровадження ігровізації в освітньому процесі.....	26
РОЗДІЛ 3. Впровадження методів ігровізації у шкільну та позашкільну історичну освіту.....	32
3.1. Специфіка застосування геймізації для формування пізнавального інтересу в освітньому середовищі.....	32
3.2. Використання ігрових методик під час навчального процесу в школі.....	37
3.3. Особливості залучення гри у закладах позашкільної освіти.....	42
РОЗДІЛ 4. Освітні сервіси та веб-платформи для створення геймізованого навчального середовища.....	48
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТКИ.....	70

ВСТУП

Актуальність теми. В сучасних умовах докорінних змін та глобалізації суспільства зростає роль інформаційного середовища. Активний розвиток інноваційних технологій сприяє виокремленню якісно нових напрямів модернізації освітньої системи. Зокрема, через впровадження в навчальний процес елементів гри, передбачається залучення учнів до навчання, розвиток їхньої ініціативності та високого рівня мотивації.

Ігри – доволі унікальне за своєю природою явище. Завдяки змагальному аспекту, гра може стати тим інструментом, що заохотить молоде покоління до здобуття життєвоважливих умінь та навичок, ставши при цьому основним джерелом зацікавлення.

Значного поширення в цьому плані набула технологія використання елементів гри – у неігровому для неї контексті, або ж як її ще іменують – гейміфікація. Вона слугує ефективним засобом підвищення результативності навчання, розширення кругозору школярів, міжпредметній інтеграції в процесі вивчення історичної дисципліни.

Зважаючи на реформування сучасної освіти та переходу її на якісно новий рівень, педагоги звернулися до технології геймізації, що має значний потенціал застосування в усіх галузях суспільства, зокрема, у освітній, що й обумовлює актуальність даного дослідження.

Об'єктом дипломної роботи виступає гейміфікація, як соціальне та комунікативне явище, що слугує мотиваційним чинником залучення учасників навчально-виховного процесу до вивчення предмету історії та є одним із актуальних напрямків розвитку сучасної освіти.

Предметом дипломної роботи є характеристика методів, прийомів та способів інтеграції гейміфікації в освітній історичний простір, а також аналіз дидактичних переваг і недоліків даного інноваційного тренду.

Метою дипломної роботи є ґрунтовне та всебічне висвітлення ключових засад гейміфікації, шляхів її поширення в історичній шкільній та позашкільній освітній сфері, переваг та прорахунків на шляху практичної реалізації в навчанні.

Виходячи з поставленої мети нами визначено реалізувати наступні **завдання**:

– простежити та дослідити віхи становлення гейміфікації як новітньої методики навчання;

– виявити переваги та недоліки ігровізації в умовах її використання у навчально-виховному процесі;

– з'ясувати шляхи інтеграції методів геймізації у шкільну та позашкільну історичну освіту;

– проаналізувати та систематизувати наявні освітні сервіси і онлайн-платформи, призначені для побудови геймізованого освітнього контенту;

Хронологічні рамки охоплюють 1896–2022 рр. Нижня межа – 1986 р. – обумовлена першою відомою згадкою про використання гейміфікації. Верхня межа – 2022 р. – сучасна візія розробки та поширення ігровізації в освітньому середовищі.

Територіальні межі дипломної роботи окреслені Україною та державами світу, де використовується у навчальному процесі гейміфікація.

Методологічну основу роботи складають принципи системності, об'єктивності, всебічності, історизму, порівняння та узагальнення. У роботі використовувалися загальнонаукові (аналізу й синтезу, класифікації та типологізації, індукції і дедукції, логічності, абстрагування), а також спеціально-наукові методи (історико-порівняльний, історико-генетичний, історико-системний).

Стан наукової розробки проблеми. Теоретико-практичний рівень гейміфікації розглянуто в працях В.В. Гавриліної [30], О.А. Задой [35], О.О. Макаревича [43], Л.І. Самчук та Ю.М. Мойсеюк [51].

У свою чергу, О. Ткаченко висвітлює актуальні питання реалізації геймізованого навчання у традиційному та нестандартному для цього просторі [56]. Важливість ігрових елементів у контексті соціалізації учнів піднімає Н. Трамбицька [58]. Мотиваційну складову, як запоруку ігрової системи виділяє Л. Сергеева [52]. На ключових віхах побудови ігровізованого середовища наголошує Н.С. Кравець [41]. Змістовною є тематика дослідження І.О. Ковальнової

[39], де авторка порушує питання інтеграції елементів гейміфікації у позашкільну освіту.

Законодавче оформлення та регулювання принципів ігрового навчання міститься у нормативних документах України [1–4]. Питання залучення ігровізованого освітнього середовища в форматі концепції НУШ вивчали Ю. Блудова та О. Ільїна [27].

Іноземну практику користування геймізованими платформами характеризує О.Е. Коневщинська [40]. Досвід інтеграції відеоігор у навчальне середовище розглянуто у А.В. Токаревою [57]. Концептуальні основи співіснування традиційних та інтерактивних засобів навчання виклав О. Брайченко [29]. Набуття вихованцями життєвонеобхідних навичок на основі гри – центральна проблема у праці І. Дьоміної [33]. Досвід застосування елементів гейміфікації у закладах вищої освіти описують О.В. Захарова [36], І.Я. Мендела [45] та Н.П. Волкова [62]. О.П. Пінчук [49] досліджує явище геймізації у контексті електронних засобів комунікації.

Методичні поради з питань запровадження геймізованого навчально-виховного процесу вчителям-початківцям надає О. Павленко [47]. В контексті позашкільної освіти, якісно нову модель розвитку досліджує В.М. Міленін. Викристалізовує основні переваги інструментів гейміфікації у своєму дослідженні А. Ляшенко [42]. Тематику організації освітнього гурткового простору з елементами гри піднімає Н.В. Олійник [46]. Найпопулярніші приклади з введенням у навчальний процес дослідив В. Щербина [60]. В контексті розвитку підростаючого покоління за допомогою елементів гри висловлює свою точку зору О.Й. Карабін [37]. Одним із трендів гейміфікацію розглядає І. Самойлова [50]. Досвід використання елементів ігровізації на заняттях історії розглянуто в статтях А.В. Ставицької [53] та О.М. Таран [54]. Методичні засади вивчення предмету історії розглядає О. Пометун [64].

Окрім наукових праць, з проблематики дослідження можна виділити освітні онлайн-платформи [18; 19; 21; 25], відеоігри [5; 6; 7; 8] та настільні ігри [13; 23].

Не менш важливими для дослідження є платформи для створення віртуальних класів [16; 17; 20; 22], а також сервіси для створення ігор [9; 10; 11; 15].

Наукова новизна дипломної роботи. Здійснено спробу комплексного аналізу методичних особливостей впровадження ігровізації в історичний освітній процес; систематизовано відомості щодо переваг та недоліків реалізації геймізованого навчання в сучасному освітньому середовищі; проведено огляд освітніх веб-платформ та онлайн-сервісів, що слугують джерелом формування навчального середовища з використанням методів гейміфікації; здійснено розвідку, стосовно особливостей інтеграції елементів ігровізації у позашкільну історичну освіту; виокремлено думки провідних зарубіжних та вітчизняних науковців, що займаються дослідженням та розробкою ігрових технологій, сфери і ефективності їх застосування; проведено порівняльний аналіз традиційних та сучасних ігрових методів навчання; проаналізовано вплив геймізації на формування пізнавального інтересу, розвитку творчих здібностей, креативного мислення та підвищення рівня мотивації до вивчення історичних дисциплін здобувачами освіти.

Практичне значення дипломної роботи полягає в тому, що викладені матеріали можуть слугувати основою для подальших наукових досліджень: навчальній (для розробки та написання навчально-методичних посібників, а також підручників з зазначеної тематики, авторських видань і монографій), навчально-методичній (для організації та використання інструментів гейміфікації у навчальному середовищі закладів позашкільної та загальної середньої освіти, методики викладання історії та дисциплін суспільствознавчого циклу), державній (для застосування органами державного рівня та місцевого самоврядування у випадку вирішення питань, стосовно модернізаційної політики шкільної та позашкільної освітньої галузі), громадській (для організації круглих столів, відкритих дискусій, громадських слухань та інших заходів щодо наріжних питань практичної реалізації та шляхів впровадження основних елементів геймізованого навчання).

Апробація результатів дипломної роботи. Основні положення дипломної роботи виносилися на обговорення звітної наукової конференції студентів Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника (м. Івано-Франківськ, 7 квітня 2022 р.)

Структура дипломної роботи зумовлена предметом і завданнями дослідження. Вона складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел (64 позицій), 25 додатків. Основний текст дипломної роботи викладений на 61 сторінках, загальний обсяг – 110 сторінок.

РОЗДІЛ 1

Гейміфікація – тренд сучасної освіти

1.1. Поява та поширення гейміфікації як новітньої методики навчання

Суспільство та освіта сьогодення невинно розвиваються. У наше життя з кожним днем входить все більше і більше інформаційних технологій. Існуючі освітні методики досить часто ігнорують те, що навчання повинно зацікавлювати і приносити задоволення дітям. Сучасні учні і учениці мають нові цінності та стилі навчання, іншу позицію, щодо самого освітнього процесу та вищі вимоги до його організації. З подібною ситуацією стикаються і педагоги, які змушені долати нові виклики, враховуючи вимоги та потреби учнів [48, с. 250].

Активне використання педагогами інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ), сприяє формуванню нових підходів для реалізації інтерактивних методів навчання. Зокрема, в освітній сфері актуальними стають ігрові елементи. Вони дають можливість удосконалювати навчальне середовище, зацікавлюючи учнів до знань, розвиваючи їхню вмотивованість та ініціативність [26, с. 17].

Використання ігрових елементів у неігровій практиці тлумачиться науковцями як поняття – гейміфікація (дотичні до нього – геймізація, ігровізація). Слушно вважає Л.В. Бондаренко, стверджуючи, що даний термін є відносно новим та маловивченим, однак ефективність застосування цього інструменту у навчальній діяльності щороку зростає. Зокрема, про це свідчить краща засвоюваність навчального матеріалу, утворення сприятливого середовища для здобуття учнями нових знань, умінь та навичок [28, с. 84].

Наголосимо, що підвалини застосування елементів ігровізації датуються ХІХ ст. Першою відомою згадкою цього періоду стала популярна у Сполучених Штатах Америки (далі – США) компанія «Sperry & Hutchinson». У 1896 р. вона почала випускати власні спеціалізовані торгові марки «S&H Green Stamp» (Зелена марка) (див. Додаток А). Отримати їх покупці могли, купивши товар компанії у спеціалізованих магазинах та на заправках. За особливою програмою лояльності, вклеївши марки у спеціальний альбом, їх можна було обміняти на цінні призи.

Оцінки маркетологів свідчили про численний ажіотаж саме на «зелені марки» компанії, що призвело до збільшення клієнтської бази та високої популярності Sperry & Hutchinson. Програма стала яскравим прикладом явища, яке сучасні науковці трактують як «гейміфікація» [61].

Українські дослідники Л.І. Самчук та Ю.М. Мойсенюк вказують на схожу практику застосування елементів геймізації. У 1912 р. відома американська компанія з виробництва їжі та напоїв «Cracker Jack» до своєї продукції почала додавати невеличкий безкоштовний подарунок – іграшку-сюрприз. Як і з попередньою кампанією, дана практика отримала успіх, а подібний метод почали застосовувати провідні бренди США [51].

Слід наголосити, що питання часу появи самого терміна «гейміфікація» є доволі дискусійним. Зокрема О.Й. Карабін пов'язує його виникнення з іменем відомого інженера-розробника відеоігор Ніка Плелінга. Британець починаючи з 2002 р. широко почав вживати дане поняття у власних проєктах [37, с. 44].

Натомість С.О. Переяславська та О.О. Смагіна обумовлюють появу терміна «гейміфікація» 2008 роком. На думку дослідниць, саме цей період ознаменував розвиток цифрової медіагалузі та поступового залучення в неї елементів гри [48, с. 251].

Утім, починаючи з 2010 р. геймізація набула достатньо високої популярності серед широкої аудиторії. Продемонструвавши наочно ефективність та прогресивність, вона була інтегрована у багатьох сферах життя, включаючи професійну діяльність та систему освіти. Завдяки яскравим прикладам цей інструмент став досить популярним у західних вишах. Відбулося це, насамперед через високий рівень розвитку ІКТ, а також матеріальну оснащеність освітніх установ, чималою кількістю електронних пристроїв. Ігровізаційні елементи сприяли підвищенню вмотивованості здобувачів освіти та ефективно залучали їх до процесу здобування знань, практичних умінь та навичок [49].

Натхненником-ентузіастом, корифеєм інтеграції елементів гри у всі сфери соціуму став канадсько-американський літератор та бізнесмен – Гейб Зіхерман. Під його головуванням на початку 2011 р., у м. Нью-Йорку вперше відбувся

відомий міжнародний форум – «Gamification Summit» (Гейміфікаційний з'їзд), присвячений питанням ігровізації. Зокрема там, він зазначив, що використання ігрових елементів має широкий спектр застосування. Їх практичне використання обумовлене далеко не лише бізнесом та структурою управління. За словами Гейба, геймізація відіграє вагомий роль і у освітньому середовищі. Автор відносить її до царини «Serious game» (Серйозної гри) – інструменту, який окрім розважального аспекту, призначений для досягнення певних поставлених цілей. При цьому ігрові завдання, що ставляться перед учасником, вкрай важко виконати без оволодіння певним рівнем знань [26, с. 18].

Заслуговують на особливу увагу теоретичні та практичні напрацювання професора Уортонського університету (штат Пенсільванія, США) Кевіна Вербаха. Саме його трактування гейміфікації як інструменту, що застосовується у неігровому середовищі за допомогою елементів гри та певних ігрових механік, є базисом для подальших досліджень у цьому напрямку. Попри свою викладацьку діяльність К. Вербах активно займається вивченням сучасних інтернет-технологій та досліджує практичне застосування окремих елементів ігрових методик у роботі та діяльності великих інформаційно-технологічних організацій. Окрім цього, він є співавтором декількох книг, найвідоміша з яких – «For The Win» («Залучай та керуй»), опублікована 2012 р [50]. Того ж таки 2012 р. К. Вербахом було розроблено відкритий онлайн-курс по гейміфікації на платформі «Coursera», який не втратив популярності і до сьогодні [24].

На сучасному етапі глобалізації суспільного життя, найбільш прогресивною для застосування ігровізованих елементів є освітня сфера. Яскравим прикладом цього стало запровадження освітніх курсів з елементами гри у провідних навчальних закладах Європи та США. Так у 2009 р. департамент освіти м. Нью-Йорка за сприяння благодійних організацій відкрив школу Quest to Learn, навчальний процес якої побудований із максимальним залученням ігрових технологій. Натомість, у 2013 р. французький архітектор та викладач Гарвардського університету Ерік де Брош де Ком залучив елементи

ігровізованого навчання до вивчення ландшафту, підвищивши таким чином рівень успішності та вмотивованості слухачів [59, с. 75].

Діяльність пов'язана з грою, так чи інакше мала місце у навчанні. Проте за останні роки інтерес до різноманітних комп'ютерних ігор та симуляторів набув нечуваної актуальності. Врешті-решт дане явище сприяло виокремленню гейміфікації як ключового напрямку в системі освіти, поступаючись традиційним формам навчання [26, с. 18].

Передові навчальні заклади вже зараз активно та, головне, ефективно використовують компоненти ігровізації на практиці. Зокрема, у 2018 р. навчальний заклад м. Глівіце (Польща) вдало реалізував техніку геймізації на занятті літератури. Суть проекту полягала у створенні гри відповідно до сюжету попередньо опрацьованого учнями твору з літератури. Створюючи в такий спосіб власну гру, діти абстрагувалися від шаблонного аналізу праці та поринули з головою у її цікаве та захоплююче відтворення [59, с. 75].

Тенденції до інтеграції гейміфікованого навчання у систему вітчизняної освіти є ще досить незначними. Проте, як показує світова практика, саме ігровізація є тим чинником, що надає можливість переосмислити зміст навчання, залучити нові підходи до його оцінки, сприяє комплексній взаємодії теорії та практики і, як результат, здобуттю предметних компетентностей тієї чи іншої галузі знань [35, с. 53].

Одним із перших пілотних проєктів України, щодо залучення в навчальний процес елементів ігровізації став створений у 2016 р. приватний навчальний заклад – UNIT Factory. Проєкт передбачає безкоштовне навчання більше 900 спеціалістів ІТ-сфери із застосуванням гейміфікованого навчання за принципом французької школи «42». За цим принципом учасники мають можливість одночасно навчатися та виконувати роль учителя, ділячись при цьому знаннями та практичним досвідом з колегами [59, с. 76].

Своєрідним сплеском модернізації української освітньої системи послугувало впровадження у освіти і науки України (далі – МОН України) довготривалої шкільної реформи – «Нова Українська Школа» (далі – НУШ). Її

ключовою метою окреслюється створення такого навчального середовища, в якому учням буде приємно здобувати знання, розвивати вміння та навички і ефективно застосовувати їх на практиці [3].

У цьому контексті Верховною Радою України у 2017 р. був прийнятий основоположний нормативно засадничий документ – Закон України «Про освіту». Він регулює підвалини вітчизняної освітньої системи та запроваджує якісно нові стандарти і положення. Закон визначає реалізацію освітньої мети шляхом усестороннього розвитку людини, її талантів, розумових, мистецьких і фізичних нахилів [4].

Одним із шляхів втілення вищезазначених намірів слугує широке застосування в системі освіти інформаційних технологій, здатних кардинально змінити навчально-виховний процес. Геймізація в даному випадку розглядається універсальним та дієвим засобом для організації навчання, де учні можуть комфортно себе почувати, втілювати задумане в життя, зростати як особистість, з легкістю долаючи нові перешкоди на своєму освітньому шляху [37, с. 44].

Впровадження ігровізації у навчально-виховний процес сприяє цифровій трансформації вітчизняної освіти та залученню сучасних інформаційних технологій до її подальшого розвитку. Про це свідчить, входження передових інноваційних закладів освіти до світового рейтингу, організованого компанією Microsoft. Так, 18 шкіл України за результатами 2016–2017 навчального року отримали міжнародну відзнаку – «Microsoft Showcase School» (Зразкові школи за версією корпорації Майкрософт). Ці заклади долучаються до розробки навчальних програм, діляться новаторським досвідом з колегами та сприяють розвитку у педагогів критично важливих компетентностей XXI ст. [40, с. 94-95].

Як підсумок зазначимо, що одним із актуальних векторів розвитку сучасної освіти є гейміфікація. І хоча ця технологія відносно нова та маловивчена, основні елементи її застосування сягають кінця XIX – початку XX ст. Саме в сфері послуг вона почала формуватися як засіб для мотивації і залучення клієнтської бази. Втім, починаючи з XXI ст. спектр використання методів ігровізації значно розширився, охопивши освітню сферу. Це було зумовлено доволі інтенсивним

розвитком ІКТ та доступністю великої кількості цифрових пристроїв. Передусім західні університети, а згодом і освітні заклади Європи активно впроваджували елементи гри на практиці.

Що стосується вітчизняної освіти, то ігрові техніки почали поступово входити у вжиток саме із докорінним реформуванням застарілих форм і методів навчання. Рушієм цього процесу стала реалізація концепції НУШ та її нормативно-законодавче оформлення. Результат не змусив на себе чекати. Починаючи з 2017 р. кількість освітніх установ, які залучають елементи геймізації до навчально-виховного процесу стрімко збільшується, про що свідчать оприлюднені рейтинги міжнародних організацій, де число передових українських шкіл з кожним роком зростає.

1.2. Складові інноваційного тренду

Навіть не задумуючись, ми щодня стикаємося з окремими ігровізованими явищами у своєму повсякденному житті. Не важливо, похід це в супермаркет чи торгово-розважальний центр, перегляд рекламної акції по телевізору або ж збирання бонусів при купівлі товарів. Усі ці буденні речі так чи інакше заохочують нас до виконання поставлених завдань та послідовностей, що в свою чергу активізують певні людські якості, як от змагальність, азарт, ризик, захоплення і т.д. [36, с. 114].

Гра, по своїй природі – виняткове явище. Мрія практично кожного педагога – зацікавити дитину і зробити так, щоб ця мотивація тривала якнайдовше. Згідно з опитуванням Вашингтонського дослідницького центру П'ю (Pew Research Center) близько дев'яносто семи відсотків опитаних підлітків хоча б раз грали у відеоігри. Ці цифри ще декілька років тому вважали б неймовірними, однак сьогодні, в час глобальної цифровізації суспільства дана оцінка не є чимось надзвичайним. Зрештою, саме завдяки залученню елементів гри до освітнього середовища ефективність навчально-виховного процесу зростає в рази [42].

Як зазначає О. Ткаченко, сучасне суспільство не стоїть на місці, а тому освітня система має відповідати вимогам часу та постійно оновлюватися,

використовуючи для цього різні засоби. Одним з таких елементів виступає гейміфікація. З цього приводу відоме американське видання «Форбс» виділяє п'ять напрямків, що здатні змінити освіту. Це – інтерактивні посібники, дистанційна освіта і навчання через відеоігри, геймізація та персоналізація. Усе б нічого, та з вище перелічених засобів – чотири належать до ігровізації, що в черговий раз підкреслює її значущість [56, с. 304].

За рахунок гейміфікованого простору, сьогодні будь-яка людина при виконанні звичайних, буденних для себе речей має можливість урізноманітнити та наповнити їх змістом. Не є виключенням цього і учні, що за улюбленою грою чи іншим розважальним заняттям проводять відчутну частину свого часу. Використання ігрових елементів у навчальній діяльності допоможе оживити цей, подекуди рутинний процес та спрямувати дитячу енергійність у потрібне для вчителя русло [43, с. 279].

При дослідженні впливу гейміфікації на освітній процес доцільно окреслити її найбільш вагомні особливості. По перше, це доволі стрімкий зворотній зв'язок, при якому особа, що навчається, здатна оперативно приймати рішення. По друге – заздалегідь уніфіковані правила для досягнення поставлених цілей. По третє – сюжетність та образність гри, що дозволяє персонажу проникнути суттю історії, що програється. Не менш важливими є оптимальність вибору складності завдань, їх диференціація та поетапне підняття рівня вимог, що ставляться перед учнями [28, с. 85].

І.А. Самойлова виділяє три основні групи (шари) складників гри, що використовуються в гейміфікації (див. Додаток Б). Це – динаміка, механіка та елементи (компоненти). Динаміка представляє собою розвиток гри та підтримку її інтересу, механіка – ключові процеси, що дозволяють активно взаємодіяти з гравцем і, насамкінець, елементи – група, що передбачає практичну реалізацію двох попередніх шарів [50].

Зазначена структура ігровізованої системи окрім освітнього середовища, широкого поширення набула і при подоланні труднощів, пов'язаних з сферою бізнесу. Динаміка в цьому аспекті відіграє значущу роль, виступаючи

найглибшим за суттю рівнем абстракції. В свою чергу, динамічна структура умовно поділяється на п'ять рівнів: перший – обмеження, або ж як їх ще називають – вимушені врегулювання; другий – емоції (змагальність, цікавість, розчарування); третій – оповідання (планомірна та незмінно побудована сюжетна лінія), четвертий – просування (якісне зростання учасника та його розвиток) і, насамкінець, п'ята – відносини, що формують у гравці компанійські та безкорисливі риси характеру [55, с. 179].

В свою чергу С.О. Переяславська та О.О. Смагіна, до механічних складників геймізації відносить сім структурних елементів: виклик, доручення (завдання), співпрацю, зворотний зв'язок, нагромадження запасів, винагороди та умови задля здобуття перемоги. При цьому виклик дослідниками розглядається як мета для звершення певного результату. Дорученнями на їх думку можуть виступати різні дидактичні завдання та цілі. Під співпрацею розуміється активна робота над усуненням помилок, а також надання один одному допомоги, при вирішенні завдань. Відомості про досягнення гравця належать до зворотнього зв'язку вчителя і учня, а сукупність знанневих показників – до нагромаджених на певному етапі гри ресурсів. Не менш важливими у даній класифікації є мотивуючі засоби – додаткові бали, ігрові банкноти і т.д., які в комплексі складають винагороду. Насамкінець заключним етапом механіки гри виступає підсумковий рейтинг учасника, показник його рівня знань, умінь та навичок досягнутих за період гри [48, с. 252].

Якщо механіка та динаміка гри має уніфіковану структуру, то більш визначеною формою їх залучення в ігровізоване середовище є компоненти (елементи). В.М. Кухаренко з цього приводу наводить п'ятнадцять ключових ігрових компонентів. Це, насамперед, певні цілі – досягнення гравця; відображення його характеру (обкладинка – «аватар»); візуалізація прогресу (бейджі); заключні етапи гри, для виконання яких потрібно пройти складні випробування (бій з босом); збирання учасниками ігрової валюти чи інших бонусних заохочень (колекціонування); баталії (битви), які лежать в основі більшості сучасних ігор; доступ до контенту – та, інтригуюча частина гри, що стає

явною лише після досягнення гравцем певних результатів; можливість користувачів ділитися та отримувати у відповідь ігрові ресурси: монети, купони, бали і т.д. (подарунки); відображення успіхів гравця в порівнянні з іншими учасниками (рейтинги лідерів) та його певні кроки для розвитку (рівні гри); кількісна візуалізація прогресу гри (очки); наперед визначені завдання, за виконання яких учасник отримує призи (квести), а також соціальний профіль гравця та його віртуальні товари [55, с. 180-181].

Щодо форм ігровізації, Л. Сергеева виділяє змагання, які виступають ключовою мотиваційною ланкою у навчанні; ігри «без переможця», безпрограшність яких буде актуальною для певного типу учнів та естетику, де за основу береться відображення провідних цілей гри і шляхів її поетапного розвитку [52].

Багатогранність застосування елементів гейміфікації на практиці дозволяє педагогу спонукати здобувачів освіти до пізнавальної діяльності та формувати в них творче, нестандартне та креативне мислення. Позитивно сприяє розвитку в учнів компетентнісних навичок та їх подальшого застосування [49].

Як уже зазначалося, геймізація є одним із найефективніших способів впливу на учня, спрямовуючи його людську поведінку в потрібне русло. При цьому із використанням ігрового досвіду, учень переборює в собі психологічні та соціальні обмеження, що дозволяє йому безперешкодно працювати над розвитком своїх знань, умінь та навичок. Однак потрібно пам'ятати, для того, щоб процес використання ігрових елементів був гейміфікованим, він повинен включати в себе чотири основні характеристики, запропоновані американською дизайнеркою ігор Джен Макгонігал. Перше – чітко окреслені цілі, що дозволяють підтримувати вмотивованість гравця, друге – розсудливі та систематичні правила, виконання яких із дотриманням певних умов та обмежень, сприяє швидкому досягненню учнями поставлених освітніх цілей, третє – незмінна система взаємозв'язку, що гарантує реалізацію попередньо зазначених правил, четверте – відсутність будь-якого примусу до участі у грі та дотримання чітких вказівок учителя задля досягнення мети [44].

Згідно з точкою зору професорки Каліфорнійського університету Кеті Сален та американського дослідника-теоретика Майка Е. Ціммермана, гра являє собою певну систему, де гравці залучені до вирішення задалегідь створеного конфлікту, який обумовлюється правилами і має відображення у кількісному результаті. При цьому науковці зазначають, що ігровізацію не слід ототожнювати із іншими ігровими форматами, оскільки основним орієнтиром її учасників є не гра, а саме ціль реальної діяльності. Елементи гри в даному випадку інтегруються в реальність, мотивуючи при цьому конкретні поведінкові форми гравця у визначених контекстом умовах [34].

Продовжуючи цю думку слід виокремити чотири ідеї, побудовані на основі ігрової діяльності: серйозні ігри, забавки, власне сама ігровізація та гейм дизайн. Ідеї розрізняють: в залежності від того, на що спрямовані, та як регулюється їхнє застосування (ігри або ж забавки); або ж відносно частки залучення цих елементів у навчально-виховний процес (частково чи повністю) (див. Додаток В).

Розпочнемо із серйозних ігор. Вони мають чітко поставлену мету, що досягається шляхом вирішення реальних ситуацій із життя.

Забавки. Їх характеристика прямо протилежна серйозним іграм. Вони не потребують вирішення завдань та не ставлять перед собою конкретної мети, орієнтуючись лише на отримання позитивних емоцій.

Ігровізація. Ефективно застосовує ігрові елементи, проте сама суть процесу є незмінною.

Гейм дизайн. Як і забавки, не має окресленої мети. Суть його використання полягає у покращенні сприйняття інформації користувачами.

Окреслені ідеї хоч і мають структурні відмінності, проте вони є швидше теоретичними, так як на практиці усі чотири аспекти вдало поєднуються між собою [44].

Як і гра, гейміфікація реалізує у навчально-виховному процесі певні функції. Насамперед вона є засобом покращення результативності навчання. Коли ми постійно займаємося одноманітною діяльністю, основні дії відточуються до автоматизму і людина перестає дбати про важливість власного внеску у цей

процес та якість його наслідку. Це сприяє постійним відволіканням та зниженню рівня зацікавленості. На противагу рутині визначається стан сконцентрованості на діяльності – потоковий стан. Порівнюючи його з геймізацією, слід зазначити про суттєву залежність між їх складовими. Конкретне усвідомлення поставлених перед собою цілей, а також зворотній зв'язок – речі, що дозволяють провести між цими поняттями близькі паралелі [34].

І.А. Самойлова з цього приводу наводить думку американського психолога Мігая Чиксентмігаї. Як зазначає останній, максимальну залученість і продуктивність застосування власних умінь можна отримати звільнившись від принципу: «діяльність заради діяльності». При цьому застосування поточкового стану він порівнює з грою джазу, де «кожен крок, кожна думка виринає з попередньої» [50].

Ще однією важливою функцією гейміфікації є направленість людської поведінки. В даному аспекті існує певна схожість з методами переконання. Вони, як і геймізація, створені для впливу на людську поведінку без змушування до змін. Підтримка залученості гравця в процес, що здійснюється через надання йому додаткових балів чи заохочень шляхом введення рейтингу гравців працює чудовим мотиваційним чинником досягнення мети без примусу з боку педагога (див. Додаток .Г) [34].

Окрім цього, кожна особа долучившись до гри сприймає себе частиною певного середовища, а засоби гейміфікації, роблять однотипне навчання привабливим. Прагнення гравця отримати плату за пророблену роботу сприяють не лише підвищенню ступеня здібностей, а й виявам працьовитості, завзятості та креативності [37, с. 46-47].

Гейміфікація долає перешкоди. Загальновідомо, що в кожному товаристві з плином часу для кращого розуміння один-одного виникає жаргон – специфічна лексика на кшталт загальноновживаних термінів. У шкільних груп дана практика присутня, однак попри полегшення спілкування у колективі, для оточуючих вона викличе непорозуміння. Щоб дарма не гаяти часу на з'ясування значення певних слів чи словосполучень, ігровізація створює уніфіковане вільне від незрозумілих

чинників середовище, що дозволяє учням сконцентруватися над вирішенням спільної мети і обговорити шляхи її досягнення [34].

В даному аспекті головною значущістю геймізації є те, що вона фокусує увагу гравця, надаючи інформацію поетапно для кращого її засвоєння і тільки після впевнення в цьому переходить до наступного рівня. Дотримуючись чітких установок ігровізація сприяє покращенню успішності учнів та нівелює усі перешкоди, що стоять на її шляху [32].

Геймізація скеровує ігрові шаблони задля вирішення повсякденних обставин. Перебудовує однотипні та закладні для дітей речі у якісно нову, цікаву для сприйняття та подальшого дослідження форму. І як зазначає О.Дядікова, ставить собі за мету – організацію простору для позитивного та водночас дієвого суперництва і співробітництва [34].

Отже, сьогодні однією із ефективних методик організації навчально-виховного процесу є практика використання елементів ігор у неігрових ситуаціях, трактовані у сучасних наукових дослідженнях поняттям гейміфікація. Оперативний та доволі стрімкий зворотній зв'язок учителя з учнем, чітко поставлені та окреслені установки, сюжетність та образність ігрового середовища, а також диференціація розподілу завдань – найбільш вагомими особливостями визначення сутності цього освітнього тренду. Ключовим критерієм в окресленій структурі ігровізації є поділ її на три складові групи – динаміку, що являє собою розвиток гри і підтримку її інтересу, механіку – комплекс методів, для активної взаємодії учасників геймізації, а також компонентну (елементну) складову втілення двох попередньо зазначених груп. При цьому важливим є використання засобів мотивації, що передбачають гейміфікований підхід частинками якого є бейджі, бали, очки, рейтинги, винагороди та призи і т.д.

Як і гра, ігровізація реалізує в освітньому процесі певні функції. Зокрема, вона виступає засобом покращення результативності навчання, сприяє направленості (без примусу) поведінки вихованців у правильне русло, а також створює освітнє середовище, в якому учні концентруються над вирішенням спільної мети та шляхів її досягнення.

РОЗДІЛ 2

Переваги та недоліки гейміфікації в сучасному освітньому середовищі

2.1. Порівняльна характеристика традиційних підходів та новітніх ігрових методик у навчанні

Напевно усі хоча б раз у своєму житті чули від батьків або ж вчителів наступні слова: «Не сиди у тому комп'ютері/телефоні, краще займись чимось корисним – он книжку почитай!». З розвитком сучасних інформаційних технологій багато речей зазнали істотних змін. Постійно виникає риторичне запитання: «Яке майбутнє у книги?». Одні прирівнюють читання до походу в театр, розуміючи під цим ту консервативність (в хорошому сенсі цього слова), що не втратила актуальності і дотепер. Інші – відверто схиляються до думки, що паперова книга доживає останні миттєвості і зовсім скоро електронні книжки та цифрові пристрої прийдуть їй на зміну. Ці два табори постійно доводять один одному зворотне, однак, можливо, потрібно подивитися на ці речі по-новому?

У центрі уваги сьогодні явище, де смартфони та інші гаджети використовуються у ролі нарощення присутності книги в повсякденному людському середовищі. Особливо цей процес відбивається на молодому поколінні. Проводячи паралелі між впровадженням нових освітніх технологій та консервативних (традиційних) засобів в навчання, варто зосередити нашу увагу саме на цьому аспекті [29].

Однією із ключових відмінностей між традиційною освітою та сучасними ігровими методами навчання є свобода вибору. Гравець діє автономно, обираючи персонажа гри на свій розсуд, керує його діями так, як вважає за потрібне для себе. І хоча цей вибір обмежений, але він існує, на відміну від класичного стилю навчання. І це мотивує! Втім, надати можливість учню не означає зробити його некерованим та відірваним від сюжету гри. Навпаки, отримавши широкий арсенал доступних інструментів та засобів для ведення гри, вихованець має можливість

обрати те, що йому до вподоби. Таким чином, він відчуватиме відповідальність, оскільки вибір був зроблений виключно ним [42].

Перевага ігрових методик зводиться до того, що змагальний дух, який їм притаманний, допомагає модернізувати загальний рівень успішності та затрати часу на виконання певного роду завдань. Лідером прагне стати велика кількість учнів, однак за підсумком гри ним стає найуспішніший гравець. Намагання стати кращим та отримати вінець першості породжує високий рівень мотивації серед учнів. Потрібно згадати у цьому контексті про традиційний чинник мотивації дітей (на думку консервативної частини педагогів) – оцінку. На наш погляд, ця система давно втратила свою актуальність і потребує радикального оновлення [52].

В Україні дванадцятибальна система оцінювання знань учнів була запроваджена понад двадцять років тому (у 2000 р.) і методично застаріла. Втім, за допомогою елементів гейміфікації її можна зробити цікавішою. Для цього О. Павленко пропонує ввести додаткову систему «поінтів» (точок), які можна нараховувати за вчасно складений тест, зразкову успішність, постійне та охайне виконання учнями домашніх завдань. Ці «поінти» в майбутньому вихованець зможе використати як додаткові бали (див. Додаток Я) чи у формі інших бонусних заохочень: можливості відповідати за бажанням, обирати собі варіант написання контрольної роботи і т.д. Варіантів безліч! Єдине, що залишається для вчителя – втілити цю ідею в реальність [47].

Загальновідомо також те, що використання елементів ігровізації сприяє залученню й довготривалому утриманню уваги учнів. Молодь XXI ст. складається із двох поколінь. Як вважає Н.П. Волкова, це покоління «Н» (N-gen) та «Ц» (D-gen). Перше покоління, за словами дослідниці, ще носить назву «нет», а друге – «цифрове». Втім, усі вони виховуються в інтерактивному середовищі яке має чимало спільного з методологією гейміфікації. Сучасна молодь практично з пелюшок має навички роботи з гаджетами, які вони здобули шляхом наочного самонавчання. В цьому контексті їх природа надзвичайно унікальна, оскільки мотивація у них залежить не від догм та установок (як це характерно для

попередніх поколінь), а від захопленості улюбленою грою чи застосунком, винагороди, яка чекає на них після здобуття перемог та звершень [62, с. 183–184].

Дана концепція пояснюється тим, що у відеоіграх учні спостерігають за своїм власним прогресом, відчують його, ба більше, навіть можуть його виміряти! Для цього служать різні компоненти гейміфікації: бали, рейтинги, рівні. Їм немає потреби чекати завершення семестру (як це часто буває у традиційному навчанні), щоб побачити свою успішність. Процес навчання в закладі освіти – це теж своєрідна гра, але для того щоб дізнатися свій прогрес у ній потрібно доволі багато часу, а інколи – це не вдається взагалі. Так, у школі учні теж отримують оцінки в щоденнику, а потім і в таблиці, однак досить часто в них немає можливості їх змінити на кращі, оскільки навчальний процес не стоїть на місці та має обмежені часові рамки і в таких умовах повертатися до попередніх тем не актуально [42].

Ставлення до помилок в ході гри – одна із найсуттєвіших принад ігровізації. У школі, досить часто за помилки дітей карають, втім лише в поодиноких випадках педагоги хвалять за правильно вжиті рішення чи вибрані відповіді. Акцентування уваги лише на помилках врешті решт приводить до того, що вихованці зосереджуються лише на оцінці, а не на знаннях. У грі помилки навпаки, вітаються та слугують ключовим механізмом для досягнення успіху. З кожною невдачею, учні застосовують нові варіанти дій, задля досягнення фінальної мети. Граючи, ми усвідомлюємо, що в помилці немає нічого критичного, а для її вирішення потрібно стільки спроб, скільки знадобиться учаснику [31].

Ігровізація має змогу прибрати ефект шаблонності, активізувати попередньо втрачений інтерес до навчання й сформувати додаткові стимули. Таким чином, забезпечивши постійне підсилення прогресу, розвитку якісно нових рівнів складності, випробувань і засобів для підтримки зацікавленості, ігрова діяльність створює нові цілі, подолання яких сприяє підвищенню мотивації у вихованців. На відміну від традиційної освітньої методики, ігрова діяльність може задавати напрям поведінки учня у необхідне для неї русло [62, с. 184].

В контексті шкільного та позашкільного курсу історії геймізація зосереджує свою увагу на допомозі вихованцю: компактно надає основну інформацію, закріплює знання, практичні уміння і навички, а вже після зворотнього зв'язку, переходить до іншої тематики дисципліни. Дотримуючись такої послідовності ігровізація сприяє покращенню результатів навчально-виховного процесу. Шляхом залучення дітей до вивчення незвіданої минувшини, вона дає можливість змодельовати практичні ситуації із життя, формуючи тим самим креативність, самостійність та ініціативність вихованців. Для традиційної методики викладання історії реалізація подібного, без використання інтерактивних засобів навчання чи ігрових технологій неможлива [32].

Слушно вважає О. Павленко, що геймізація відіграє вагомий роль в організації педагогом домашнього завдання. Досить часто учні не виконують домашні завдання, бо вважають їх одноманітними і нецікавими. Постає риторичне питання: «А чому б не змінити це?». На уроці історії, до прикладу, слід давати дітям творчі завдання з ігровими компонентами. Це може бути: шкільна періодика за темою, визначеною вчителем по ходу заняття, або ж вибрана учнем самостійно; створення онлайн-кресворду чи сканворду (врахувавши вік дітей), де ключами до розгадки будуть історичні терміни за опрацьованою темою/уроком. Основна умова при цьому – відсутність жорстких по часу термінів виконання. Через обмеженість у часі, дитина не здатна проявити себе в повній мірі. В той же час, даючи для виконання завдання більше двох-трьох тижнів – обов'язковим є зворотній зв'язок та консультації, щодо проробленої роботи [47].

Гейміфікація освітнього простору, як і традиційна методика навчання містить сценарії проблемних ситуацій, що вимагають від учнів вибору, їх особистого погляду та озвучування шляхів подолання цієї проблеми. Ситуації, що моделюються за допомогою інтеграції в освітній процес елементів гри мають неабияке значення, оскільки наближають навчання до реальних умов повсякденного життя. За рахунок емпіричних ігрових методів освітнє середовище стає більш функціональним [62, с. 184].

Дослідивши особливості впровадження ігрових елементів та традиційних методик організації навчально-виховного процесу О.В. Захарова та А.В. Грузд здійснили порівняльний аналіз та встановили їх позитивні і негативні сторони (див. Додаток Е). Пропонуємо детальніше розглянути традиційні та гейміфіковані форми навчання.

Отож, до переваг традиційних форм належить: доволі тісна взаємодія учителя і учня, можливість передачі його педагогічного досвіду; вміння за обмежені часові проміжки знаходити і опрацьовувати якомога лаконічніше доволі великий обсяг відомостей; формування навичок соціалізації та міжособистісного зв'язку: «учитель – учні» (і навпаки); розвиток світогляду та власних висловлювань; при необхідності, можливість обговорення навчального матеріалу у формі консультацій чи індивідуальної бесіди [36, с. 116].

Що стосується переваг гейміфікованих форм навчання, то це: високий рівень зацікавленості вихованців, їх вмотивованість; емоційна та соціальна залученість, яка проявляється у активній взаємодії з однокласниками, друзями і знайомими; пожвавлення пізнавальної діяльності, шляхом залучення вихованців до навчального середовища [30].

Окрім цього, гейміфікація надає можливість школяру використовувати дистанційну форму навчання (особливо актуальною стала в Україні після спалаху COVID-19 у березні 2020 р.) і брати участь у занятті з будь-якої точки світу. Також, в ході використання елементів ігровізації на уроці, не обійтися без мультимедійних та сучасних цифрових пристроїв, призначених для урізноманітнення рутинного та нудного заняття. Загальновідомо, що геймізація позитивно впливає на розвиток творчих здібностей вихованців, сприяє їх креативності, самоорганізації та самоконтролю. Ще одним важливим чинником слугує дозований виклад матеріалу, що дозволяє прищепити учню навички самостійності і дисципліни, а різновекторний виклад інформації мотивує здобувачів освіти до навчання та підвищує якість засвоєння опрацьованої інформації [36, с. 116].

Зазвичай, ми говоримо про гру в контексті засобу, що мотивує гравців долати перешкоди, адже саме це і є ключовим сенсом гри і її свідомості.

Порівнюючи соцмережу з гейміфікацією, Л.Сергеева підкреслює, що перша – платформа для комунікацій, а от остання – техніка для впливу, що дозволяє безболісно для усіх учасників освітнього процесу впливати на особу, спрямовуючи її діяльність в потрібне для уроку русло. Геймізація, як зазначає дослідниця, потужний освітній інструмент, що підвищує залученість здобувачів освіти, їх лояльність та мотивацію до навчання [52].

Як вже зазначалося, між звичайними іграми, серйозними іграми і гейміфікацією є певні відмінності. Порівнюючи ці складові Н.С. Кравець пропонує включити до списку і традиційні освітні методи (див. Додаток Ж).

Так, згідно критерію наявності завдань дослідниця вказує на те, що в усіх цих типах вони присутні. Зворотній зв'язок у традиційній освіті існує, натомість у ігрових компонентів (включаючи гейміфікацію) цей процес постійний та безперервний. Щодо цілей: інколи невизначені та малозрозумілі у традиційних методах, чітко визначені у решти. Шлях до майстерності у серйозних та звичайних іграх, а також ігровізації доступний усім, водночас за традиційними засобами доступний лише у окремих випадках. Щодо наявності правил дослідниця вказує, що у випадку ігрових елементів вони чіткі, зрозумілі та пов'язані з сюжетом гри, у геймізації – реалізовані у формі надбудови над існуючим змістом, а у традиційної освіти – часом бувають не визначені [41, с. 201].

Продовжуючи тему традиційного навчання, О.В. Захарова та А.В. Грузд акцентують увагу на його складнощах і упущеннях. Це зокрема: орієнтація на середнього учня та побудова за таким принципом навчального матеріалу; відсутність індивідуальної форми освіти; обмеженість розвитку у дітей виняткових здібностей через стандартизований контент; ставка на запам'ятовування поданої на уроці інформації, а не на її розуміння і обдумування; складність практичного засвоєння нового навчального матеріалу через велику затрату часу на його отримання [36, с. 116].

Таким чином, традиційна методика навчання, як і методи ігровізації мають свої переваги та недоліки. Ключовою відмінністю між ними є свобода вибору, коли гравцю надається можливість діяти у певних ситуаціях на свій розсуд, віддалившись від тих рамок, що окреслюються традиційною освітою. Ще одним чинником переваги геймізованого навчання є високий рівень мотивації серед учнів, що досягається шляхом постійної змагальності та прагнення бути першим. В цьому аспекті найсуттєвішим є ставлення до помилок. Якщо в традиційному навчанні помилки являються «табу», і діти замість того, щоб здобувати знання, розвивати вміння і навички концентруються на оцінці, то в ігровізованому середовищі помилки, навпаки, вітаються, слугуючи ключовим механізмом для досягнення учнями подальшого успіху.

Розглядаючи переваги традиційних методів навчання, слід наголосити на відносно вищому рівні формування навичок соціалізації, доволі тісній взаємодії учителя і учня, а також розвитку особистого світобачення і здатності висловлювати власну точку зору. Втім, дослідивши практичний аспект застосування означених технік, варто зауважити, що класична модель навчання методично поступається більш сучасній освітній технології – гейміфікації. Це проявляється, як у рівні мотивації вихованців, так і в загальному аспекті залучення дітей до навчально-виховного процесу.

2.2. Проблеми впровадження ігровізації в освітньому процесі

Відповідно до змісту Державного стандарту базової середньої освіти (затвердженого у 2020 р.) фундаментом утворення засадничих компетентностей є якості особистості, її попередній досвід, а також потреби, що слугують мотивацією до навчання та формуються на основі емпіричного рівня пізнання і освітнього простору [1].

Втілити в реальність нову освітню модель під силу ігровим методам навчання. Вони мають можливість вдосконалити цей процес, інтегрувавши в нього елементи гейміфікації. Проте, окрім переваг даного інструменту існують і обмеження (див. Додаток Е): повнота; фактор актуальності одержаних знань на

перспективу; затрати часу, програмного забезпечення та людського ресурсу для розробки і тестування навчальних ігор. При цьому застосування ігровізованих методів має бути поетапно розписане і чітко сплановане, а для цього необхідна наявність спеціального досвіду у вчителя та інших факторів, без дотримання яких ця освітня техніка не працюватиме [48, с. 252].

Як зазначає І.А. Самойлова, гейміфікація чудовий освітній інструмент, однак і в нього є свої недоліки. Насамперед, геймізація є достатньо психологічним принципом. Ні для кого не секрет, що більшість дітей у захваті від комп'ютерних ігор, однак лише незначна частина крім цього любить вчитися. Ідея змінити формат навчання, запровадивши у ньому принципи гри звучить відмінно, але глянувши ширше в соціально-емоційну природу дитини стає зрозуміло, що педагог має чинити опір негативним наслідкам використання освітньої психології в ігровій діяльності. Окрім психологічного чинника, дослідниця наводить аргумент стосовно зовнішньої мотивації вихованця. Зазначені нами компоненти (елементи) ігровізації – бейджі, бали, поінти безумовно необхідні, однак суттєво важливішою є внутрішня мотивація здобувачів освіти (прагнення оцінити себе самому, визначивши свій власний рівень компетентності) [50].

Недоліки впровадження ігровізації у освітнє середовище багато в чому пов'язані з банальним невмінням методично правильно їх створювати та практично використовувати.

У педагогів виникає певна зневіра до ігровізації навчання, яка пов'язана з невиконанням поставлених на неї освітніх цілей. Визначенням цього насамперед є неглибоке розуміння та недосконалий макет гейміфікації: те, про що згадувала І. Самойлова – надання переваги зовнішнім факторам над внутрішніми. Як одні, так і інші, повинні сповідувати єдину мету – створення максимально комфортного середовища для підвищення мотивації учня здобувати знання, розвивати практичні уміння і навички [43, с. 280–281].

Гейміфікація досить часто уподібнюється до чергового символу економіки. Тобто, учасники освітнього процесу нехтують цінністю нагород, що слугують одним із основних мотивуючих чинників гри. В цьому аспекті, і учитель, і учень

повинні чітко розуміти, за що конкретно даються бейжі, наліпки, сертифікати і т. д.

Відомим є той факт, що використання елементів ігровізації у навчально-виховній діяльності психологічно послаблює поведінку. Вихованці в цьому контексті фокусують свою увагу на одержанні нагород, а не на здобутті знань. Тому, до реалізації даних елементів геймізованого навчання потрібно ставитися з особливою увагою [50].

Черговою перешкодою на шляху інтеграції ігрових елементів в освітній процес є обмеженість живого спілкування учасників гри. Розглядаючи варіант використання ігор безпосередньо у аудиторії, така негативна риса нівелюється комбінуванням сегменту гри та освітнього контенту. Однак, якщо навчально-виховний процес реалізується у онлайн форматі, є загроза послаблення комунікації. Для цього слід використовувати змішану форму навчання, де в залежності від теми та особливостей структури заняття педагог обирає варіант аудиторного навчання чи дистанційного [37, с. 46].

У разі подання складної для засвоєння учнями інформації у нестандартній для цього формі – гри, це принесе неодмінну зацікавленість вихованців та ініціативність, оскільки нудні і важкі для сприйняття відомості відбивають у них будь-яке бажання навчатися. Натомість, ігрова методика дозволить ефективніше засвоїти поданий матеріал та розвинути практичні навички. А для того, щоб мотивація учнів тривала довше, потрібно ускладнювати сам формат побудови гри: враховувати наочність, підвищувати автономність ігрового сюжету задля самостійного прийняття гравцями рішень, будувати завдання для розвитку логіки.

Однак існують обмеження, на які при створенні уроку з використанням елементів ігровізації потрібно звернути першочергову увагу. По перше: якщо учні не засвоїли матеріал заняття, проводити опитування у формі гри не варто. По друге: під час важливих перевірок рівня знань вихованців (підсумкових контрольних робіт, державних підсумкових атестацій) елементи ігровізації використовувати не рекомендовано. По третє, актуальною є ситуація, коли учні не знаючи теми заняття, несвідомо грають гру та вимагають за це у вчителя оцінку

чи бонуси. Такі випадки поодинокі, але вони присутні. Тому, максимальна проінформованість учнів, щодо правил, завдань, цілей та мети гри є необхідною умовою подальшого успіху [45, с. 72].

Втім, основою методично правильної організації заняття з використанням елементів гейміфікації є належний рівень підготовки самих учителів. Проблема незначного використання інтерактивних елементів на уроці полягає у складнощях педагогів розібратися з відносно важкими і в переважній більшості англomовними ресурсами для створення інтегративних вправ. У цьому контексті згадуємо про покоління «Н» та «Ц», для яких подолання цих перешкод займає значно менше часу та ресурсів. Як вирішити цю проблему? Потрібна державна програма для підняття рівня цифрової та інформаційної грамотності педагогічного складу працівників. У випадку самонавчання ідеально підійдуть безкоштовні онлайн-курси підвищення кваліфікації. Тут, вчитель не обмежений в часі сприйняття контенту та має можливість раціонально розподіляти час для навчання. Така практика в сучасних умовах є вкрай важливою і необхідною для подолання труднощів педагогів у використанні інформаційних технологій та ігрових засобів організації навчання [37, с. 46].

Варто зазначити, що людині притаманна захисна психологічна реакція на те, що для неї абсолютно нове і незвідане. Так, педагоги, що зіштовхуються з інструментами гейміфікації вперше, можуть вважати її недоречною. В результаті виникають нові обмеження.

Через чималий обсяг часу перебування учнів за цифровими пристроями, існує висока ймовірність погіршення загального стану здоров'я учнів, розвиток хронічних захворювань та порушення зору. Щоб мінімізувати ризик виникнення подібного роду проблем, потрібно дозовано проводити з учнями заняття, які потребують постійної роботи з гаджетами та не зловживати часом їх використання, добираючи для цього найбільш оптимальні часові рамки та інформуючи учнів про заходи безпечного використання пристроїв, як у рамках навчання, так і повсякденного життя [36, с. 117].

Негативним чинником використання гейміфікації є також відсутність контролю її застосування в електронних соціальних мережах (далі – ЕСМ). Негласним обов'язком сучасних батьків та учителів є захист дітей від шкідливого впливу користування всесвітньою павутиною. У разі виникнення ігрової залежності вони повинні вжити якомога швидких дій по її усуненню, так як в юному віці особу легше звільнити від впливу негативних психофізичних факторів. На сьогодні актуальним питанням залишається медіаграмотність суспільства. Відсутність чітких законодавчих норм щодо врегулювання роботи онлайн-середовища породжує негативні, а подекуди і катастрофічні наслідки використання інтернет-мережі не за призначенням. Діти, як найбільш незахищена соціальна група, піддаються значному впливу мас-медіа. У цьому контексті, зловживання комп'ютерними іграми та ЕСМ призводить до проявів жорстокості та агресії серед підлітків [49].

Черговою проблемою використання ігрових елементів у навчально-виховному середовищі є достатньо висока затратність часу та ресурсів учителя. Без належної підготовки та матеріально-технічної бази, в сучасних умовах досить проблематично створити якісний навчальний продукт. Попри реформування освітньої галузі, невирішеним залишається питання забезпечення учасників навчально-виховного процесу сучасними цифровими пристроями, відсутність яких унеможливорює реалізацію інтерактивних методів навчання [36, с. 117].

В сучасному суспільстві важко уявити людину, яка б не мала у своєму розпорядженні будь-якого гаджета. Для педагога таким є персональний комп'ютер (далі ПК) – незамінна річ у практичній діяльності. Підготовка до уроку, створення навчально-методичного комплексу, активний обмін інформацією з колегами – речі, котрі неможливо уявити без участі комп'ютера. Гостро питання забезпечення учителів ПК постало після переходу практично усіх світових держав на дистанційну форму навчання (через спалах епідемії COVID-19). Проведення занять в онлайн-форматі потребує наявності джерела відео та аудіо трансляції. Як для педагога, так і для учнів ними стають: смартфони, планшети, ноутбуки та ПК. Втім, як і всій сучасній техніці, їм потрібне джерело

живлення, без наявності якого вони перетворюються на «купу залізак». В цьому контексті проведення уроку в онлайн-форматі потребує стабільної роботи вищезазначених пристроїв. Через прив'язаність більшості програмних засобів для створення освітніх продуктів з елементами гейміфікації до веб-мережі, існує ризик технічного збою або ж поломки пристроїв, що становить перешкоду для організації та проведення запланованого уроку [32].

Окрім цього, активне застосування ігрових методик навчання позначилось на розвитку адаптивних освітніх технологій, які сприяють побудові індивідуально орієнтованого навчально-виховного процесу. Ці технології на сьогодні є маловивченими, а тому невідомо, як вони впливатимуть на психіку юних школярів. Якою буде реакція останніх на гру в цьому контексті? Сприятиме ігровій залежності, або ж надасть ґрунтовні знання – невідомо!

Озвучені припущення доволі утруднюють поширення гейміфікації в освітній сфері і потребують подальшого дослідження [36, с. 117].

Отже, упровадження елементів гейміфікації в освітнє середовище позитивно впливає на успішність вихованців, підвищує їх мотивацію до навчання та зацікавлення сюжетом гри. Гра в цьому аспекті відіграє важливе значення, оскільки її використання повинно обумовлюватися чіткою метою та доцільністю застосування. Неправильно підібрана гра, замість того, щоб мотивувати учнів до навчання – навпаки, віддалить їх.

В контексті визначення перешкод, пов'язаних з використанням елементів ігровізації в освітньому середовищі, слід звернути увагу на соціально-психологічний аспект – окрім балів, бейджів і різних заохочень, потрібно пам'ятати, що суттєвішою в цьому плані є внутрішня мотивація учнів. Окрім цього, труднощі застосування гейміфікації в навчальному просторі можуть викликати: малообізнаність педагогів стосовно механізмів використання ігровізованих елементів, відносно велика затрата часу і ресурсів на їх створення та небезпека ігрової залежності і поганий вплив цифрових пристроїв на здоров'я людини при понаднормовому їх використанні.

РОЗДІЛ 3

Впровадження методів ігровізації у шкільну та позашкільну історичну освіту

3.1. Специфіка застосування геймізації для формування пізнавального інтересу в освітньому середовищі

Гра досить тісно переплітається з мистецтвом, а тому сприяє ефективному залученню креативних здібностей учнів та вчителів. Щоб досягти першочергової мети на занятті, педагог повинен створити ігрову ситуацію такою, щоб вона сприяла зацікавленню дітей. Детально її розпланувати, врахувавши всі ймовірні наслідки. Тому гра може по правді називатися грою лише в тому випадку, коли вона цікава для учнів, заворожує їхню свідомість, а гравці – щирі, усміхнені і життєрадісні [64, с. 256].

Потрібно сказати, що ігрові методики зажди були присутні у навчанні. Яскравим прикладом цього є контрольні роботи та іспити, перехід з поточного класу у наступний, а також підсумкові тестування. Перелічені приклади мають в своїй суті елементи гри, однак вони рідко коли дієві. Недоліком цього стає те, що традиційні освітні техніки часто нехтують ключовим принципом навчання – воно повинно бути цікавим та приносити задоволення. Психологічна суть людини так влаштована, що у випадку одержання від освітнього процесу приємних, позитивних, сповнених натхнення емоцій, інформація сприймається відчутно легше та продуктивніше [31].

Утім, єдиного уніфікованого шаблону заняття, яке б сприяло формуванню важливих та головне корисних для учнів навичок немає. Завдяки плідній роботі педагога, його обізнаності та ерудованості, урок набуває якісно нових форм. Використання в ньому ігрових елементів, слугує осмисленому навчанню, де учні мають можливість виразити свої почуття та емоції. Гра по своїй суті переносить учасника в новий, більш сприятливий для комфортного навчання світ. Дитина при цьому широко розвиває своє абстрактне мислення, наділяючи предмети, які її оточують певними функціями та значенням [33].

Як зазначає Л.В. Маштяляр, одним із ключових елементів гейміфікації є ігрове мислення. Воно приділяє звичним речам особливого змісту та допомагає учням усвідомлювати поставлені перед ними цілі і завдання в контексті частини цілого. Дослідниця слушно стверджує, що звичайне зазубрювання матеріалу, на відміну від ігрових елементів спрямоване лише на усвідомлення окремих відомостей. Гра дає змогу учням побачити предмети та події взаємопов'язано, а будь-яке завдання робить цікавим лише у випадку його відношення до вищого, системного рівня, враховуючи при цьому індивідуальні розумові та психологічні складові учня [44].

В контексті сучасної історичної освіти актуальним залишається питання формування пізнавального інтересу учнів за допомогою елементів гри. Уроки історії для чималої кількості вихованців пов'язані з нудним і великим за обсягом матеріалом, датами та подіями, які важко запам'ятати. Когорта складних, та подекуди малозрозумілих понять, історичних термінів, революційних подій та затяжних воєн не дає учням розгледіти справжній потенціал історії, її цікаві і захоплюючі сторінки. Проте не все так критично, як здається на перший погляд. З розвитком інформаційних технологій, педагогічний арсенал сучасної школи настільки розвинувся, що навіть учні, для яких історична наука – «темний ліс», зможуть навчатися з цікавістю та захопленням, полюбивши її всім своїм серцем [54].

Насамперед, розглянемо елементи ігровізації, використання яких неодмінно приверне увагу учнів на уроці історії.

Таємниця. Куди ж без неї? Кращого засобу зацікавлення годі й знайти. Саме прагнення її розкрити сприяє залученню гравця до сюжету гри та підвищує його мотивацію.

Ризик. Змушує учасника показати все на що він здатен. Коли ти на «драйві», досить часто виникає бажання бути першим.

Дія. Неможливо уявити собі будь-якої гри без дії. Зрозумівши її суть учні робитимуть усе для того, щоб стати в ній переможцем [47].

Невизначеність. Погодьтеся, що не знайдеться жодного гравця, який хотів би грати, знаючи весь сценарій гри. Лише почуття незвіданості інтригують людей по-справжньому.

Багатофункціональність. Як вже зазначалося, саме незрозумілі історичні поняття та терміни відбивають в учнів бажання вчити історію. За рахунок гри з'являється можливість їх пояснити доступно та наочно.

Емоційність. Гра, як і будь-яка інша діяльність має викликати в учасників позитивні емоції, робити цей процес цікавим.

Проста і цікава форма. Для ефективного залучення усіх вихованців до процесу гри потрібна чітка та зрозуміла організація. Тому учні залюбки самі підтримують дисципліну, щоб не порушувати ходу улюбленої гри [45, с. 72].

Труднощі. Зрозуміло, що у разі підбору учителем надто важкої або надто простої гри цікавості грати у неї не буде, так якщо гра буде легка – вихованцям буде нудно, якщо занадто складна – зіграти зможуть не всі, а лише ті, кому вона під силу. Оптимальним буде варіант, де уміло підібрано перешкоди, які учні приклавши певні зусилля зможуть подолати.

Прогрес. Звичайно, що улюблена гра школярів викличе у них задоволення, проте важливо, щоб учні не зациклювалися на одній ігровій ситуації. Для цього їм потрібно переходити на наступні рівні та бачити свій прогрес. Це виступає додатковою мотивацією рухатися вперед.

Правила. Не викликає сумнівів питання за якими правилами відбувається гра. У випадку, якщо їх не існує – досить важко буде зрозуміти, як діяти в тій чи іншій ситуації. Тому, власне, правила повинні бути чіткими та зрозумілими для гравців.

Винагорода. Логічним кінцем будь-якої гри є фініш (завершальний етап підбиття підсумків). Особливо приємно гравцеві посісти призове місце та отримати винагороду за пророблену роботу. Знаючи це учні старанно виконуватимуть завдання та досягатимуть поставлених цілей задля підвищення шасну посісти перше місце. Така практика породжує принцип змагальності та правильної конкурентності серед дітей [47].

Як зазначає О. Дядікова, використання гейміфікації вимагає конкретики. Тільки те заняття можна ігровізувати, де є чітко поставлені цілі та завдання. При побудові гри, що має декілька рівнів, до перехідного потрібно підходити з вищими вимогами, дотримуючись при цьому попередньо згаданих нами умов. І тільки в такому випадку урок історії буде результативним та всеохоплюючим. Не слід забувати і про визначення триєдиної мети. Це доволі клопіткий та важкий етап, однак без правильного її оформлення навіть методично вивірених хід заняття не зможе стати успішним [34].

Крім того, вдало підготовлена гра повинна вирішувати декілька освітніх потреб учасників. Насамперед, це потреба в самоврядуванні. Учень сам вирішує у що грати та яким чином досягати успіху. Черговою є потреба в кваліфікованості. Гравець ознайомився з сюжетом гри та виконав покладені на нього обов'язки і отримав винагороду. Потреба у ствердності. Учень повинен мати можливість поділитися досягнутим результатом з друзями, однокласниками чи іншими користувачами гри [31].

Та визначальним чинником при організації уроку історії із використанням елементів гейміфікації є дослідження аудиторії. Щоб досягнути позитивного результату, потрібно здійснити фронтальний та індивідуальний аналіз групи. Від цього напряму залежить формат та спосіб створення гри, а також використання у ній дидактичних технік. Нічим не підкріплене застосування рейтингів гравця або його аватарів ще не свідчить про успішність гри. Іноді, щоб переконатися у раціональності та доцільності інтеграції ігрового елемента потрібно здійснити чимало спроб для перевірки створеного матеріалу та виправлення присутніх у ньому помилок [34].

У всіх нас бувають ситуації, коли ми допускаємо помилки. Тільки таким чином в практичній діяльності можна чогось навчитися. Поширеним явищем в іграх є надання гравцю декількох спроб (життів) для роботи над помилками. Важливо, щоб педагог надавав у грі стільки життів, скільки потрібно учням для просування далі. В природі немає такого явища, як середньостатистичний учасник, або ж середньостатистичний учень. Для когось вирішення певного

завдання займає лише одну спробу, а у когось не виходить і з п'яти. Проте, з кожною наступною спробою учень (гравець) працює над собою, та після багаторазових невдач врешті-решт знаходить шлях до вирішення завдань [42].

На думку О. Дядікової, геймізація не є чарівним інструментом, що може вдосконалити будь-який урок. Слід розуміти, що для інтеграції ігрових елементів потрібно чітко виконання і дотримання вимог. В протилежному випадку методично невірне застосування елементів гейміфікації може звести заняття нанівець. Окрім цього, використання ігор не є гарантією ефективного залучення учнів. При допущенні помилок на етапах розробки та формування гри, геймізація не здатна їх оперативно і якісно усунути, проте може підсилити попередньо створену та добре продуману модель навчання [34].

Важливо зазначити, що ігровізація потребує ретельного відбору навчально-методичного матеріалу для продуктивного залучення учнів до процесу діяльності. Вона сприяє ефективній взаємодії різноманітних видів наочності, дбаючи про те, щоб знання, уміння та навички вихованців були не лише умовними, а й ґрунтовними. До того ж, вирішальна роль тут відводиться всеохоплюючому розвитку дитини та належному засвоєнню поданої інформації [49].

Таким чином, в контексті впровадження елементів гейміфікації у сучасне освітнє середовище залишається актуальним питання специфіки формування у здобувачів освіти пізнавального інтересу. Саме ігровізація дає змогу попри усі складнощі вивчення історії розгледіти її справжній потенціал та дослідити цікаві і захоплюючі сторінки минувшини, приносячи задоволення та мотивуючи учнів до навчання. Для цього, насамперед, потрібно врахувати реалізацію при підготовці до уроку таких елементів гейміфікації як: таємничість (незвіданість); ризик – сегмент, що додає інтриги та сприяє ефективному залученню учнів у ігровий процес; наявність чітко окреслених та зрозумілих правил гри; проста і водночас цікава організація; створення перешкод, подолання яких стимулює гравців до навчання; видимість прогресу, що дозволяє гравцям рухатися вперед та винагорода – логічне завершення ігрової діяльності.

Для формування пізнавального інтересу у здобувачів освіти, ігровізація має вирішувати декілька освітніх потреб учасників. Передусім, це потреби в самоврядуванні, кваліфікованості та ствердності. Навчально-виховна діяльність при цьому повинна бути осмисленою, бо саме таким чином гравці зможуть виразити свої почуття і емоції, абстрагувавшись від багатьох негативних навколишніх факторів.

3.2. Використання ігрових методик під час навчального процесу в школі

Не кожен шкільний предмет, на відміну від історії, має змогу доволі активно залучати вихованців до заняття. Учень в цьому плані відіграє вирішальну роль, оскільки до його можливостей належить визначення ходу уроку та внесення (за потреби) власних коректив. Варто розуміти, що це не якась вигадка! Навпаки, даний показник є одним із центральних принципів заняття. Окрім цього доволі успішно на уроці історії вдається сформувати в школярів послідовність думок, вміння порівнювати, співставляти та аналізувати факти. Беручи до уваги біологічні та психофізичні особливості дитини, учитель сприяє її самонавчанню, творчості та креативності [54].

Сьогодні велика кількість педагогів докладає чималих зусиль для того, щоб поступово інтегрувати елементи гри в навчальний процес. Гейміфікація при цьому розглядається як спосіб залучення школярів та заклик до використання різнопланових освітніх методик.

Роль ігровізації у навчальній діяльності важко применшити. Вона сприяє ефективній кооперації та командній роботі в класі. Ігри покращують мозкову діяльність, формують тенденції, що надихають учнів на компетентнісний розвиток та побудову взаємовідносин предмету і навчання. Для більшої впевненості в собі та своїх силах, ігри можна підібрати під індивідуальні особливості кожного учня, однак це доволі клопітка та часозатратна праця, що вимагає належного рівня методологічної обізнаності [27, с. 171-172].

Для того щоб елементи гейміфікації були успішно залучені у навчально-виховну діяльність, О.Й. Карабін пропонує використати шість кроків побудови ігрової системи від вже згадуваного нами експерта з цієї галузі – Кевіна Вербаха.

Останній, у співавторстві з Деном Хантером, описує ці кроки в своїй найбільш відомій праці «For The Win» («Залучай та керуй»). Тому, вважаємо за потрібне дослідити механізми впровадження ігрових елементів у практичне освітнє середовище [37, с. 46].

Крок 1. Окреслення цілей ігровізації. К. Вербах наголошує, що мета заняття повинна відповідати п'яти ключовим принципам «SMART»: визначеність (specific), вимірюваність (measurable), досяжність (achievable), відповідність (relevant) та обмеженість в часовому проміжку (time-bound). При цьому завдання геймізації також мають включати в себе ці принципи [41, с. 202].

Крок 2. З'ясування цільової поведінки учнів. Для учасників гри вона має бути індивідуально розроблена. Здійснивши оцінку плану дій кожного учня, узагальнити зібрані дані в єдину систему для подальшого проектування. Втім, у цьому нам не обійтися без допомоги вихованців, які мають дати вичерпні відповіді на такі питання: Якою має бути участь гравця у цій системі?; Яким чином це вимірюється?; Чи сприяє дана діяльність досягненню поставлених перед ними цілей та завдань? Чи має місце взаємозв'язок «учень-вчитель» і як він реалізований на практиці? [37, с. 46].

Крок 3. Опис гравців. Його проводять із дотриманням чітко визначених критеріїв, щодо рівня залученості кожного учня та його виконання зазначених учителем вказівок. З цього приводу американський гейм дизайнер Річард Бартл розширив дослідження Вербаха та запропонував поділити гравців на чотири основні групи в залежності від їх рівня мотивації: «кілери (вбивці)», «кар'єристи (досягателі)», «шукачі (дослідники)», «соціалізатори» (див. Додаток Д.1).

Кілери (вбивці) – ті, кому подобається переважати над іншими. Вони борються не тільки за перші місця, а й за програш інших учасників. Втім, їх кількість незначна – всього один відсоток. Кілери є найбільш вмотивованими і виходячи з цього найактивнішими [55, с. 184].

Кар'єристи (досягателі) – гравці, що прагнуть долати виклики. Для них характерні: високий інтерес, першочергове досягнення результату, а також винагорода.

Шукачі (дослідники) – із назви групи логічно випливає те, що вони захоплюються пошуками незвіданого. Їм властиві: креативність, працелюбність та активне використання нових технологій на практиці.

Соціалізатори – гравці, що активно спілкуються, обожають командні ігри, залюбки діляться своїм прогресом з іншими [26, с. 19-20].

Окремим підрівнем третього кроку Н.С. Кравець виділяє визначення шляху гравця. Його дослідник трактує як можливий напрям розвитку ігровізованих знань, умінь та навичок вихованця, статус його залученості в процес гри. Спочатку учасник уроку з елементами гейміфікації прагне обіграти усіх інших (займаючи місце кілера), потім поступово вивчає гру (шукач), далі збирає отримані в ході ігрової діяльності нагороди, бали бейджі (кар'єрист) і як варіант, може поділитися результатами та емоціями з іншими (соціалізатор) (див. Додаток Д.2) [41, с. 203].

Крок 4. Побудова структури елемента гейміфікації на занятті. За К. Вербахом даний етап має два рівні – мікрорівень та макрорівень.

Мікрорівень відповідає за цикли залучення учнів. Це так званий принцип, де на першому рівні – мотивація до дії, на другому – власне сама дія, і на третьому – зворотній зв'язок з учителем (на кшталт значків, нагород чи інших подій). Зворотній зв'язок в свою чергу сприяє активізації пізнавальної діяльності гравця, контролюючи його мотиваційний чинник.

Макрорівень, або як ще його називає К. Вербах – «мандрівка гравця». На цьому етапі учням пропонується цікава історія, що є основою гейміфікації. За попередньо розробленим сюжетом гри, вихованці залучаються до вирішення поетапних завдань [37, с. 46].

Крок 5. Визначення механізмів ігровізації. Для того, щоб учні під час гри почували себе комфортно та цікаво існує декілька ідей фану. Це поняття, на думку американського підприємця та дизайнера ігор Рафа Костера, означає

знайомство з чимось незвіданим. Фан, як стверджує автор, приходиться до гравця з набуттям досвіду та вправності. Ігри, як твердить Р. Костер, виконують роль учителя, і як тільки гра перестає нас навчати, ми втрачаємо до неї інтерес. Фан у цьому сенсі лише інтерпретоване до навчання поняття. Для багатьох, класична освітня методика є нецікавою, втім Р. Костер пояснює це невірно підібраним методом трансляції матеріалу [41, с. 203].

Крок 6. Вибір інструментів. На цьому етапі К. Вербах зацентровує увагу на різноплановості технологій для роботи з ігровими елементами. Це, до прикладу, хмарні технології, цифрові гаджети, мобільні та десктопні застосунки, навчальні веб-платформи та ін. Підбирати комплекс інструментів педагогу потрібно виходячи з умов та змісту попередніх п'яти кроків. І тільки в такому разі елементи ігровізації будуть успішно інтегровані у освітній процес [37, с. 46].

Ще одним досить важливим фактором залучення елементів ігровізації в освітнє середовище є обізнаність педагогів щодо існування декількох ймовірних варіантів використання елементів гри на уроці історії.

Перший варіант полягає у залученні до одного заняття однієї гри. Другий передбачає використання гри протягом декількох уроків. Цей варіант чимось схожий до попереднього і може застосовуватися як альтернатива двох чи більше навчальних годин. Однак є і недоліки даного методу, які полягають в значному виділенні урочного часу для ознайомлення та пояснення змісту гри. Тому, щоб не виникало браку часу, варто використовувати його на окремих, додаткових заняттях. Третій варіант пов'язаний з інтеграцією елемента гейміфікації у ролі допоміжного знаряддя. Таким чином, гра повністю не замінює заняття. Перевагою в даному випадку є наявність умов, що дозволяють залучити малоактивних та невмотивованих учнів до уроку [57, с. 124-125].

Доволі часто учні, поринаючи в світ гри, мають можливість вибрати собі персонажа, або ж створити його за особистими вподобаннями. В такий спосіб вони будують власну індивідуальність з урахуванням всіх недоліків у собі, що потребують раціонального виправлення. По суті, дитина створює ідеальний віртуальний варіант себе, приховуючи таким чином власну сором'язливість або ж

низьку успішність в школі – ті речі, які за допомогою гри можна приховати від оточуючих. В цьому якраз і є переваги онлайн-засобів навчання, особливо в сьогоденних умовах, пов'язаних з пандемією COVID-19. Проте, не все так однозначно, оскільки при роботі з іграми онлайн, учень асоціалізується та втрачає зацікавленість до живого спілкування. Тому, інтегруючи елементи гри у навчальний процес педагогу потрібно подбати про комбінованість форм їх проведення [43, с. 280].

Повертаючись до механізмів використання ігрових елементів на заняттях, А.В. Токарева зазначає, що у випадку повної заміни традиційного уроку грою (четвертий варіант) учитель змушений докорінно змінювати методологію викладання дисципліни (як у нашому випадку історії). Це в результаті призводить до вкрай низького рівня мотивації учнів, або й взагалі їх незгоді навчатися за таким принципом.

В свою чергу п'ятий варіант полягає у використанні геймізованих онлайн-ресурсів у контексті змішаного навчання або ж цілого освітнього веб-курсу. Важливим в цьому аспекті є підтримка педагогом гравців, що працюють автономно та здатність у разі виникнення перешкод підказати та скерувати гравців у правильне русло.

Шостий варіант передбачає інтегрування елементів гри у формі «змішаної реальності» за допомогою використання смартфонів чи інших засобів веб-зв'язку. Створюючи проблемні та експериментальні види завдань із застосування елементів гейміфікації, вчитель робить «змішану реальність однією з найактуальніших освітніх технік, що слугує зразковим шаблоном для подальшого використання [57, с. 124-125].

Отже, застосування елементів ігровізованого навчання потребує методично вивіреного та раціонального підходу з боку вчителя та учнів. Адже саме останні відіграють в цьому вирішальну роль, ставши ключовою ланкою, без врахування інтересів і зацікавлень якої гейміфікація буде простим набором ігор, які не нестимуть жодного навчального сенсу.

Щоб максимально ефективно побудувати геймізоване середовище педагогу потрібно слідувати чітким правилам, дотримуючись яких він зможе зацікавити вихованців до вивчення історичної науки. В цих умовах не слід забувати про три ключові освітні підходи: компетентнісний, діяльнісний та особистісно орієнтований. Їх реалізація можлива за умов клопіткої та систематичної праці педагога, що слугує відмінним показником його професійної кваліфікації та досвіду.

Компетентнісний підхід реалізується за допомогою формування і розвитку в учнів загальних та предметних (історичних) компетентностей, що передбачають застосування здобутих в ході ігровізованого навчання знань, умінь та навичок на практиці. Діяльнісний підхід реалізується шляхом розвитку в учнів пізнавального мотиву та постановки конкретної мети і завдань уроку, а також вміння вихованців контролювати свої дії, як під час виконання навчальних завдань, так і по їх завершенню. Особистісно орієнтований підхід передбачає надання вихованцям можливостей обирати собі ігрового персонажа, або ж створювати його за особистими вподобаннями. Це яскравий приклад того, як геймізація сприяє становленню та розвитку особистості учня, надаючи можливість реалізувати себе в різних видах діяльності.

3.3. Особливості залучення гри у закладах позашкільної освіти

Безперечно, вагоме значення у структурі сучасної історичної освіти відіграє позашкільна. Вона сформувалася в лоні бурхливих та насичених перипетій минувшини, ставши ключовою ланкою безперервної освіти.

Впродовж усього свого часу існування позашкільна освіта постійно удосконалювалася і доповнювалася якісно новими дослідницькими та науковими методами. Не стало виключенням і XXI століття. Саме в останні роки відбувається гранична перебудова змісту концепції позашкільної освіти: здійснюється пошук креативних ідей щодо ефективної діяльності закладів цього типу, вводяться якісно нові форми та принципи компетентнісного зростання дітей, уніфікується законодавчо-нормативна база, відповідно до сучасних вимог

та критеріїв розвитку системи освіти загалом. Реформування відбувається шляхом впровадження цілого комплексу методично вивіrenих і попередньо опрацьованих навчальних планів та освітніх програм [39, с. 19].

Як зазначає МОН України, позашкільна освіта є невіддільною частиною освітньої системи. Основні положення та принципи якої окреслено в Конституції нашої держави, а також низці законодавчих актів. Вона спрямована на всебічний розвиток знань, практичних умінь та навичок вихованців у різних галузях. Соціалізація, самореалізація та професійний розвиток особистості – три наріжні принципи мети позашкільної освіти [2].

В.М. Міленін відзначає, що, будуючи сучасну інноваційну модель позашкільля, ми намагаємося реалізувати її як монолітну педагогічну формацію, здатну втілити в життя можливості для особистісного зростання, розвитку загальних та предметних компетентностей учасників цього освітнього простору. Щодо практичної реалізації зазначеної моделі позашкільної освіти та її подальшого функціонування, дослідник стверджує, що це якісно новий, методично вивірений комплекс, який має на меті створення максимально зручного для вихованців та педагогів навчально-виховного осередку, де учасники мають змогу опанувати практичні уміння і навички роботи з ІКТ, забезпечивши при цьому активний взаємозв'язок для максимально можливого рівня комунікації [63, с. 45].

З початком соціально-економічної, політичної та культурної трансформації українського соціуму постало питання докорінного реформування освітньої системи. В цьому аспекті перед педагогом відкривається завдання із забезпеченням максимально зручних та ефективних умов для самореалізації та саморозвитку вихованця. Тому, в позашкільну освіту включаються інтерактивні форми і методи навчання, виховання та розвитку молодого покоління, що сприяють активізації пізнавального інтересу до навчання, а також здатні задовольнити їх запити, щодо організації та проведення позашкільних занять. У цьому контексті ігрова діяльність виступає ефективним інструментом залучення вихованців до навчання.

Особливою формою взаємодії з дитиною у контексті всебічного розвитку та виховання є гра. Як зазначав відомий український педагог Костянтин Ушинський, в процесі гри, найглибше втілюється необхідність людської природи [46, с. 36].

Створення гри та успішне впровадження її на занятті досить клопіткий та ресурсозатратний процес, що вимагає від педагога високого рівня володіння професійними педагогічними навичками та творчого підходу до їх реалізації. Інтегруючи у позашкільне середовище елементи гри, потрібно брати до уваги ступінь готовності вихованців, їх організованість, креативність та нестандартність мислення. Адже гра залишається грою лише в тому випадку, коли вона насправді цікава дітям [64, с. 256].

Як ми вже зазначали, використання елементу гри та ігрових освітніх технік у неігровому середовищі науковці йменують гейміфікацією. Це поняття значно ширше, ніж просто набір балів, бейджів чи нагород, що мотивують учасників цього процесу. Це, насамперед, вміле та доцільне поєднання теоретичного змісту тематики заходу із інтеграцією ігрових мотивів для кращого сприйняття, залучення та рівня розвитку вихованців. Гра – не чудодійний інструмент, що зможе помахом руки перетворити нудний та клопіткий процес на джерело зацікавлення. Без належного освітнього контенту цей засіб працювати не буде [31].

Вихованець має бути налаштованим на цей процес. Без його особистої зацікавленості не відбудеться ґрунтовного та міцного засвоєння знань, застосування практичних умінь і навичок. Використання методичних прийомів покликане буденні, одноманітні та інколи дивні події показати вихованцям з іншої, властиво нової точки зору. Початковим етапом в цьому сенсі є здивування. Воно мобілізує увагу дітей не лише в період проведення заняття, але й тривалий час після нього. Пропонується залучати до гри навідні питання для обговорення та одержання зворотнього зв'язку. Це як правило конструкція «А що, якщо...», за допомогою якої відбувається розгляд доволі нестандартних ситуацій. До прикладу: «Чи зміниться хід подій Другої світової війни, якщо б людство змогло вільно користуватися інтернетом?» і т.д. Діти у цьому випадку самі обирають

відповідь (у той час, звичайні ігри для вирішення якогось завдання пропонують шаблонні, наперед створені варіанти) [39, с. 20].

Застосування елементів гейміфікації в історичному позашкільлі сприяє соціалізації учасників, опануванню ними духовних та культурних цінностей. Завдяки грі діти навчаються здобувати перемогу, ставлять собі цілі та прагнуть до їх вирішення, виробляють в собі почуття відповідальності, вимогливості, самовдосконалення [58, с. 41].

Ще одним позитивним чинником гри є те, що вона надає можливість вихованцям самостійно обирати собі ігрову роль, контролювати власний прогрес та спостерігати за успіхами своїх друзів та знайомих. Це породжує сформування товариських відносин між учасниками, сприяє згуртуванню колективу, його поглибленій комунікації. Тобто, таким чином формуються ключові загальні та предметні історичні компетентності.

Окрім того, важливим етапом створення геймізованого середовища для вихованців є їх активне залучення до організації, планування та створення гри. Без врахування інтересів дітей, гра буде носити характер штучності, надмірної методичності, що в ході гри впливатиме на кінцевий результат [46, с. 38].

Безперечно новим є поняття «ігрові педагогічні технології». Воно включає в себе широку групу методів та засобів, призначених для ефективно організації навчально-виховного процесу в ігровізованій формі. Порівнюючи гру, як явище взагалі, з педагогічною грою, слід зазначити про суттєву відмінність – чітко окреслену мету навчання і відповідним до неї педагогічним результатом. Заняття у вигляді освітньої гри будується за допомогою гейміфікованих ситуацій і технологій, що стимулюють учасників до активної освітньої діяльності [52].

У позашкільній історичній освіті ця методика реалізується шляхом розробки різних видів ігор туристсько-краєзнавчого спрямування.

Так, популярною серед вихованців закладів позашкільля є настільна гра «Етнографічне лото». Її метою визначається удосконалення рівня знань дітей про побут, звичаї та традиції народу України в дусі патріотизму та любові до Батьківщини. Кількість учасників та їх вікова група не обмежується, проте, як

зазначає Н.В. Олійник, оптимальною є участь не більше десяти вихованців середнього шкільного віку. Хід гри бере початок з розподілення серед усіх учасників ігрових полей. Після цього вчитель дістає картки із запитаннями та зачитує їх. По ходу гри, учасник дає відповідь на питання ведучого тільки в тому випадку, якщо його ігрове поле відповідає суті поставленого запитання. Переможцем стає той учасник, який дасть найбільшу кількість правильних відповідей [46, с. 38].

Як результат, відбувається засвоєння навчального матеріалу у формі візуалізації з використанням різних освітніх методичних способів. Настільні ігри такого типу найкраще поєднувати з попередньо опрацьованими даними, оскільки без належної теоретичної бази досить складно аналізувати візуальні джерела та їх особливості становлення і розвитку. Тому, перш ніж використовувати схожі педагогічні методики в історичному позашкільлі, учасники мають бути свідомо готовими та проінформованими щодо сюжету гри [53, с. 115-116].

Черговою захоплюючою грою історичного спрямування є настільна гра «Поселення й житло українців». В ході неї вихованці дізнаються про цікаві особливості українських домівок та поселень. Як і в попередній грі, основними складовими є ігрове поле, картки із запитаннями, втім з'являються фішки та кубики. Рекомендована кількість учасників складає групу дітей середнього шкільного віку до шести осіб, або ж відповідно до кількості кубиків і фішок.

Перебіг гри нагадує традиційні ігри-ходилки, втім замість звичайних завдань педагог інтегрує питання, що відповідають вищезазначеній тематиці. Закінчення гри відбувається лише після досягнення одним із учасників ігрового поля «Фініш». По закінченню, здійснюється рефлексія з учасниками, обмін результатами і враженнями, а також нагородження переможців [46, с. 39].

Як підсумок, гейміфікація – явище, що без перебільшення заповнило увесь сучасний простір. Воно є досить актуальним саме в освітній сфері. Заручившись підтримкою цифрових технологій та інтерактивних засобів комунікації геймізація сприяє зацікавленню учнів процесом навчання, підвищенню їх рівня знань, умінь та навичок. Окрім цього вона слугує прекрасним механізмом заохочення дитячої

творчої натури, прояву її сильних якостей та покращенню малорозвинутих рис особистості, сприяє саморозвитку та ініціативності.

Впровадження методів ігровізації у шкільну та позашкільну історичну освіту сприяє подоланню буденності та подекуди складності вивчення цієї дисципліни. На зміну старим, заангажованим принципам викладання приходить якісно нова освітня технологія, що дозволяє інтегрувати елементи гри у навчальне середовище, і тим самим урізноманітнити його. Використання елементів гейміфікації в історичному позашкільлі сприяє соціалізації та згуртуванню колективу вихованців, прагненню кожного учасника до самовдосконалення і реалізації своїх особистих цілей. Проте, слід розуміти, що гра не є універсальним засобом для вирішення усіх проблем, це всього лише один із способів мотивації, який без якісної освітньої інформації працювати не буде.

РОЗДІЛ 4

Освітні сервіси та веб-платформи для створення геймізованого навчального середовища

В контексті тематики нашого дослідження актуальним залишається питання реалізації засобів гейміфікації в шкільній та позашкільній системі історичної освіти. Для практичного втілення елементів ігровізації у навчальний процес педагогу потрібен комплекс онлайн та офлайн-ресурсів. Їх кількість та якість з кожним роком невпинно зростає. Пропонуємо зосередити увагу на основні з них [48, с. 252–253].

Серед українських платформ, що набули значного поширення слід виділити «Prometheus» (див. Додаток З) – суспільний проєкт, започаткований у 2014 р.

Своєю метою він визначає безоплатне надання освітніх послуг усім, хто цього бажає, а також можливість передових педагогів і компаній ділитися власним досвідом з іншими. Станом на сьогодні, кількість слухачів онлайн-курсів веб-платформи налічує більше півтора мільйона. Навчання проводиться у форматі відеолекцій та практичних завдань, де присутні ігрові компоненти. Серед наявних дев'ятнадцяти рубрик – п'ять суспільно-гуманітарного циклу. Особливої уваги заслуговують: «Право», «Громадянська освіта», «Туризм», оскільки матеріали зазначених онлайн-курсів можна вдало інтегрувати у шкільний та позашкільний освітній простір [21].

На базі «Prometheus» у 2016 р. виник черговий захоплюючий проєкт – «Ukrainer Експедиція» (див. Додаток И). Його метою є проведення докладних досліджень незвіданих місць України та їх популяризація, насамперед, саме серед українців.

Дана платформа покликана з якісно нового боку дослідити культурний код української нації та ревізувати незабутній і надзвичайно колоритний історичний, етнологічний, а також географічний побут кожного маловідомого для широкого загалу села, селища чи містечка. Неоціненним даний ресурс є при розгляді у закладах освіти тем, що стосуються краєзнавчої спрямованості. Побудований у

форматі відео та фото розповідей, «Ukrainer Експедиція» неабияк зацікавить та вмотивує вихованців на занятті гуртка чи шкільного уроку, внісши до нього елементи медіа-даних і з легкістю перевернувши урок з часом нудного та заплутаного на урок у формі подорожі чи гри [25].

У 2012 р. було засновано освітню онлайн-платформу – «Coursera» (див. Додаток К). Її основною ціллю є надання доступу до чималої кількості навчальних курсів, проєктів і програм світової якості усім бажаючим. Вона має надзвичайно широкий діапазон освітніх перспектив: мобільний доступ до здобуття дипломів провідних навчальних закладів світу, комфортне, особистісно орієнтоване онлайн-навчання за індивідуально спланованою програмою. Її залученість вражає: більше вісімдесяти мільйонів студентів та понад шість тисяч установ, що ведуть активну співпрацю [18].

Coursera містить чималу кількість онлайн-курсів, зокрема і наук гуманітарного циклу. Більше п'ятисот з них стосується всесвітньої історії людства. Курси передбачають огляд коротких лекцій у відео форматі та різнопланових завдань, що активізують пізнавальний інтерес учасників.

Навчання проходить із максимально ефективним залученням елементів геймізації: статистики успішності, балів/оцінок, нагород та унікальних медалей, постійного та швидкого зворотного зв'язку [60].

Відомим є проєкт «Educational Era» (EdEra) (див. Додаток Л) – майстерня вітчизняної онлайн-освіти. Точного часу її створення невідомо, однак згідно інформації на веб-сайті, активну діяльність вона розпочала саме в ході підготовки абітур'єнтів до перших вступних іспитів нового зразка – Зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО).

Метою даної платформи є позитивна зміна уявлення про українську освітню систему; доведення того, що навчання може і має бути змістовним, цікавим та сучасним.

В контексті історичної освіти ресурс пропонує низку інтерактивних онлайн-курсів, навчання яких побудовано на ігрових принципах. Доволі цікавим є курс «Знай свою Україну», де зібрано найцікавіші відомості про традиційну українську

культуру і побут. Візуальна частина побудована із використанням ігрового дизайну, а сюжет включає в себе чималу кількість медіаресурсів [19].

За останній час, традиційна методика навчання поступово зменшує свою ефективність. Так, у дітей знижується інтерес, а також мотивація до здобуття знань і формування умінь та навичок. Методом подолання цієї проблеми слугує використання у процесі навчання комп'ютерних відеоігор.

Одним із яскравих прикладів освітніх відеоігор є «Minecraft: Education Edition» (див. Додаток М). Це навчально-розвивальний ресурс, що формує в дітей креативність, навички командної роботи та соціалізації, а також вміння нестандартно мислити [40, с. 87].

За допомогою Minecraft: Education Edition, учні мають можливість вивчати різні дисципліни у контексті ігровізованого середовища. Освітній процес відеогри побудований у формі віртуальної карти (світу), де вихованці грають, а учитель здійснює за ними контроль.

На вибір вчителя ресурс містить більше шести сотень готових уроків, однак крім цього залишається можливість створювати власні та модернізувати наявні. Для ознайомлення з правилами та сюжетом гри існують різноманітні посібники як для педагога, так і для учнів [14].

Окрім освітніх ігор, дітям подобається грати у відеоігри з яскравим історичним сюжетом. Таким прикладом є гра «Civilization» («Цивілізація») (див. Додаток Н), створена у 1991 р. американським ігровим дизайнером Сідом Меєром. Попри відносно тривалий період існування вона не втратила актуальності та захопила своїм цікавим сюжетом мільйони гравців. Гра складається із восьми частин, які об'єднані в серію відеоігор.

Основна роль в грі належить гравцеві, що виступає лідером певної цивілізації та веде її розвиток від найдавніших часів людства і до космічного періоду. Гравець дбає про соціально-економічне, політичне, культурне та релігійне життя своєї цивілізації, і таким чином опановує важливі суспільні, історичні та політичні навички.

В цьому контексті, використання окремих сюжетних частин на заняттях з історії сприяє зацікавленню учнів світовою минувиною, а також підвищує їх мотивацію до навчання [5].

Черговою популярною відеогрою є «Pompeii: The Legend of Vesuvius» («Помпеї: Легенда про Везувій») (див. Додаток П) – пригодницька квест-гра, створена у 2000 р.

Події, як стає зрозуміло із назви, відбуваються у стародавньому римському місті – Помпеї. За сюжетом, головний герой – відомий дослідник і археолог після повернення з експедиції дізнається про зникнення його нареченої. Дещо пізніше, дослідник поринувши з головою в давні письмена, відкриває для себе страшну звістку: безслідне зникнення його супутниці – справа рук давньоримської богині, котра наклала на нього прокляття. Щоб зняти його та відшукати наречену, герой відправляється в 79 р. н. е. до міста Помпеї, яке через декілька днів буде зруйноване внаслідок вибуху вулкана.

Впродовж гри, учасники мають можливість ознайомитися з повсякденною історією Стародавнього Риму, покращити свої уміння орієнтуватися на місцевості по карті та дізнатися чимало цікавих фактів, які стануть у пригоді на уроках Всесвітньої історії [7].

Відомою є стратегія «Total War» («Тотальна війна») (див. Додаток Р) – відеогра, створена у 2000 р., яка вийшла у сімнадцяти частинах, що в свою чергу складає дві сюжетні серії: історичну (чотирнадцять частин) та фентезійну (три частини).

Суть гри полягає у постійному веденні гравцем масштабних та затяжних битв на різних континентах. Просякнута минувиною, «Total War» дає змогу учням опанувати цікавий контент, що стосується ходу та тактики ведення воєн в світовій історії. Окрім цього, більша частина видань гри побудована на реальних історичних мотивах, що дозволяє головному герою змінювати хід усталених подій і споглядати наслідки такого експерименту.

Безперечно, дана стратегія буде корисним інструментом побудови уроку історії та дозволить зацікавити вихованців динамічним сюжетом гри, її незвіданістю та зовнішнім дизайном [8].

Ще однією цікавою стратегією є серія ігор – «Cossacks» («Козаки») (див. Додаток С). Перша частина вийшла у світ ще далекого 2001 р., втім недавно – у 2016 р. відеогра отримала продовження (випущено третю частину з оновленим дизайном та графікою).

За сюжетом, «Козаки» реконструюють історичні битви на території Європи XVII–XVIII ст. Гравець має можливість обирати персонажів, види, а також типи озброєння. Реалістичність ландшафту надає ще більшого антуражу, а тактичні можливості ведення баталій приємно здивують учнів.

З елементів геймізації слід виділити: кампанії (рівні), ігрову валюту, статус прогресу, наявність реальних гравців, з якими можна спілкуватися в ігровому чаті та обмінюватися здобутками, можливість створити команду та діяти спільними силами проти ворогів.

Використання окремих елементів відеоігри на уроці історії чи в позашкільлі дає змогу вихованцям наочно дослідити зовнішньополітичні відносини ряду країн Європи XVII–XVIII ст., їх специфіку ведення воєн, особливості військового побуту та соціально-економічного розвитку в період Нового часу [6].

Слід зазначити, що для застосування елементів відеоігор потрібне спеціальне обладнання, втім можливості та й самої наявності інколи може і не бути. На допомогу учителю приходять настільні рольові ігри. Вони також активно залучають вихованців до навчання і є прекрасною альтернативою онлайн-засобам.

На нашу думку, вартує уваги настільна гра «Українська революція 1917–1921» (див. Додаток Т). Над її створенням працювали відомі українські історики, науковці та ігрові дизайнери. У паперовому варіанті вона вийшла в 2017 р., а у цифровому – 2019 р. [53, с. 115–116]

Сюжет настільної гри відповідає подіям Української революції (1917–1921 рр.). Для ознайомлення з її основними структурними елементами

розробники створили спеціальний посібник, де інформація викладена досить лаконічно та зрозуміло.

Щодо схеми гри, то вона традиційна: ігрове поле та клітинки, по яких «ходять» гравці, попередньо розв'язавши, визначені для них завдання. Поле умовно ділиться на декілька частин. Зокрема, це: «Лівобережжя», «Схід», «Південь», «Поділля», «Галичина» та «Волинь».

Таким чином, учні граючи у цю інтерактивну гру, розвивають загальну ерудицію, закріплюють знання з обраної теми та вчаться самостійно приймати важливі, попередньо обдумані рішення [23].

Продовжуючи тему офлайн-ігор, варто розглянути історичну гру в стилі коміксів – «Дата: Фрагменти Історії» (див. Додаток У). Як зазначають автори-розробники, загальновідомою проблемою з якою стикаються учні при вивченні історії – логічне усвідомлення та запам'ятовування дат історичних подій. Традиційні методи «зазубрювання» у вирішенні цих складнощів не допоможуть, оскільки воно не виконує ключових освітніх функцій – навчити дитину логічно мислити.

Найдієвішим варіантом є інтеграція елементів гри у освітній процес. За тривалістю «Дата: Фрагменти Історії» не перевищує двадцяти хвилин, а її суть банально проста – розташовувати ігрові картки (події) у правильній хронологічній послідовності та всіляко заважати робити те ж суперникам.

До складу гри входить 100 карток (подій), які здебільшого відомі учням, однак розробники подбали і про нові, маловідомі, але водночас цікаві факти, що змушують гравців добре поміркувати, перш ніж давати остаточну відповідь.

Інтеграція такого виду освітніх ігор на занятті або ж гуртку історії дозволяє опанувати нові, цікаві історичні події та пригадати забуті, вчить учнів логічно мислити, сприяє їхній мотивації до навчання [13].

Для ефективної інтеграції елементів ігровізації в освітнє середовище зручно було б мати уніфіковану, багатофункціональну систему для створення та редагування початкових матеріалів, а також відслідковування поточних успіхів учнів. В сучасних умовах це реально. Однією із таких платформ є середовище

«Moodle». У ньому присутній весь попередньо перелічений функціонал, і окрім цього ще багато чого цікавого.

Даний освітній проєкт розроблений для надання учасникам навчально-виховного процесу надійної та безпечної інноваційної платформи ефективної взаємодії між учнями та педагогом [20].

Як у випадку із веб-сервісами, призначеними для навчання за допомогою онлайн-курсів, Moodle у своєму арсеналі містить чимало ігрових механізмів (плагінів).

Так, плагін «Level up!» (див. Додаток Ф.1) інтегрує систему нарахування додаткових балів у навчальний прогрес учня, створюючи при цьому загальний рейтинг гравців, задля порівняння результатів і проведення діагностики рівня успішності кожного учасника.

Плагін «Game» (див. Додаток Ф.2) містить широкий арсенал елементів геймізації, зокрема, комплекс із семи ігор, які можна інтегрувати до будь-якого навчального курсу.

Плагін «Quizventure» (див. Додаток Ф.3) надає змогу трансформувати систему звичних тестувань чи запитань до учнів у якісно нове, ігрове середовище [32].

Відмінним помічником учителя, що допоможе максимально унаочнити та ігровізувати навчальний процес є «Classtime». Проєкт заснований у 2016 р. небайдужими ентузіастами, які ставили за мету створити сучасну веб-платформу для цікавої та інтерактивної освіти. І це, на нашу думку, їм вдалося, адже організація заняття засобами «Classtime» не залишить без уваги жодного учня.

Допитливим та завзятим вихованцям буде цікаво працювати над вирішенням поставлених завдань у формі командних ігор, які проєктуються наживо в аудиторії і передбачають залучення всього класу.

Серед інструментів ігровізованого навчання «Classtime» містить: бібліотеки запитань, складені з використанням медіаресурсів; детальну аналітику успішності та прогресу виконання поставлених на учнів завдань; більше тридцяти тисяч

навчальних матеріалів для практичного використання у різних галузях знань, включаючи історію [17].

На сьогодні існує багато дискусій, стосовно того, чи може гра вплинути на розумові здібності людини. Прихильники консервативних течій твердять, що навчання – досить важливий процес, і відволікання уваги дітей грою, негативно впливає на рівень здобуття ними знань. В той же час прибічники протилежної точки зору зазначають, що гра – відмінний засіб перетворення рутинного та одноманітного заняття на інструмент впливу та зацікавлення.

Ідеї останніх знайшли практичне втілення у рольовій онлайн-грі «World of Classcraft». Створена шкільним учителем, вона здобула значного поширення, як засіб мотивації до навчання. За сюжетом цієї гри вже навчається понад сім тисяч дітей. Педагоги, що залучають «World of Classcraft» у практичну діяльність, наводять вражаючі дані – всього лише через декілька місяців, після інтеграції гри в освітній процес, середня успішність учнів виросла майже на двадцять п'ять відсотків.

Це, як свідчить розробник, пов'язано з підвищенням залученості учнів, що містить в собі три чинники: важливість нагород, постійний зворотній зв'язок і стимулювання співпраці на заняттях [50].

Як це часто трапляється, для того, щоб якісно оцінити роботу учня, вчителю потрібно чимало часу. У випадку використання освітніх сервісів, цей процес відбувається автоматизовано та з меншою затратою ресурсів.

Яскравим прикладом цього є веб-платформа «Socrative». Створена із використанням гейміфікації, вона дозволяє проводити швидкі опитування учнів в режимі реального часу, використовуючи для цього лише смартфон або ноутбук [60].

Перевагами платформи є: таймер зворотнього відліку, що перетворює кожен наступний етап у цікаву командну роботу; створення кількох вікторин одночасно, для кращого усвідомлення прогресу учнів; залучення великої кількості користувачів (до п'ятдесяти осіб); спрощена процедура реєстрації/входу на

платформу (для цього потрібен лише поклик, попередньо наданий вчителем); зручна організація віртуальних класних кімнат.

Єдиним недоліком є те, що для повноцінного використання усіх можливостей даного ресурсу потрібна оплата.

Порівнявши всі «за» і «проти», можемо стверджувати, що «Socrative» є чудовим засобом для ефективної взаємодії учасників освітнього процесу. І навіть те, що цей ресурс платний, не є перешкодою для його інтеграції в шкільну та позашкільну історичну освіту [22].

Не слід забувати, що окрім учителя і учня вагома роль у навчально-виховній діяльності належить батькам. Використовуючи різні веб-ресурси, педагог повинен подбати про активну взаємодію згаданих трьох ланок.

Гарним варіантом для цього може стати середовище «ClassDojo». За допомогою нього вчителі можуть заохочувати учнів до навчання. Як правило, це відбувається шляхом надання їм нагород, відзнак та значків. Вихованці можуть продемонструвати свій прогрес, додавши у власне цифрове портфоліо фото-та відеоматеріали виконаних завдань. Батьки у цьому сенсі мають вільний та необмежений доступ до усіх матеріалів та напрацювань своїх дітей. Вони можуть переглядати результати їх успішності та за бажання комунікувати з учителем [16].

Як ми вже зазначали, для історичної науки характерна значна кількість дат та подій, які учням складно запам'ятати. Подолати цю проблему можна шляхом інтеграції у освітнє середовище флеш-карток (зображень, де на одній стороні – умова, а на іншій – відповідь). Цей інструмент дозволяє активізувати пам'ять та сприяє кращому запам'ятовуванню стисло викладеної інформації. Втім, для досягнення максимально ефективного результату флеш-картки повинні бути правильно створені. Допомогти нам у цьому може навчальна онлайн-платформа «Brainscape» (див. Додаток X). Вона дозволяє грамотно сформувати картки та поділитися ними з друзями чи знайомими. За допомогою інтеграції медіаресурсів функціональність даної техніки в рази збільшується. Про це свідчить дослідження Колумбійського університету, де студенти, що активно користувалися

«Brainscape» набирали вдвічі вищі результати, ніж їх колеги, які вели підготовку за допомогою книг чи паперових карток [15].

Ще одним корисним онлайн-сервісом, що призначений допомогти педагогу вдосконалити навчальний процес є «Kahoot!». Він дозволяє залучити вихованців до освітньої діяльності шляхом елементів гейміфікації.

Вікторини, короткі опитування, головоломки, хмари слів та відкриті запитання – це неповний перелік можливостей сервісу. Їх редагування, створення нових на основі безлічі доступних шаблонів дозволяє учителю підібрати найкращий варіант гри для кожного учня. Щоб залучити вихованців віртуально, «Kahoot!» пропонує систему дистанційного навчання, де за допомогою відеоконференцій та прямих ефірів учасники освітнього процесу активно взаємодіють, використовуючи засоби ІКТ [9].

Також, для створення геймізованого середовища стане в нагоді «Flippity» (див. Додаток Ц) – онлайн-сервіс, побудований на базі хмарного середовища – Google-таблиць. Для користувача доступно сімнадцять готових розробок, які вчитель може використати на уроці. Зокрема це: кросворди, флеш-карти, тренажери пам'яті, настільні ігри та ін.

Зручним цей онлайн-сервіс робить те, що усі попередньо створені ігри зберігаються в хмарному сховищі користувача і доступні для застосування у будь-якій точці світу, за наявності Інтернет-підключення.

Стосовно механізму створення дидактичних засобів, педагогу слід обрати попередньо складений шаблон і ознайомившись з інструкцією побудувати власний ігровий елемент.

Можливості сервісу «Flippity» стануть відмінним засобом оптимізації навчального заняття, завдяки комплексу цікавих та різнопланових інструментів [38].

Для генерації та власного створення освітніх матеріалів з елементами геймізації підійде сайт-конструктор «Classtools» (див. Додаток Ш). В арсеналі цього ресурсу міститься чимало цікавих, а головне захоплюючих ігрових плагінів: «Генератор назв», «Вихор», «Колесо життя», «3D-Галерея» та ін. Підібравши

актуальний набір плагінів, вчитель має можливість відкоригувати їх, відповідно до своїх побажань.

Створені ігри в середовищі «Classtools», педагог надсилає учням на виконання та після успішного проходження останніх, має змогу оцінити (див. Додаток Я). За допомогою елементів ігровізації: прогрес-бар відповідей; сертифікатів, які вихованці отримують після успішного завершення гри та нагород, вчитель сприяє максимальному залученню учнів до уроку та їх вмотивованості [12].

Побудувати заняття так, щоб воно зацікавило якомога більше вихованців вкрай складно. Педагогу для цього доводиться комбінувати навчальний матеріал з інтерактивними засобами. Зазначені вище веб-платформи та освітні ресурси в більшій своїй мірі – англомовні. Це може стати неприємним «сюрпризом» для учителів, котрі не володіють іноземними мовами. Що ж тоді, не застосувати таких сервісів зовсім?! Звичайно ж, ні! В сучасних умовах, для того, щоб перекласти певний іншомовний контент не потрібно бути поліглотом. Для цього існує доволі велика кількість засобів, що буквально за лічені хвилини автоматично перекладають потрібну педагогу інформацію. Втім, частина консервативно налаштованих освітян надає перевагу в таких випадках виключно україномовним ресурсам. Одним із таких є «Learningapps» (див. Додаток Щ) – сервіс, що створює інтерактивні завдання у вигляді певних, невеликих за змістом модулів. Ці модулі багатофункціональні: їх можна використовувати як самостійну роботу для учнів, або ж інтегрувати і в навчальний матеріал, для опрацювання по ходу уроку (див. Додаток Я). Слід розуміти, що «Learningapps» не слід застосовувати як повну заміну заняттю, оскільки цей ресурс не містить жодних конкретних установок, притаманних для сюжетної відеогри. Найкращим буде варіант – комплексного поєднання із застосуванням даної технології на окремому етапі уроку [10].

Черговим україномовним сервісом є «Wordwall» (див. Додаток Ю) – веб-платформа, унікальна за своїми можливостями, оскільки її можна використовувати для побудови вправ з елементами гейміфікації, призначеними для друку.

Окрім стандартних засобів онлайн-демонстрації: планшету, ПК чи інтерактивної дошки, учні мають можливість відтворювати ці дидактичні ігрові елементи самостійно (див. Додаток Я).

Щодо функції використання зазначених вище засобів у офлайн процесі, слід зазначити, що матеріали можна завантажити у форматі «PDF» і в подальшому роздрукувати, для використання у ролі роздаткового матеріалу [11].

Таким чином, на сьогодні у віртуальному просторі існує чимала кількість платформ для створення геймізованого навчального середовища. В учасників освітнього процесу користуються популярністю: «Prometheus», «Ukrainer Експедиція», «Coursera», «Educational Era».

Одним із яскравих прикладів підвищення зацікавленості здобувачів освіти історією та зміцнення їх мотивації до навчання слугує використання у освітньому середовищі комп'ютерних ігор. Це, зокрема, освітня відеогра «Minecraft: Education Edition», пригодницькі квест-ігри «Civilization» та «Pompei: The Legend of Vesuvius» і популярні серед молоді стратегії «Total War» та «Cossacks».

Чудовою альтернативою для інтеграції в освітній процес є залучення рольових настільних ігор. Особливої уваги заслуговують настільна історична гра «Українська революція 1917–1921» та гра у стилі коміксів – «Дата: Фрагменти Історії», які сприяють позбавленню в учнів звички «зазубрювання» навчального матеріалу та розвитку у вихованців вміння логічно мислити і творчо підходити до вирішення поставлених завдань.

Ще одним ефективним засобом впровадження елементів геймізації на занятті є використання комплексу освітніх веб-сервісів: «Moodle», «Classtime», «Socrative», «ClassDojo», «Brainscape», «Kahoot!», «Flippity», «Classtools», «Learningapps» та «Wordwall».

При їх використанні слід звертати увагу на функціональні можливості та наявний інструментарій кожного з них. Підібравши методично правильні та зрозумілі усім учасникам освітнього процесу засоби, найголовнішим залишається їх інтеграція у навчально-виховний процес.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі розкрито особливості використання гейміфікації в шкільній та позашкільній історичній освіті. Реалізація поставленої мети і завдань дипломної роботи дала змогу прийти до наступних висновків:

1. Історія становлення гейміфікації сягає своїм корінням 1896 р., коли американська компанія «Sperry & Hutchinson» запровадила спеціальний випуск власних торгових марок «S&H Green Stamp», які споживачі могли обміняти на унікальні призи. Згодом, у 1912 р. подібну практику здійснила компанія «Cracker Jack». Вона, як і «S&H» ввела унікальну пропозицію – класти до своєї продукції невелику іграшку-сюрприз, чим згодом принесла собі славу та успіх, а застосування цього методу перейняла чимала кількість світових брендів.

За однією із версій, термін геймізація почав активно вживатися у працях британського інженера-розробника відеоігор Ніка Плелінга (2002 р.), а за іншою – поява та подальше застосування гейміфікації пов'язане із розвитком цифрової медіагалузі (2008 р.).

Переломним моментом становлення та еволюції терміну «геймізація» став 2010 р. – період, коли ця техніка набула широкого вжитку у багатьох суспільних сферах, включаючи освітню. Так, теоретико-методологічні основи гейміфікації заклали канадсько-американський літератор та бізнесмен Гейб Зіхерман та професор Пенсильванського університету Кевін Вербах, які вважали, що застосування геймізованих елементів сприяє ефективному залученню вихованців в освітній процес та слугує їх високому рівню мотивації.

Щодо впровадження гейміфікації у вітчизняний освітній простір, варто зазначити про доволі незначне її поширення, але з докорінною перебудовою змісту освіти – запровадженням реформи «Нова Українська Школа» (2017 р.), кількість навчальних закладів, де на постійному рівні застосовуються методи геймізації невпинно зростає.

2. Будучи надзвичайно популярною у педагогічній діяльності, гейміфікація є чудовим механізмом розвитку дитячої творчості та креативності, прояву нестандартних рис особистості щодо самореалізації та лідерства.

Серед плюсів гейміфікації виділяємо: самостійність вибору учнем доступних засобів ведення гри; змагальний дух, бажання до перемоги, лідерства з боку учасників; елементи мотивації – бєджі, бонуси, бали та заохочення. Суттєвою перевагою геймізованих методів навчання є ставлення до помилок: за традиційної форми навчання, через постійну критику хиб з боку вчителя, учні пріоритетом визначають оцінку, а не отримання знань, розвиток умінь і навичок. Гейміфікація, навпаки – вітає помилки гравців, оскільки вони є ключовим процесом на шляху до успіху.

Однак є і ряд недоліків: банальна необізнаність педагогів у створенні та використанні ігровізованих навчальних матеріалів; відсутність контролю застосування геймізації в електронних соціальних мережах (ігрова залежність у вихованців); доволі відчутна затрата часу у недосвідчених педагогів на створення геймізованого середовища; шкідливий вплив на здоров'я людини різноманітних гаджетів, при довготривалому їх використанні; концентрація уваги учнів на отриманні призів та нагород, а не на здобутті знань.

3. Гейміфікація дає змогу попри усі складнощі вивчення історії розгледіти її справжній потенціал та дослідити сучасність і минувшину, виступаючи при цьому найбільш мотивуючим фактором до навчання. Серед шляхів використання елементів геймізації у шкільній історичній освіті слід виокремити наступні: залучення однієї гри до одного заняття, або використання гри впродовж декількох уроків, можлива і інтеграція елементу ігровізації у ролі допоміжного знаряддя. Доцільне також застосування веб-ресурсів з елементами гейміфікації при організації змішаного навчання або повного навчального онлайн-курсу. Розробляючи проблемні та експериментальні види робіт, де використовуються ігровізовані елементи, педагог виокремлює «змішану реальність» як найефективнішу навчальну техніку.

Застосування методів геймізації у історичному позашкільлі сприяє подоланню рутини і складності у вивченні історії. Плануючи заняття, педагог повинен розуміти важливість своєчасного застосування елементів гри, щоби не знівелювати її місце і роль на тому чи іншому етапі. Ефективним у використанні гейміфікації в позашкільній освіті є формування середовища, де всі учасники освітнього процесу успішно набувають необхідних практичних умінь і навичок в роботі з ІКТ, забезпечуючи при цьому максимально можливий рівень комунікації.

4. Слід зазначити, що зараз в електронному просторі існує чимала кількість платформ для створення геймізованого навчального середовища. Особливою популярністю користуються «Prometheus», «Ukrainer Експедиція», «Coursera», «Educational Era».

Засобом, що дозволяє подолати проблему низької мотивації до навчання є комп'ютерні відеоігри. Серед них: стратегії «Total War» та «Cossacks», ігри для виконання у стилі квесту – «Civilization» та «Pompei: The Legend of Vesuvius», освітньо-розвивальний відеоресурс «Minecraft: Education Edition».

Хорошою альтернативою онлайн-сервісам, за відсутності спеціального обладнання виступають рольові настільні ігри. Заслужують уваги історична рольова гра у вигляді коміксів – «Дата: Фрагменти Історії», а також «Українська революція 1917–1921». Зазначені настільні ігри дають змогу дітям позбутися шкідливої звички мимовільного запам'ятовування навчального матеріалу, дозволяючи тим самим приймати творчі і креативні рішення у виконанні поставлених завдань.

Зручними для контролю за поточною успішністю здобувачів освіти є «Classtools», «Learningapps», «Wordwall», «Classtime», «Socrative», «ClassDojo», «Brainscape», «Moodle», «Kahoot!», «Flippity» – онлайн-сервіси, призначені для створення та редагування навчальних матеріалів.

Узагальнюючи все вищесказане, констатуємо, що ігровізація – потужний механізм забезпечення не тільки успішного результату уроку, але й піднесеного настрою учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

I. Нормативні документи

1. Державний стандарт базової середньої освіти / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti> (дата звернення: 31.05.2022).
2. Позашкільна освіта / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/pozashkilna-osvita> (дата звернення: 31.05.2022).
3. Нова українська школа / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola> (дата звернення: 31.05.2022).
4. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 31.05.2022).

II. Веб-ресурси програмних засобів та онлайн платформ, призначених для виробництва освітніх продуктів з елементами гейміфікації

5. Відеогра «Civilization». URL: <https://civilization.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
6. Відеогра «Cossacks 3». URL: <https://www.cossacks3.com/index.php?lang=ua> (дата звернення: 31.05.2022).
7. Відеогра «Pompei: The Legend of Vesuvius». URL: <https://hisgames.org/pompei-the-legend-of-vesuvius> (дата звернення: 31.05.2022).
8. Відеогра «Total War». URL: <https://www.totalwar.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
9. Ігрова навчальна платформа «Kahoot!». URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
10. Ігрова навчальна платформа «Learningapps». URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 31.05.2022).
11. Ігрова навчальна платформа «Wordwall». URL: <https://wordwall.net/uk> (дата звернення: 31.05.2022).

12. Ігрова навчальна платформа «Classtools». URL: <https://classtools.net/> (дата звернення: 31.05.2022).
13. Історична настільна гра «Дата: Фрагменти Історії». URL: <https://woodcat.com.ua/data/> (дата звернення: 31.05.2022).
14. Навчальна відеогра «Minecraft: Education Edition». URL: <https://education.minecraft.net/en-us/homepage> (дата звернення: 31.05.2022).
15. Навчальна платформа «Brainscape». URL: <https://www.brainscape.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
16. Навчальна платформа «ClassDojo». URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true> (дата звернення: 31.05.2022).
17. Навчальна платформа «Classtime». URL: <https://www.classtime.com/uk/> (дата звернення: 31.05.2022).
18. Навчальна платформа «Coursera». URL: <https://www.coursera.org/> (дата звернення: 31.05.2022).
19. Навчальна платформа «Educational Era (EdEra)». URL: <https://www.ed-era.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
20. Навчальна платформа «Moodle». URL: <https://moodle.org/> (дата звернення: 31.05.2022).
21. Навчальна платформа «Prometheus». URL: <https://prometheus.org.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
22. Навчальна платформа «Socrative». URL: <https://www.socrative.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
23. Настільна гра «Українська революція 1917-1921» / Український інститут національної пам'яті. URL: <https://uinp.gov.ua/informaciyni-materialy/vchytelyam/navchalni-igry/nastilna-gra-ukrayinska-revolyuciya-1917-1921> (дата звернення: 31.05.2022).
24. Онлайн-курс «Гейміфікація» / Kevin Werbach // Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата звернення: 31.05.2022).
25. Українознавча платформа «Ukrainer Експедиція» URL: <https://ukrainer.net/> (дата звернення: 31.05.2022).

III. Монографії і статті

26. Блицік А.О. Гейміфікація: досвід і шляхи розвитку. *Матеріали обласної науково-практичної інтернет-конференції* (Черкаси, березень 2020 р.). Черкаси, 2020. С. 17–21.
27. Блудова Ю., Ільїна О. Геймізація освітнього процесу в Новій українській школі. Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка». Дрогобич, 2020. № 27, Т. 1, С. 169–173.
28. Бондаренко Л.П. Гейміфікація в освітньому процесі. *Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності: тези доповідей I Всеукраїнської науково-практичної конференції*. (Черкаси, 20-22 квітня 2017 р.). Черкаси: ФОП Нечитайло О.Ф., 2017. С. 84–86.
29. Брайченко О. Гейміфікація: коли книжка перетворюється на гру. Читомо : веб-сайт. URL: <https://chytomo.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
30. Гаврилїна В.В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. Classtime Blog : веб-сайт. URL: <https://www.classtime.com/blog/ukrainska/> (дата звернення: 31.05.2022).
31. Гейміфікація в освіті: Як ігрові методики допомагають в навчанні. Блог Gioschool : веб-сайт. URL: <https://blog.gioschool.com/> (дата звернення: 31.05.2022).
32. Гришунїна М.В. Гейміфікація дистанційного курсу засобами Moodle. *Moodle Moot Ukraine 2020: матеріали Восьмої міжнародної науково-практичної конференції*. URL: <https://2020.moodlemoot.in.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
33. Дьомїна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. НУШ : веб-сайт. URL: <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
34. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Mistosite: веб-сайт URL: <https://mistosite.org.ua/uk> (дата звернення: 31.05.2022).
35. Задоя О.А. Гейміфікація в освітньому процесі. *Євроінтеграційний вибір України та проблеми макроекономіки: матеріали двадцять четвертої*

- Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих вчених* (Дніпро, 11 квітня 2018 р.). Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. С. 53–55.
36. Захарова О.В., Грузд А.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. 2017. Вип. 32. С. 113–122.
37. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Збірник наукових праць Класичного приватного університету. Запоріжжя, 2019, № 67, Т. 1. С. 44–47.
38. Ключова К.О., Рикова Л.Л. Використання сервісу Flippity для підвищення навчальної мотивації. URL: https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Internet_conf_17.05.18/s1/1_Kliuieva_Rukova.pdf (дата звернення: 31.05.2022).
39. Ковальова І.О. Застосування інтерактивних технологій у закладах позашкільної освіти. Всеосвіта : веб-сайт. URL: <https://vseosvita.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
40. Коневщинська, О. Е. Зарубіжний досвід використання «Minecraft: Education Edition» у проектній діяльності. *Інформаційні технології в освіті*. Херсон, 2017. № 3. С. 86–97.
41. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації*. Харків, 2017. Вип. 50. С. 198–206.
42. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту. AIN.UA : веб-сайт. URL: <https://ain.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
43. Макаревич О.О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. № 2. С. 279–282.
44. Машталяр Л.В. Гейміфікація в сучасному навчально-освітньому просторі. На Урок : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 31.05.2022).
45. Мендела І.Я. Гейміфікація в закладах вищої освіти як тренд навчання. *Науково-практичні аспекти сучасної економічної освіти та науки: інновації,*

- діджиталізація, інтеграція – ІДІ: матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації з економічних наук (15 листопада – 26 грудня 2021 р.). Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2021. С. 71–73.
46. Олійник Н.В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності вихованців на заняттях гуртків туристсько-краєзнавчого напрямку. *Позашкільна освіта: стратегія, перспективи розвитку, сучасні практики: матеріали першої Обласної науково-практичної інтернет-конференції*. URL: <https://www.ospo.sumy.ua/files/Novini/2018/03/Inet%20konferencia/%D1%81%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8F%204.pdf> (дата звернення: 31.05.2022).
47. Павленко О. Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими?. URL: <https://www.pedrada.com.ua/article/2687-geymfkatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobiti-uroki-tskavimi> (дата звернення: 31.05.2022).
48. Переяславська С., Шмахіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє e-середовище сучасного університету»*. 2019. С. 250–260. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24> (дата звернення: 31.05.2022).
49. Пінчук, О. П., Яськова Н. В. Гейміфікація в загальній середній освіті: аспект використання електронних соціальних мереж. *Наукова молодь – 2017: матеріали п'ятої Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених* (Київ, 14 грудня 2017 р.). Київ, 2017. С. 179–183.
50. Самойлова І. Гейміфікація – один з трендів сучасної освіти: презентація. SlideShare : веб-сайт. URL: <https://www.slideshare.net/> (дата звернення: 31.05.2022).
51. Самчук Л.І., Мойсеюк Ю.М. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання. URL: http://dnpb.gov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay_in_training_2019.pdf (дата звернення: 31.05.2022).
52. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management*. 2014. № 2 (14). URL:

- [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf)
(дата звернення: 31.05.2022).
53. Ставицька А. В. Гейміфікація та ігрове навчання на уроках історії. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 156. С. 114–117.
54. Таран О.М. Як зробити цікавим урок історії. *Методичний вісник Криворізького професійного гірничо-технологічного ліцею*. 2014. №4 (8). URL: https://docs.google.com/document/d/1YdY1_nCq50oGRavvmZo9hy1vvhd6YyYacHcPY7mfqyc/edit (дата звернення: 31.05.2022).
55. Теорія та практика змішаного навчання : монографія / В.М. Кухаренко, С.М. Березенська, К.Л. Бугайчук, Н.Ю. Олійник, Т.О. Олійник, О.В. Рибалко, Н.Г. Сиротенко, А.Л. Столяревська; за ред. В.М. Кухаренка. Харків: «Міськдрук», НТУ «ХПІ», 2016. 284 с.
56. Ткаченко, О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. молодих вчених Дрогобиц. держ. пед. ун-ту ім. Івана Франка*. Дрогобич, 2015. Вип. 11. С. 303–309.
57. Токарева А.В. Шляхи інтеграції серйозних відеоігор у навчальний контекст. *Вісник Кременчуцького Національного університету імені Михайла Остроградського*. Кременчук, 2018. Вип. 2 (109), ч. 2. С. 121–126.
58. Трамбицька Н. Гра як важливий інструмент соціалізації дитини. *Завуч*. Київ: Шкільний світ, 2017. № 3. С. 35–41.
59. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. Вип. 3. С. 72–79. URL: http://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/202000/pdf_110 (дата звернення: 31.05.2022).
60. Щербина В. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. *Народний оглядач* : веб-сайт. URL: <https://www.ar25.org/> (дата звернення: 31.05.2022).

61. Green Stamps. The First Retail Loyalty Program / Coherent Path. URL: <https://coherentpath.com/green-stamps-first-retail-loyalty-program/> (дата звернення: 31.05.2022).

IV. Підручники та посібники

62. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
63. Міленін В. М. Інноваційна модель виховного простору сучасного позашкільного навчального закладу : посібник. Київ, 2013. 160 с.
64. Пометун О. Методика навчання історії в школі. К.: Генеза, 2006. 328 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Фото обкладинки журналу компанії «Sperry & Hutchinson»



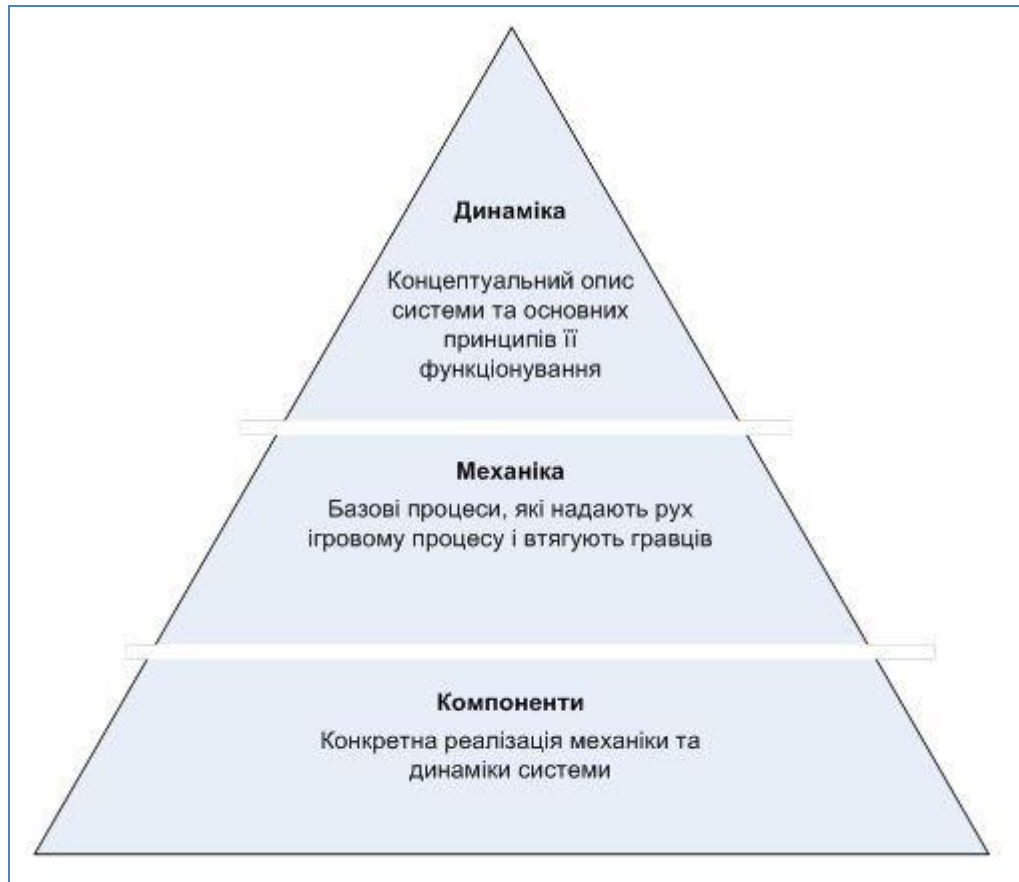
Джерело: URL: <https://www.dailycamera.com/2012/03/05/sh-green-stamps-stretched-budgets-to-cover-luxuries/>

Зелена марка «S&H Green Stamp»



Джерело: URL: <https://www.fadingad.com/fadingadblog/2008/12/23/sh-green-stamps-sperry-hutchinson-discount-for-cash/>

Елементи гейміфікації













**Чотири ідеї, побудовані на основі ігрової
діяльності**



Джерело: [34].

Вплив елементів гейміфікації на різні моделі людської поведінки

		Змагання	Співпраця	Приналежність до спільноти	Накопичення	Досягнення	Здивування	Прогрес	Розвідування
Механіка гри	 Бали					●		●	
	 Рівні	●			●	●		●	
	 Цілі	●		●		●	●		●
	 Відзнаки			●	●	●	●	●	●
	 Рейтинги	●	●	●		●			
	 Нові можливості					●	●		●
	 Події	●	●	●				●	●
	 Сповіщення			●				●	
	 Вікторина	●		●		●		●	
	 Прогрес					●		●	

Методика ігровізації за Р. Бартлом

Додаток Д.1

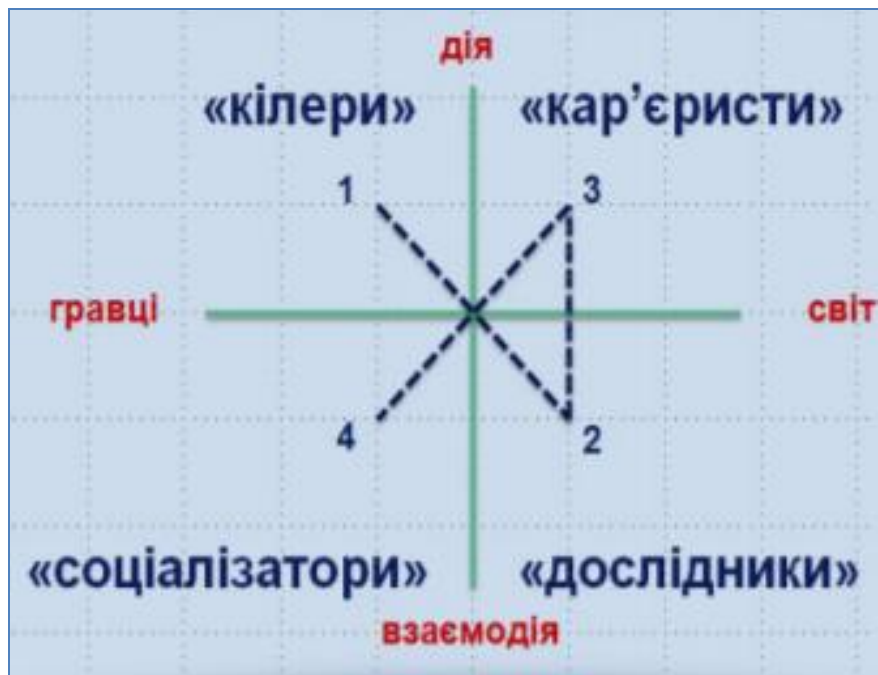
Типологія гравців за Р. Бартлом



Джерело: [41, с. 202]

Додаток Д.2

Шлях гравця за Р. Бартлом



Джерело: [41, с. 202]

Порівняння переваг і недоліків традиційної форми навчання та гейміфікації

Традиційне навчання	Гейміфікація
<i>Переваги</i>	
Спільна психоемоційна взаємодія з викладачем, можливість передання ним власного професійного досвіду, унікальних особливостей виконання певних дій та функцій у межах професії	Можливість використання також і дистанційної форми (як індивідуально, так і колективно), що надає слухачеві доступ до навчання з будь-якого місця, у будь-який час та без відриву від основної роботи
Можливість за короткий час передати та засвоїти великий обсяг інформації у стислому вигляді	Можливість користуватися різними мультимедійними засобами та новітніми технологіями
Набуття навичок соціальної комунікації та міжособистісної взаємодії завдяки тісному контакту із учнями групи та контролю з боку викладачів	Активізація творчих здібностей людини, розвиток креативного мислення, посилення таких якостей, як самоорганізація, самоконтроль та самодисципліна
Можливість висловлювання власних думок при обговоренні матеріалу, розвиток кругозору	Менше навантаження на учнів, більша ступінь самостійності у навчанні, саморозвиток, дисципліна
Можливість додатково обговорити зміст матеріалу при його незрозумінні, проробити ще раз	Різномісний виклад матеріалу викликає інтерес до навчання, що підвищує ступінь засвоєння матеріалу
<i>Недоліки</i>	
Неможливість застосування індивідуальної форми навчання, усереднення складності матеріалу	Найвний дефіцит у спілкуванні під час навчання, висока ймовірність зробити невірні висновки
Стандартизовані навчальні матеріали, що не дозволяє розвивати унікальні здібності здобувачів освіти	Збільшення кількості часу, який людина проводить за ЕОМ, можливі збої у роботі техніки
Орієнтованість під час навчального процесу переважно на пам'ять, а не на мислення й розуміння	Необхідність спеціальної підготовки вчителів та певний час на опанування ними нових технологій
Витрати значної кількості часу на отримання одиниці нової інформації, не закріплення її на практиці	Витрати значної кількості часу на розробку та впровадження ігрових технологій, високі витрати

Відмінні ознаки гейміфікації

Параметр порівняння	Традиційні ігри	Симулятори (serious games)	Гейміфікація	Традиційна освіта
Завдання	існують			
Зворотний зв'язок	постійний, безперервний			існує
Цілі	визначені			інколи невізначені або незрозумілі
Шлях до майстерності	доступний кожному			доступний, якщо пощастить
Правила	чіткі, прозорі, долучені до контексту гри	надбудовані над існуючим контекстом		інколи невізначені
Невдачі	очікувані, заохочують до дії			караються, приховуються
Статус користувача	прозорий, своєчасно оновлюється			прихований
Дії гравця	наповнені ігровим змістом	корисні для існуючого контексту, частина дій наповнюється додатковим ігровим змістом		корисні для існуючого контексту
Наратив (те, що поєднує складові системи в єдине ціле)	існує			якщо пощастить
Добровільність	існує	ні	існує	ні

Джерело: [41, с. 201]

Каталог програм та ключова інформація сервісу «Prometheus» на головній сторінці сайту

The screenshot displays the main page of the Prometheus website. At the top, there is a navigation bar with the logo, menu items like 'Курси', 'Prometheus+', and 'Корпоративне навчання', a search bar, and buttons for 'Увійти' and 'Зареєструватися'. Below this is a banner with the text 'ПІДТРИМАЙТЕ НАШУ АРМІЮ БФ «ПОВЕРНИСЬ ЖИВИМ»' and an illustration of hands shaking. The main content area features a large heading 'Розкрийте свій потенціал' and a sub-heading 'Опануйте актуальні навички на онлайн-курсах від кращих викладачів на найбільшій освітній платформі України'. A 'Зареєструватись' button is present. Below this, four statistics are shown: 1 800 000 слухачів, 250+ онлайн-курсів, 1 000 000 виданих сертифікатів, and 7 років у сфері освіти. The second part of the screenshot shows the 'Каталог програм' section with a filter sidebar on the left and three program cards on the right. The filter sidebar includes a 'ФІЛЬТРУВАТИ' section with a 'Теми' list where 'Громадянська освіта' and 'Гуманітарні науки' are checked. The program cards are: 'Історія України. Повний курс підготовки до ЗНО' (безкоштовно), 'Економіка для всіх' (безкоштовно), and 'Новітня історія України: від початку Другої світової війни до сучасності' (безкоштовно).

PROMETHEUS Курси ▾ Prometheus+ Корпоративне навчання Що ви хочете вивчити? 🔍 Увійти Зареєструватися

ПІДТРИМАЙТЕ НАШУ АРМІЮ
БФ «ПОВЕРНИСЬ ЖИВИМ»

Розкрийте свій потенціал

Опануйте актуальні навички на онлайн-курсах від кращих викладачів на найбільшій освітній платформі України

Зареєструватись

1 800 000
слухачів

250+
онлайн-курсів

1 000 000
виданих сертифікатів

7
років у сфері освіти

PROMETHEUS Курси ▾ Prometheus+ Корпоративне навчання Що ви хочете вивчити? 🔍 Увійти Зареєструватися

ПІДТРИМАЙТЕ НАШУ АРМІЮ
БФ «ПОВЕРНИСЬ ЖИВИМ»

Каталог програм

ФІЛЬТРУВАТИ СОРТУВАТИ Спочатку популярні ▾

Теми

- IT
- Аналіз даних
- Англійська мова
- Бізнес
- Громадянська освіта
- Гуманітарні науки
- Держслужба
- Для освітян
- Журналістика
- Іноземні перекладені курси
- Місьцеве самоврядування
- Особистий розвиток
- Охорона здоров'я

Історія України
Повний курс підготовки до ЗНО
безкоштовно

Економіка для всіх
безкоштовно

Новітня історія України:
від початку Другої світової війни до сучасності
безкоштовно

Джерело: [21]

Коротка інформація про регіон «Галичина», а також перелік тем сервісу «Ukrainer Експедиція»

The image shows two screenshots of the Ukrainer website. The top screenshot displays the 'РЕГІОН' (Region) section for Galicia, featuring a green background with text and a map of Ukraine highlighting the region. The bottom screenshot shows a grid of topic categories and a call to action for history topics.

Ukrainer ВІЙНА РЕГІОНИ ТЕМИ ПРО ПРОЕКТ МАГАЗИН ФОНДУВАТИ ФІЛЬМ UA Q

РЕГІОН

Історичний регіон на заході України, що лежить на північ від Карпат, а зі сходу обмежений річкою Збруч. Серед тутешніх туристичних родзинок — Олеський, Підгорецький та Свірзький замки, а також наскельна фортеця Тустань. Стара частина міста Львів, що є культурним центром української Галичини, входить до списку об'єктів Світової спадщини ЮНЕСКО. На базі старих промислових зон у Галичині створюють сучасні креативні та підприємницькі центри.

ІСТОРІЙ **МІСЦЬ**

54 **2**

Ukrainer ВІЙНА РЕГІОНИ ТЕМИ ПРО ПРОЕКТ МАГАЗИН ФОНДУВАТИ ФІЛЬМ UA Q

Авіація	Кластери	Ремесла
Амбасадори	Країна ззовні	Рідний Крим
Власна справа	Мистецтво	Спільноти
Водні ресурси	Музейництво	Спорт
Голодомор	Музика	Судноплавство
Експортери	Національні спільноти та корінні народи	Соціальні ініціативи
Експлейнери	Освіта	Традиції
Залізниця	Пам'ятки	Фермерство
Захист природи	Перетворення просторів	Фотоісторія
Зелена експедиція	Професії	Хутори
Інклюзія		На карантині

Понад 150 історій з різних куточків України

[ПЕРЕГЛЯНУТИ ВСІ ТЕМИ](#)

ВІЙНА **ПРО ПРОЕКТ**

Ukrainer Експедиція

Безкоштовні онлайн-курси зі світової історії на платформі «Coursera»

coursera Вивчити Онлайн-ступеня Знайти кар'єру Для організації Для університетів Увійти Приєднатися безкоштовно

ВЧІТЬСЯ БЕЗ ОБМЕЖЕНЬ

Підготуйтеся до будь-яких завдань за допомогою більш ніж 5000 курсів, професійних сертифікацій та дипломних програм від університетів та компаній світового рівня.

[Приєднатися безкоштовно](#) [Спробуйте Coursera для бізнесу](#)

Ми співпрацюємо більш ніж з 200 провідними університетами та компаніями

ILLINOIS **Duke** **Google** **MICHIGAN** **IBM** **Imperial College London** **Stanford** **Penn**

coursera Вивчити Онлайн-ступеня Знайти кар'єру Для організації Для університетів Увійти Приєднатися безкоштовно

Тема

- Arts and Humanities
- Business
- Computer Science
- Data Science

[Показати більше](#)

Навички

- Academic Writing
- Account Management
- Accounting
- Analytical Software

[Показати більше](#)

Рівень

- Початківець
- Просунуті функції
- Змішані
- Середній

Тривалість

-

Безкоштовно

University of Virginia

The Modern World, Part One: Global History from 1760 to 1910

Навички, що отримуються: History, Leadership Development, Leadership and...

★ 4.8 (Рецензій: 2,6k)

Beginner · Course · 1-3 Months

Безкоштовно

University of Pennsylvania

Greek and Roman Mythology

Навички, що отримуються: Business Analysis, Research and Design, History, Strategy...

★ 4.8 (рецензій: 2k)

Mixed · Course · 1-3 Months

Безкоштовно

University of Virginia

The Modern World, Part Two: Global History since 1910

Отримані навички: History

★ 4.8 (Рецензій: 1,4k)

Beginner · Course · 1-3 Months

Безкоштовно

The University of Edinburgh

Introduction to Philosophy

Навички, що отримуються: Research and Business Development & Strategy, Critical Thinking

Безкоштовно

University of California, Santa Cruz

Russian History: Від Lenin to Putin

Безкоштовно

University of Pennsylvania

Introduction to Ancient Egypt and Its Civilization

Перелік курсів (зокрема – «Знай свою Україну») студії онлайн-освіти
«Educational Era» (EdEra) на головній сторінці сайту

The screenshot shows the homepage of the Educational Era website. At the top, there is a navigation bar with the EdEra logo, links for 'Курси', 'Бібліотека', 'Блог', 'Партнерам', and 'Вакансії', and buttons for 'Готуйся до ЗНО!' and 'Підтримати'. On the right side of the navigation bar, there are links for 'Увійти' and 'Зареєструватися'.

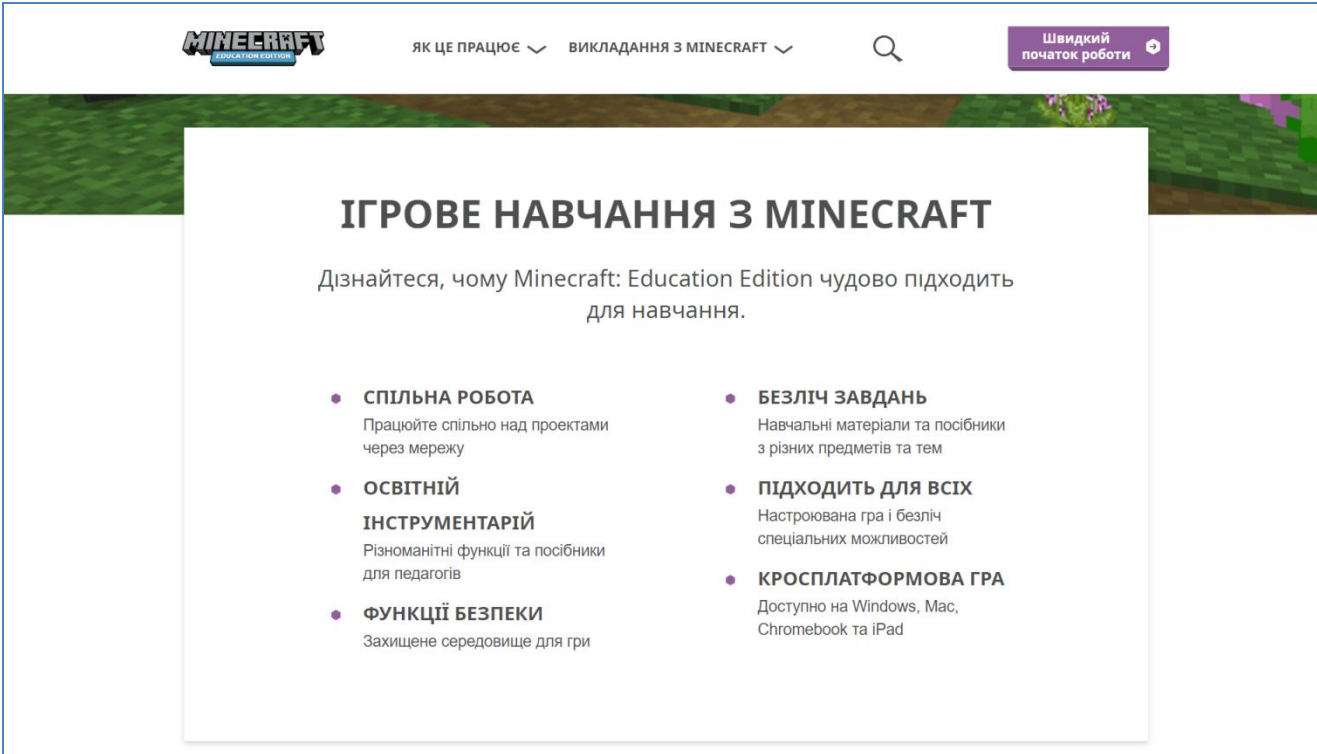
The main header features the 'Educational Era' logo and the tagline 'СТУДІЯ ОНЛАЙН-ОСВІТИ'.

Below the header, there is a section titled 'НОВІ ПРОЕКТИ' (New Projects) with four course cards:

- Онлайн-курс для вчителів початкової школи:** Один із обов'язкових етапів підвищення кваліфікації вчителів, які набиратимуть перший клас у 2018 році. Зокрема, ви ознайомитесь із новим Державним стандартом початкової освіти та методиками компетентісного навчання.
- Години медіаграмотності:** Онлайн-курс з медіаграмотності для вчителів про роботу медіа, фейки та перевірку інформації.
- “Окей, гугл: як стати підприємцем?”:** Усе про підприємництво — від першої ідеї до першої інвестиції. Курс формує навички та компетенції необхідні підприємцю 21 століття.
- ЗНАЙ СВОЮ УКРАЇНУ:** Онлайн-курс про українську традиційну культуру.

Below the 'НОВІ ПРОЕКТИ' section, there is a section titled 'Всі курси' (All Courses) with a language selector set to 'UA' and a 'УВІЙТИ' button. The main content of this section is a large banner for the 'ZNAI СВОЮ УКРАЇНУ' course, featuring a colorful geometric pattern on the left and the course title in large, colorful letters on the right. A red button at the bottom of the banner says 'ПЕРЕЙТИ ДО КУРСУ'.

Перелік можливостей організації ігрового навчання, а також колекція занять з історичних тем освітнього сервісу «Minecraft: Education Edition»



MINECRAFT EDUCATION EDITION

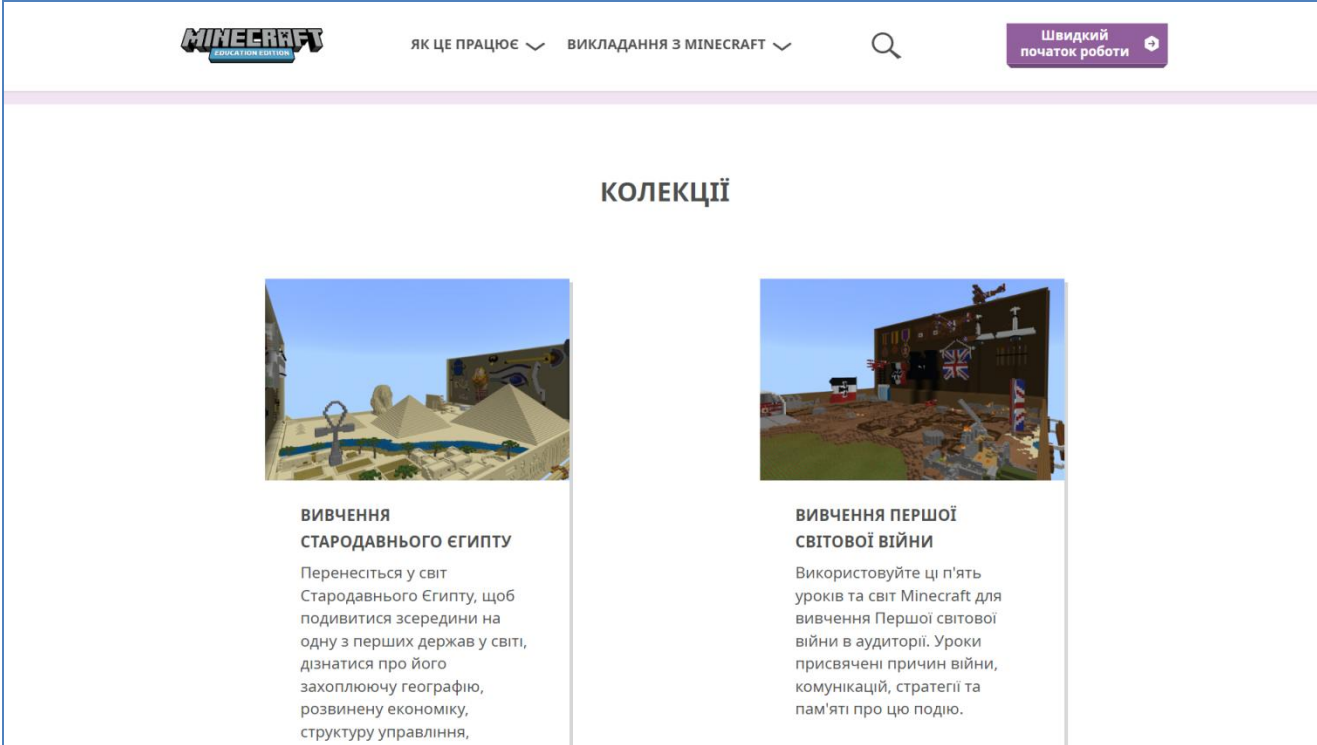
ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ ▾ ВИКЛАДАННЯ З MINECRAFT ▾

Швидкий початок роботи ➕

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ З MINECRAFT

Дізнайтеся, чому Minecraft: Education Edition чудово підходить для навчання.

- СПІЛЬНА РОБОТА**
 Працюйте спільно над проектами через мережу
- ОСВІТНІЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ**
 Різноманітні функції та посібники для педагогів
- ФУНКЦІЇ БЕЗПЕКИ**
 Захищене середовище для гри
- БЕЗЛІЧ ЗАВДАНЬ**
 Навчальні матеріали та посібники з різних предметів та тем
- ПІДХОДИТЬ ДЛЯ ВСІХ**
 Настроювана гра і безліч спеціальних можливостей
- КРОСПЛАТФОРМОВА ГРА**
 Доступно на Windows, Mac, Chromebook та iPad




MINECRAFT EDUCATION EDITION

ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ ▾ ВИКЛАДАННЯ З MINECRAFT ▾


Швидкий початок роботи ➕

КОЛЕКЦІЇ



ВИВЧЕННЯ СТАРОДАВНЬОГО ЄГИПТУ

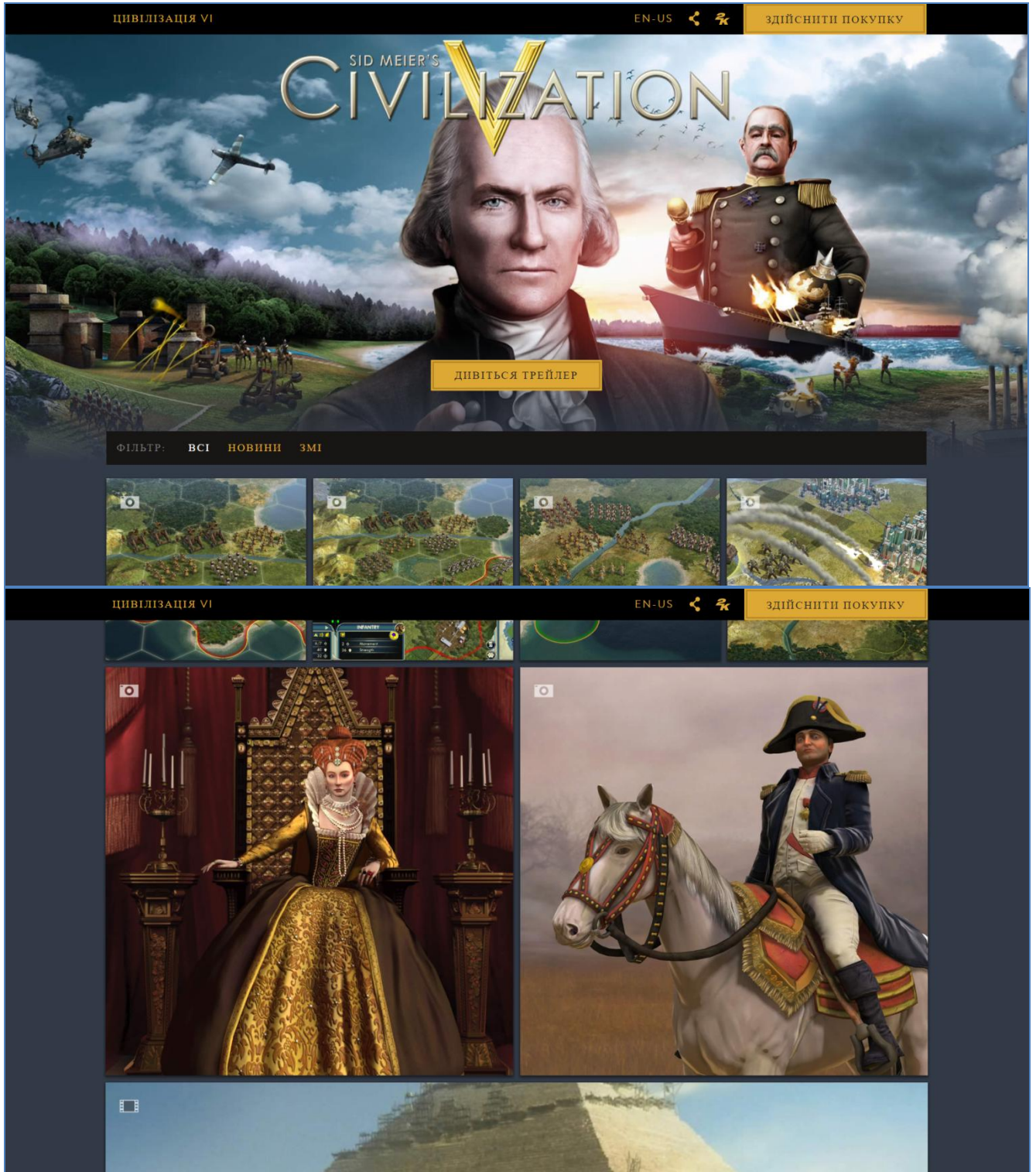
Перенесіться у світ Стародавнього Єгипту, щоб подивитися зсередини на одну з перших держав у світі, дізнатися про його захоплюючу географію, розвинену економіку, структуру управління,



ВИВЧЕННЯ ПЕРШОЇ СВІТОВОЇ ВІЙНИ

Використовуйте ці п'ять уроків та світ Minecraft для вивчення Першої світової війни в аудиторії. Уроки присвячені причині війни, комунікацій, стратегії та пам'яті про цю подію.

Інтерфейс відеогри «Civilization» на головній сторінці сайту



Джерело:[5]

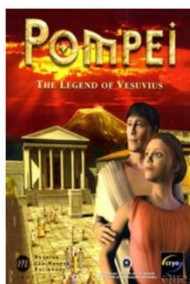
Основні фото та відомості відеогри «Pompeii: The Legend of Vesuvius»



HisGames.Org
HIS GAMES FOR YOU



Pompeii: The Legend Of Vesuvius Завантажити Гру Для ПК



Випуск: 2000

Розробник: Arxel Tribe Runion des Muses Nationaux

ОС: Windows XP, 7, 8, 10

Процесор: Intel Pentium 166 МГц

Графіка: 2 МБ

Пам'ять: 64 МБ

Пам'ять: 150 МБ

Версія: Full Last Release

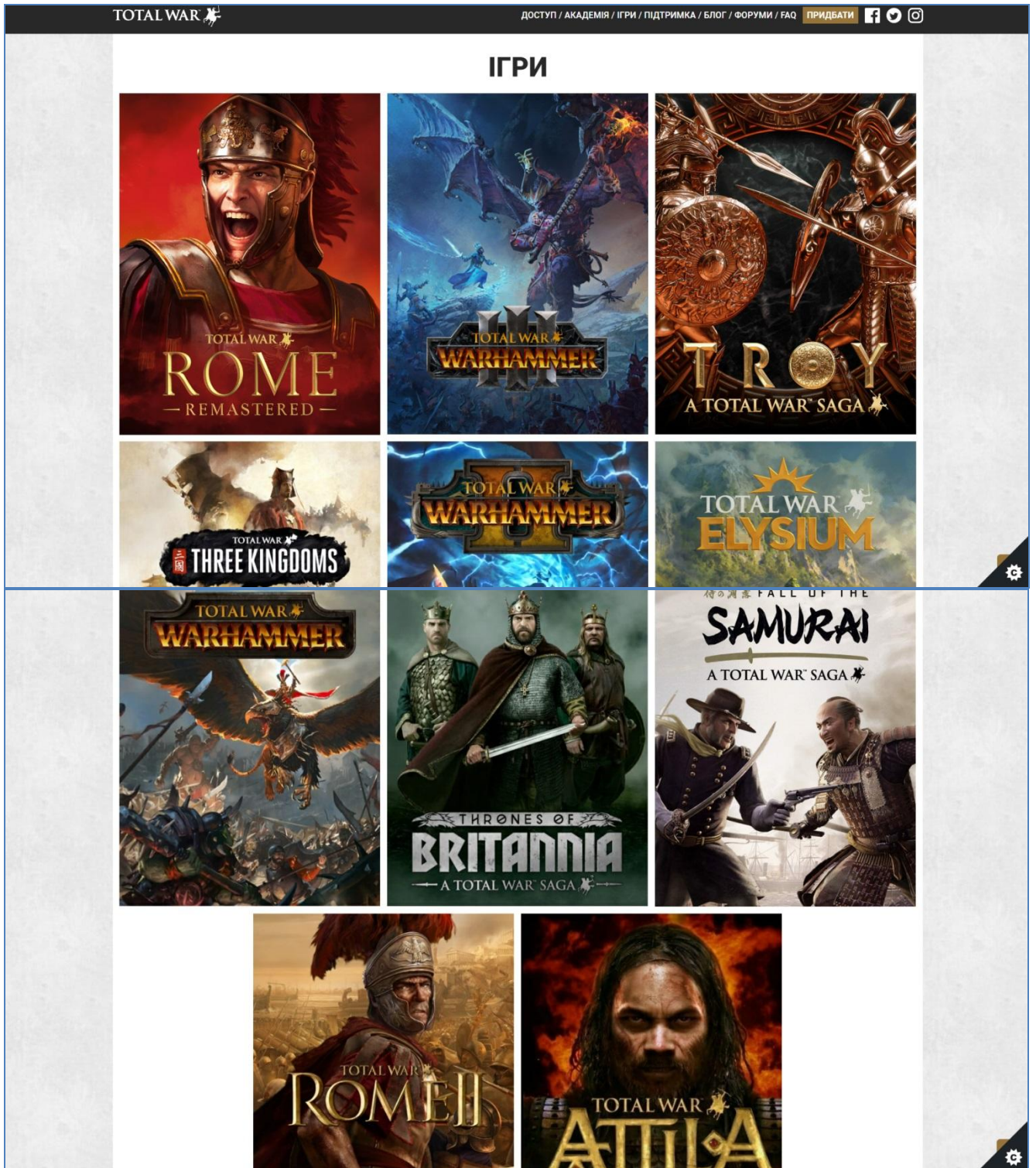
Помпеї: Легенда про Везувій — це квест, де користувач спостерігає за тим, що відбувається очима головного героя.

Під час розмов з NPC камера змінює свій кут на перегляд від третьої особи і часто чергує кути огляду, показуючи співрозмовників під різними кутами. Спілкуючись з героями, ви можете вибрати теми для обговорення. Проект вбудована енциклопедія.

Помпеї: Легенда Про Везувій Скріншоти:



Перелік серій відеогри «Total War» на головній сторінці сайту



Джерело:[8]

Відео- та фотогалерея відеогри «Cossacks 3»

Козаки 3 f vk youtu

ГОЛОВНА ПРО ГРУ ГАЛЕРЕЯ КОНТАКТИ FAQ БЛОГ ФОРУМ

ВРАЖАЮЧИЙ МАСШТАБ

Козаки 3 f vk youtu

ГОЛОВНА ПРО ГРУ **ГАЛЕРЕЯ** КОНТАКТИ FAQ БЛОГ ФОРУМ

ГАЛЕРЕЯ

Відео:

- Prussia on the defensive!
- Cossacks 3 diplomacy basics
- Musketeer animations
- Video screenshot #1
- Video screenshot #2 Ukraine
- Video screenshot #3 France

Джерело:[6]

Настільна гра «Українська революція 1917–1921»



СТАРТ	1	2	3	ХОД	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	ПАСТКА	16	17	18	19	20	21	22	23
72	КАРТА ЕТНІЧНИХ УКРАЇНСЬКИХ ЗЕМЕЛЬ																							24	
71	[Map content]																							25	
70	[Map content]																							26	
69	[Map content]																							27	
68	[Map content]																							28	
67	[Map content]																							29	
ПАСТКА	[Map content]																							30	
66	[Map content]																							31	
65	[Map content]																							32	
ХОД	[Map content]																							ПАСТКА	33
64	[Map content]																							34	
63	[Map content]																							35	
62	[Map content]																							36	
61	[Map content]																							37	
60	[Map content]																							38	
	59	ХОД	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	ПАСТКА	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	ТЕЛЕ ПОРТ

Джерело: [23]

Історична настільна гра «Дата: Фрагменти Історії»

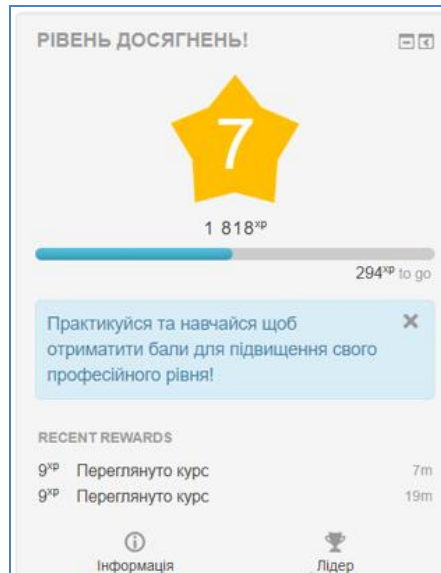


Джерело:[13]

Плагіни «Moodle»

Додаток Ф.1

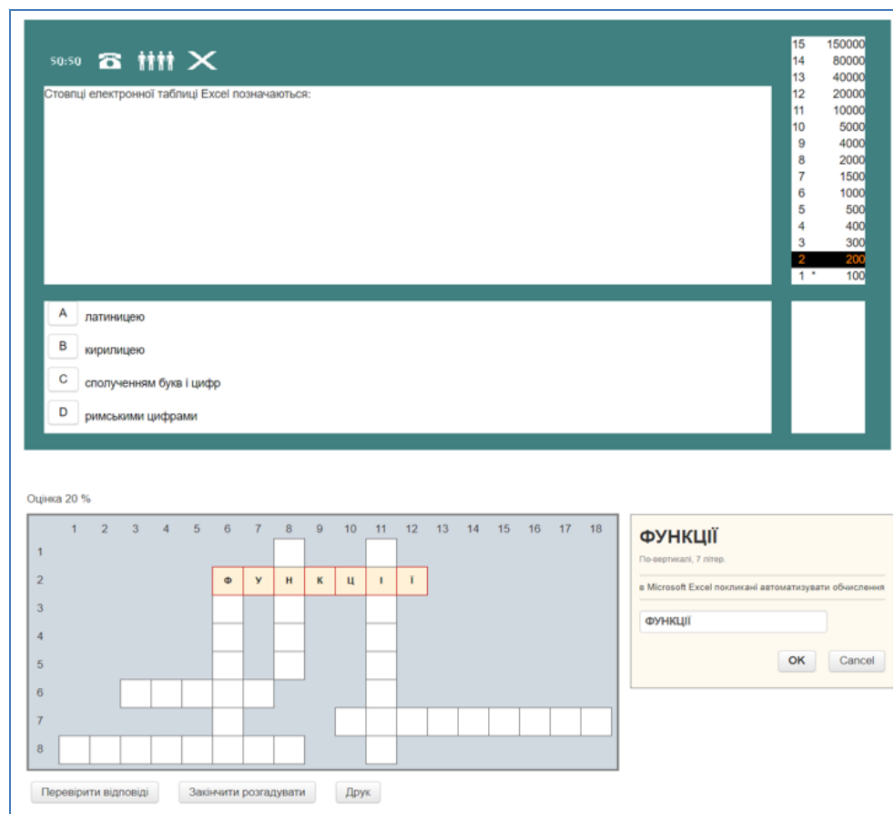
Плагін Moodle «Level up!» (Рівень досягнень!)



Джерело:[32]

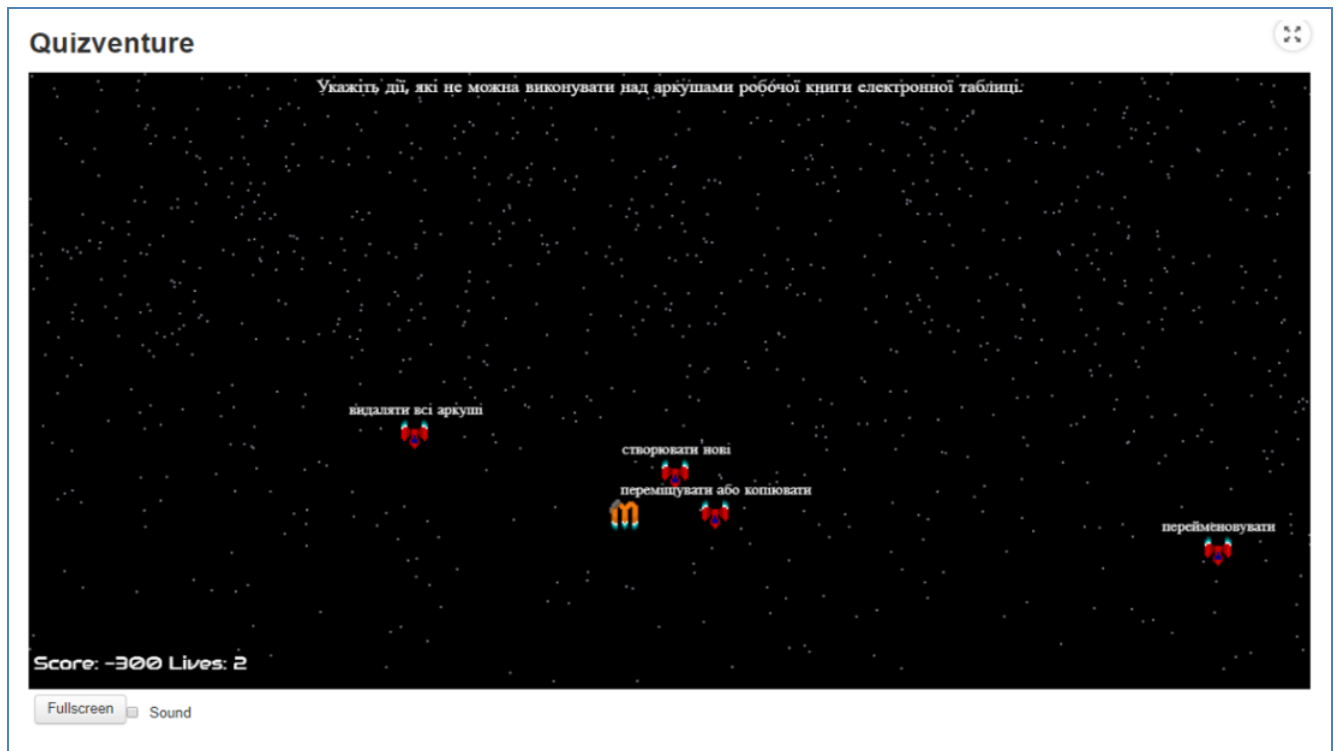
Додаток Ф.2

Ігри, створені за допомогою плагіну «Game»



Джерело:[32]

Гра «стрілялка», створена за допомогою плагіну «Quizventure»



Приклад виконання завдання із використанням флеш-карток за допомогою сервісу «Brainscape»

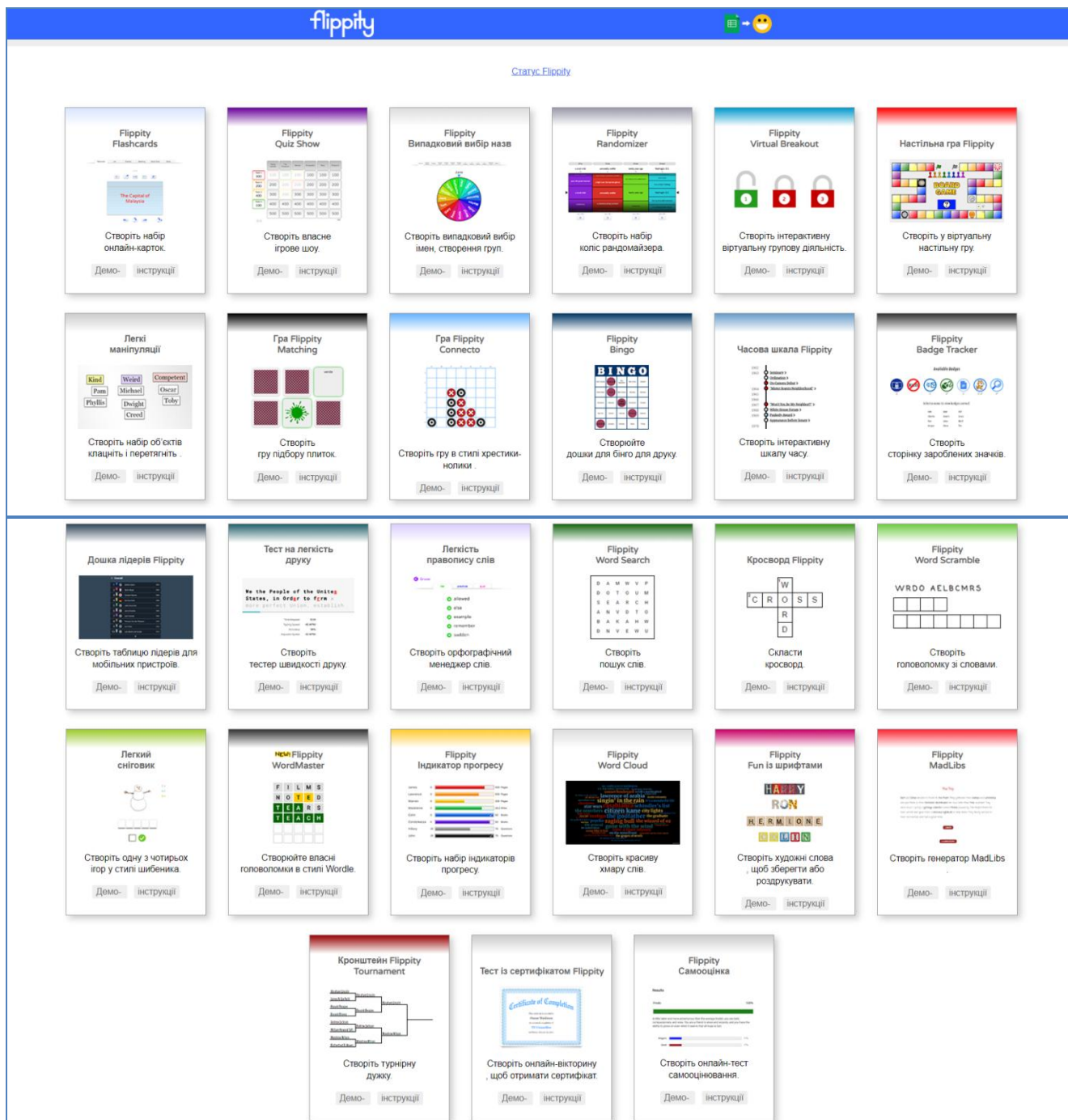
The image shows two screenshots of the Brainscape mobile application interface.

Top Screenshot: Displays the main screen for a study deck titled "Стародавня історія: Рим" (Ancient History: Rome). The creator is listed as "Ханна Андерсон" (Hanna Anderson) with 8 unique cards. A progress indicator shows 4.4% mastery (2/12 cards). A list of cards is shown with their progress: "Початок і актіум" (6%), "Програма будівництва Августа" (0%), "Питання спадкоємства: потреба Августа в спадкоємці" (0%), "Військова політика Августа" (0%), "Смерть Августа і спадкоємство Тіберія" (0%), and "Повстання в армії" (0%).

Bottom Screenshot: Shows a specific flashcard question: "Що сталося з термами Агріппи?" (What happened with the terms of Agrippa?). The interface includes a search bar, a timer for the round (0:00), and a "Розкрийте відповідь" (Reveal answer) button.

Джерело:[15]

Колекція шаблонів сервісу «Flippity» на головній сторінці сайту



Колекція шаблонів сервісу «Classools» на головній сторінці сайту




Колекція модулів сервісу «Learningapps» на головній сторінці сайту

The screenshot displays the LearningApps.org website interface. At the top, the logo "LearningApps.org" is visible, along with a language selector set to "Українська" (Ukrainian). Below the logo is a navigation bar with options: "Перегляд вправ" (View exercises), "Створення вправи" (Create exercise), "Створити колекцію" (Create collection), and "Регістрація" (Registration).

The main content area features a flowchart illustrating the app creation process: "have an idea" (lightbulb icon) → "pick a template" (grid icon) → "fill in content" (pencil icon) → "save your App" (map icon) → "share it" (people icon). Below this flowchart is a grid of 16 app templates, each with an icon and a label:

- Знайти пару (Find pairs)
- Класифікація (Classification)
- Числова пряма (Number line)
- Просте упорядкування (Simple ordering)
- Вільна текстова відповідь (Free text answer)
- Фрагменти зображення (Image fragments)
- Вікторина (1 відповідь) (Quiz (1 answer))
- Заповнити пропуски (Fill in the blanks)
- Аудіо- та відео-контент (Audio and video content)
- Перший мільйон (First million)
- Пазл (Puzzle)
- Кросворд (Crossword)
- Знайти слова (Find words)
- Де це? (Where is this?)
- Вгадай слово (Guess the word)
- Скачки (Horse racing)
- Гра "Парочки" (Pairs game)
- Порахувати (Calculate)
- Таблиця відповідностей (Correspondence table)
- Заповнити таблицю (Fill in the table)
- Вікторина з друкуванням (Quiz with handwriting)

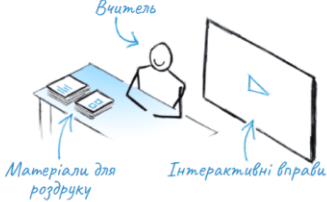
Основні шаблони сервісу «Wordwall» та етапи їх створення

 **Wordwall** Створюйте кращі уроки швидше
Головна [Функції](#) [Тарифні Плани](#) [Увійти](#) [Зареєструватися](#) Українська ▾

Простий спосіб для створення власних навчальних ресурсів.

Створюйте власні вправи для свого класу.
Вікторини, вправи на співставлення, ігри зі словами і багато іншого.

Зареєструйтеся та почніть створювати




Вчитель

Матеріали для роздруку *Інтерактивні вправи*

Легко, як один, два, три


Створіть власний ресурс за допомогою кількох слів та кількох кліцань мишею.

1



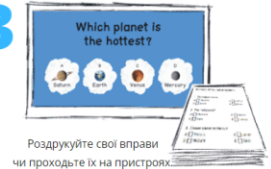
Оберіть шаблон.

2



Введіть інформацію.



















3



Роздрукуйте свої вправи чи проходьте їх на пристрої.

Довідайтеся про існуючі шаблони

Оберіть шаблон, щоб дізнатися більше

 <p>Відповідники Перетягніть усі ключові слова до їх визначень.</p>	 <p>Вікторина Серія запитань з кількома варіантами відповіді. Торкніться правильної відповіді, щоб продовжити.</p>	 <p>Випадкові карти Роздавайте карти з перетасованої колоди.</p>
 <p>Відкрийте вікно Торкніться кожного вікна по черзі, щоб відкрити його і побачити елементи, що знаходяться всередині.</p>	 <p>Випадкове колесо Крутіть колесо, щоб побачити, який елемент з'явиться наступним.</p>	 <p>Відсутнє слово Вправа, у якій необхідно перетягувати слова на місце пробілу у тексті.</p>
 <p>Анаграма Перетягніть літери в правильне положення, щоб розшифрувати слово або фразу.</p>	 <p>Сортування за групами Перетягніть кожний з елементів у правильну групу.</p>	 <p>Відповідники Натискайте на відповідні варіанти, щоб використати їх. Повторіть, поки всі варіанти не будуть використані.</p>
 <p>Наведіть порядок Перетягніть слова, розклавши їх у реченні у правильному порядку.</p>	 <p>Відповідні пари Торкніться пари плиток одночасно, щоб виявити, чи вони одна одній відповідають.</p>	 <p>Діаграма з мітками Перетягніть шпильки у правильне місце на зображенні.</p>
 <p>Кросворд Використуйте підказки, щоб розгадати кросворд. Торкніться слова та введіть відповідь.</p>	 <p>Ігрова вікторина Вікторина з кількома варіантами відповіді на час, з розвитком подій та бонусним раундом.</p>	 <p>Повітряні кулі Тріскайте повітряні кулі так, щоб ключові слова впали на визначення, що їм відповідають.</p>
 <p>Погоня в лабіринті Вам потрібно забігти у зону, що містить правильну відповідь. Уникайте при цьому ворогів.</p>	 <p>Літак Використуйте сенсорну панель або клавіатуру, щоб залягати у правильні відповіді і уникали неправильних.</p>	 <p>Половання на кротів Кроти з'являються по одному, вдавайте лише правильних для того, щоб перемогти.</p>

План-конспект з предмета «Вступ до історії»

Урок 23

Дата 23.02.2022

5 клас

Тема: Історичні праці про Україну княжих часів.

Мета:

навчальна:

- дізнатися про розвиток історичної науки в Україні та видатних українських істориків; / *інформаційна*
- створити умови для здобуття учнями знань про літописи, визначити їх значення для дослідження минулого; /

інформаційна, аксіологічна

- навчити учнів з'ясувати роль літописів у вивченні історії; / *інформаційна*
- закріпити знання учнів, набуті під час вивчення навчального матеріалу. / *логічна, інформаційна*

розвивальна:

- формувати навички визначення причинно-наслідкових зв'язків між окремими подіями (*на основі навідних питань та обговорень з класом*); / *логічна,*

- удосконалювати вміння учнів аналізувати історичні факти (*на основі роботи зі схемами, інтерактивними іграми «Палеограф» та «Стрічка часу»*); / *логічна, , інформаційна*

- досліджувати історичні джерела і робити висновки (*на основі роботи з підручником та відеороликами*); / *інформаційна, логічна, мовленнєва*

- зіставляти вибрані події з історії родини, рідного краю та України (*розв'язуючи історичні ребуси та сканворди*);

/ логічна, інформаційна

- поглиблювати пізнавальні інтереси, творчі здібності учнів *(на основі письмових відповідей, вправи «Коло ідей», «Мікрофон», інтерактивних ігор); / особиста*

- розвивати хронологічну компетентність *(вправа «Мозковий штурм», «Хронологічна задача», «Стрічка часу»); / хронологічна*

- формувати вміння характеризувати історичні постаті *(на прикладі Нестора Літописця); / аксіологічна, соціальна*

- розвивати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань *(«Коло ідей», «Мозковий штурм», «Мікрофон»); / мовленнєва, соціальна*

виховна:

- виховувати учнів на принципах загальнолюдської моралі *(опрацьовуючи біографію та життєвий шлях Нестора Літописця); / особиста, соціальна*

- формувати у здобувачів освіти повагу до історичного минулого своєї Батьківщини *(аналізуючи культурний та духовний розвиток Київської Русі); / громадянська, особиста*

- виховувати повагу до книги як до джерела інформації *(на основі роботи з підручником); / інформаційна*

- стимулювати інтерес учнів до вивчення подій минулого своєї держави, свого народу *(на основі роботи з відеороликами); / громадянська, інформаційна*

- виховувати вміння працювати в колективі *(вправи «Коло ідей» та «Мікрофон», роботи в групах); / соціальна*

- прищеплювати зацікавленість та вмотивованість вихованців до подальшої навчально-виховної діяльності *(на прикладі інтеграції в план-конспект системи «поінтів», а також використання он- та офлайн-сервісів: «Learningapps», «Classtools», «Wordwall» та ін.); / особиста*

- сприяти вихованню патріотизму на прикладі життя та діяльності історичних персон (*таких як, Нестор Літописець, Феодосій Сафонович, Інокентій Гізель та ін.*); / громадянська, особиста, аксіологічна
- викликати почуття відповідальності за збереження української державності (*на основі дослідження культурної та історичної спадщини Київської Русі*). / громадянська, особиста

Тип уроку: комбінований

Обладнання: Гісем О. В. Вступ до історії : підручник для 5 класу закладів ЗСО. Харків.: Ранок, 2018. 144 с.; комплекс відеоматеріалів до теми; мультимедійна презентація (*Джерело: URL: <https://docs.google.com/presentation>*) ілюстративний та інший роздатковий матеріал.

Основні дати та події:

- **1113 р.** – Нестор склав «Повість минулих літ»;
- **1114 р.** – смерть Нестора-літописця;
- **1672 р.** – Феодосій Сафонович склав «Хроніку із літописів стародавніх»;
- **1674 р.** – «Синопис» - перший підручник з історії.

Основні терміни: літопис, «Повість минулих літ», скрипторії, «Синопис».

Основні історичні постаті: Нестор Літописець, Феодосій Сафонович, Інокентій Гізель.

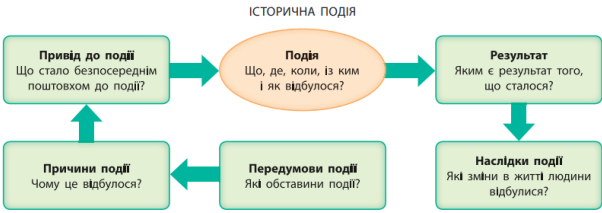

План уроку

1. Рукописні книги – пам'ятки історії.
2. «Повість минулих літ» літописця Нестора.
3. Історичні дослідження кінця XII ст.

Хід уроку

Доза часу	Етап уроку	Навчально-виховна діяльність вчителя	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки
2 хв	I. Організаційний	Привітання з учнями, перевірка присутніх, емоційне налаштування та підготовка учнів до уроку. Вчитель: <i>Щоб урок пройшов немарно Треба сісти рівно, гарно. Дарма часу не втрачати, Думати і працювати.</i>		<i>Соціальна, Особиста</i>
6 хв	II. Перевірка домашнього завдання		<p style="text-align: center;"><u>Письмова робота</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. о таке історичний факт? (Пайш) 2. к проводиться історичне дослідження? (Пророк) 3. а допомогою яких засобів історики відтворюють картину минулого? (Кінаш) <p style="text-align: center;"><u>Усна відповідь</u></p> <p>Обговоріть у групах:</p>	<i>Інформаційна Інформаційна Логічна Інформаційна Логічна Соціальна Аксиологічна Інформаційна Логічна</i>

			<p>- Чи може бути образ історичної особи позитивним? Негативним? Наведіть декілька прикладів з власного досвіду.</p> <p style="text-align: center;"><i>Шкільне – інтерв'ю:</i></p> <p>1. ого належить до діяльності історика? (Мельник)</p> <p>2. ого ми називаємо історичною особою? Які її характерні риси? (Печенюк)</p> <p>3. ого ми називаємо історичним діячем? Які його характерні риси та відмінності від історичної особи? (Ватраль)</p> <p>4. к минуле відображається в художніх творах? (Федоришин)</p> <p>5. к минуле відображено в документальних фото- та відео джерелах? (Кіт)</p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна,</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Культурологічна</i></p> <p><i>Культурологічна,</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна,</i></p> <p><i>Аксіологічна,</i></p> <p><i>Мовленнева</i></p>
--	--	--	--	--

			<p align="center"><u>Робота біля дошки</u></p> <p>Охарактеризуйте по одній історичній події (про які ми з вами говорили на попередніх заняттях) за поданою схемою:</p>  <pre> graph TD A[ІСТОРИЧНА ПОДІЯ Подія Що, де, коли, із ким і як відбулося?] B[Привід до події Що стало безпосереднім поштовхом до події?] C[Результат Яким є результат того, що сталося?] D[Причини події Чому це відбулося?] E[Передумови події Які обставини події?] F[Наслідки події Які зміни в житті людини відбулися?] B --> A A --> C D --> B E --> A C --> F </pre>	
<p>4 хв</p>	<p>III. Мотиваційний етап</p>	<p align="center">Метод «Відгадай ребус» (вчитель прикріплює на дошці <i>два ребуси</i>)</p>	<p>(після названої вірної відповіді, учитель оголошує правильний результат)</p>  <p align="center">Діти, зверніть увагу на дошку.</p> <p>Я пропоную вам відгадати які слова зашифровані у даних ребусах?</p>	<p align="center"><i>Логічна</i></p> <p align="center"><i>Логічна</i></p>

		<p>Основним джерелом давньої та середньовічної історії України є літописи. Свою назву вони отримали від того, що виклад матеріалу в перших таких працях починався словами "в літо".</p> <p>Чому ж літописи – цінні джерела для дослідження української минувшини, ми дізнаємось з вами на сьогоднішньому уроці.</p>	А чи знаєте ви, що вони означають?	<p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p>
3 хв	IV. Актуалізаційний етап		<p>Опитування</p> <p>1. Яку епоху ми зараз вивчаємо? (Галько)</p> <p>2. Які характерні риси цієї епохи? (Атаманюк)</p> <p>3. Яким було становище українських земель княжої епохи? (Романюк)</p> <p>4. Назвіть основні типи історичних джерел. Яка роль в них припадає на усні джерела? (Сеничак)</p> <p>5. Подумайте, яка подія княжої України-Русі вплинула на поширення писемності серед населення? (Мельник)</p>	<p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна,</i> <i>мовленнєва</i></p> <p><i>Логічна,</i> <i>інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p>
20 хв	V. Етап вивчення нового матеріалу	<p>1. Рукописні книги – пам`ятки історії.</p> <p>Для дослідника історії є скарбом все, що залишили по собі люди, а найбільш цінним є те,</p>		<i>Інформаційна</i>

		<p>що вони написали. Завдяки їх праці ми знаємо досить багато про життя людей у минулому. Все, що ви дізналися з підручника, який вивчаємо, досліджено істориками. На минулому уроці ви довідалися про історичні події, явища процеси, а сьогодні у нас з вами мова піде про літописи.</p> <p>Літописи є одним із найпоширеніших видів історичних джерел. Літописець... Літописання... Вслухаймося, як звучать ці слова. Вони самі підказують, що йдеться про опис різних подій протягом «літ» — років. Дійшли до нас ці терміни з давніх часів Київської Русі. Історики пов'язують виникнення літописання на території України з прийняттям християнства.</p> <p>Літописи розповідають про те, що відбувалося на київських землях у той чи інший час. З поширенням освіти і писемності вони стають і основним засобом передачі історичних знань від покоління до покоління. Отже, вчені, вивчаючи історію – вивчають літописи. <i>Інформаційна</i></p>	<p style="text-align: center;">Система «поінтів»</p> <p><i>За окремо визначені запитання до учнів, передбачено нарахування (в разі вірної відповіді) додаткових балів – «поінтів».</i></p> <p>Навідне запитання: Діти, а які види історичних джерел ви знаєте? (1 поінт)</p> <p>Навідне запитання: Діти, а ким було прийнято християнство у Київській Русі-Україні та у якому році? (повна відповідь – 2 поінти, часткова – 1 поінт)</p> <p style="text-align: center;">«Коло ідей»</p> <p style="text-align: center;">То що таке літопис?</p>	<p><i>Логічна, Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Інформаційна Хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна Мовленнєва</i></p>
--	--	--	---	--

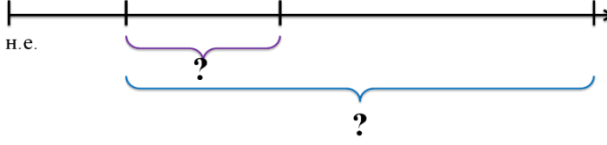
		<p>Робота з термінами. (Записати в зошит)</p> <p>Поштовхом до початку літописання стали бурхливі події патріотичного характеру в Київській Русі, а також бажання знати минуле своєї вітчизни, щоб повніше осмислити і зрозуміти її теперішнє. При цьому в різні часи виникло кілька різновидів літописів:</p> <p>княжі літописи, що уклалися, як правило, у центрі князівств;</p> <p>місцеві літописи, які створювалися в інших</p>	<p>Літопис – це історичний твір XI-XVII ст., де найголовніші події записувалися у вигляді оповідей в хронологічному порядку по роках (літах).</p> <p>Робота з відеоматеріалами. (Перегляд учнями відеоролика «Про літописи»)</p> <p><i>Джерело:</i> URL: https://drive.google.com/file/d/1DJwBYGIQ2FMwY3YK4j2rcT0VzmOLv7at/view?usp=sharing</p> <p>«Мозковий штурм»</p> <ul style="list-style-type: none"> - Які джерела знань про минуле були в дописемному періоді? (Галько) - Про які найдавніші писемні джерела княжої доби ви дізналися? (Стельмашук) - Назвіть великі міста України-Руси, де було поширено літописання. (Печенюк) - Що становило джерела написання літописів? (Кіт) 	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна, хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Просторова, інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p>
--	--	--	---	---

		<p>містах та монастирях; козацькі літописи, що виникли як опис визвольних змагань козацтва.</p> <p>Літописи мають велике значення. Адже вони допомагають зрозуміти самотність нашого народу, створюють картину історичного розвитку нашої держави. Вони мають історичну цінність і вчать нас розуміти, якого роду ми діти.</p> <p>2. «Повість минулих літ» літописця Нестора. Робота з підручником. (стр. 112) Шлях розвитку української історичної науки налічує вже майже тисячу років. Першими історичними творами були літописи. Батьком української історії сучасні історики вважають ченця Києво-Печерського монастиря Нестора. /Аксіологічна, Інформаційна</p> <p>У 1113 р. Нестор склав літопис «Повість минулих літ». /Хронологічна</p>	<p style="text-align: center;">Рубрика «Мікрофон»</p> <p>Подумайте, чи є важливим вивчення історії княжої доби із використанням лише літописних джерел інформації?</p> <p style="text-align: center;">«Коло ідей»</p> <p>Чому ми можемо вважати Нестора істориком? (2 бали)</p> <p>(учні дають відповідь на основі поданої у підручнику інформації)</p> <p>Його можна вважати істориком, тому що він:</p> <ul style="list-style-type: none"> – по-перше, описує не лише сучасні йому події, а й ті, що відбувалися за сотні років до нього; – по-друге, він чітко визначив мету своєї праці: звідки пішла Руська земля, хто в ній почав спершу княжити і як Руська земля виникла; 	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна, мовленнєва</i></p> <p><i>Інформаційна</i> <i>Мовленнєва</i> <i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i> <i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i></p>
--	--	---	--	--

		<p>Твір Нестора-літописця мав важливе значення у вивченні історії. Він став головним, а іноді єдиним джерелом інформації про далекі часи. /Аксіолог.</p> <p>Невипадково сьогодні «Повість минулих літ» належить до списку ста найвідоміших і найдавніших книг світу. Своєю працею Нестор заклав традицію літописання, яка тривала майже до кінця XVII ст. Наступні автори намагалися доповнити твір Нестора сучасними для них подіями. /Аксіолог.</p>	<p>– по-третє, він не лише оповідає про події, а й дає їм оцінку.</p> <p>Робота з відеоматеріалами. (Перегляд відеоролика «Нестор-літописець») Джерело: URL: https://drive.google.com/file/d/1inYFEaiIPMJjuErz9VHJeOQ_yRcGTNTu/view?usp=sharing</p> <p>Питання для обговорення:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Як раніше люди передавали усю інформацію? (Кінаш) 2) У часи Київської Русі найосвіченішими людьми, культурною елітою були...? (Пайш) 3) Яке прізвисько отримав Нестор? (Кіт) 4) Якою мовою досконало володів Нестор? (Пророк) 5) Де був похований після смерті Нестор-літописець? (Галько) 6) Коли ми відзначаємо день пам'яті Нестора преподобного? (Печенюк) 7) Що ще українці відзначають цього дня? (Мельник) 	<p>Аксіологічна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Логічна,</p> <p>Інформаційна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Культурологічна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Просторова</p> <p>Хронологічна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Логічна</p>
--	--	---	--	---

		<p>3. Історичні дослідження кінця XII ст.</p> <p>Наприкінці XVII ст. почали з'являтися вже не літописи, а перші справді історичні дослідження. За підрахунками вчених, книжковий фонд на Русі налічував 130-140 тис. томів. На той час досить високою була ціна книжок (за молитовник для церкви в Любомлі волинський князь Володимир Василькович заплатив 8</p>	<p>Робота з відеоматеріалами. (Перегляд відеоролика «Повість минулих літ» Нестора Літописця») Джерело: URL: https://drive.google.com/file/d/10OoUaSf2DiaNI7kePWNU4glsRH_RMMjC/view?usp=sharing</p> <p>Питання для обговорення:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Скільки років Нестор працював над дослідженням історії власної землі? (Федоришин) 2) На що автор приділяє особливу увагу наприкінці оповіді? (Кінаш) 3) Про які сусідні з Руссю держави пише Нестор у своєму дослідженні? (Романюк) <p>Навідне запитання: Діти, як ви вважаєте, чи є сьогодні книга доступною для кожного? Відповідь обґрунтуйте. (2 поінти)</p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна Інформаційна</i></p> <p><i>Логічно-інформаційна</i></p> <p><i>Просторова, інформаційна</i></p> <p><i>Логічна, мовленнєва, аксіологічна</i></p>
--	--	---	--	--

		<p>гривень, яких у той час було цілком достатньо для купівлі 40 овець). <i>/Інформаційна, підприємницька</i></p> <p>Робота з термінами. <i>(Записати в зошит)</i></p> <p>У 1672 р. ректор Києво-Могилянського колегіуму Феодосій Сафонович склав «Хроніку із літописців стародавніх». Перша частина цього твору охоплює історію Русі до кінця XIII ст., друга переважно розповідає про події, що відбувалися на українських землях протягом кінця XIII — XVII ст. <i>/Інформаційна, Хронологічна</i></p> <p>У 1674 р. з'явився короткий історичний огляд подій Русі та Московської держави — «Синопис». Цей твір протягом декількох століть був своєрідним підручником з історії та витримав близько 30 видань. Багато істориків вважають, що автором «Синопису» був архімандрит Києво-Печерської лаври Інокентій Гізель.</p>	<p>Скрипторії – центри для переписування книг.</p> <p>Інтерактивна гра «Стрічка часу» <i>Джерело: URL:</i> https://learningapps.org/watch?v=pxtw6mpct22</p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна</i></p>
6 хв	VI.Систематизація знань		Хронологічна задача	<i>Хронологічна</i>

			 <p>Накресліть лінію часу, позначте вказані дати та розв'яжіть хронологічну задачу</p> <p>Історична математика.</p> <p>Підрахуйте:</p> <p>Скільки років минуло від створення «Повісті минулих літ» до сьогодення? (1 пункт)</p> <p>Яку річницю ми святкуватемемо у цьому році від дня смерті Нестора – літописця? (1 пункт)</p> <p>Скільки років минуло від створення «Хроніки із літописців стародавніх» Ф.Сафоновича до «Синопису» І.Гізеля? (1 пункт)</p> <p>Інтерактивна гра «Палеограф»</p> <p>Джерело: URL: https://learningapps.org/watch?v=p3mer9p1n22</p> <p>Інтерактивна гра «Історична анаграма»</p> <p>Джерело: URL: https://wordwall.net/uk/resource/33410733</p> <p>Інтерактивна гра «Історичний сканворд»</p> <p>Джерело: URL:</p>	<p>Логічна</p> <p>Хронологічна</p> <p>Хронологічна</p> <p>Хронологічна</p> <p>Логічна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Хронологічна</p> <p>Логічна</p> <p>Інформаційна</p> <p>Логічна</p> <p>Інформаційна</p>
--	--	--	---	---

			https://learningapps.org/watch?v=pc3abkjk22 Інтерактивна вікторина Джерело: URL: https://www.classtools.net/flingteacher/202206-dPAjMi	<i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Хронологічна</i>
3 хв	VII. Висновки	<p>- Основним джерелом давньої та середньовічної історії України є літописи. Свою назву вони дістали від того, що виклад матеріалу в перших літописах починався словами "в літо".</p> <p>- Літописи мають велике значення. Адже вони допомагають зрозуміти самотність нашого народу, створюють картину історичного розвитку нашої держави. Вони мають історичну цінність і вчать нас розуміти, якого роду ми діти.</p> <p>- Сьогодні на уроці ми дізналися про історичні праці в яких описується минушина нашої держави в період Київської Русі. Також познайомилися із творчістю Нестора Літописця, Феодосія Сафоновича та Інокентія Гізеля.</p> <p>- Бачимо, який великий внесок зробили вони в справу вивчення історії України. Завдяки їхній праці ми можемо мандрувати сторінками історії, робити висновки і пишатися нашими славними предками.</p>		<i>Інформаційна</i> <i>Логічна</i> <i>Аксіологічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Аксіологічна</i> <i>Інформаційна</i>

1 хв	VIII. Домашнє завдання		<p>Опрацювати § 20 підручника та виконати наступні завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – уявіть себе сучасним літописцем. Запишіть невеличкий літопис вашого життя. Інформаційна, логічна <p>Вибіркове завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – користуючись матеріалами підручника й іншими джерелами, підготуйте комп'ютерну гру на тему: «Усні історичні джерела з історії Київської Русі». 	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p>
------	------------------------	--	--	--

Джерело: власна навчально-методична розробка для використання в шкільній та позашкільній історичній освіті