

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:

«Онлайн-інструменти на уроках історії»

Студента 4 курсу, групи СОІ-42
напряму підготовки (спеціальності)
014 «Середня освіта (Історія)»
Олінкевича Віталія Степановича

Керівник:

кандидат історичних наук, доцент

Галицька-Дідух Тамара Вячеславівна

Рецензент:

кандидат історичних наук, доцент

Єгрешій Олег Ігорович

Національна шкала: _____

Університетська шкала: _____

Оцінка ECTS: _____

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Сутність інформаційно-комунікаційних технологій, переваги та недоліки використання	8
Розділ 2. Сучасні онлайн-інструменти інтерактивного навчання, особливості та специфіка застосування	21
Розділ 3. Методика використання онлайн-інструментів на уроках історії.....	37
3.1. Основні принципи та рекомендації при послуговуванні онлайн-технологіями..	37
3.2. Технології використання онлайн-інструментів на уроках історії	47
Висновки.....	60
Список використаних джерел.....	65
Додатки.....	74

ВСТУП

Актуальність дипломної роботи. Головною функцією освіти є всесторонній розвиток та вдосконалення індивідуальних рис та якостей кожного школяра [1]. До важливих завдань сучасної освіти належить формування здатності цілеспрямовано оволодівати професійними навичками, розвивати вміння комунікувати, знаходити та опрацьовувати дані, проявляти свій творчий потенціал, самовираження та самореалізація особистості. Під інноваційним навчанням розуміють навчальну та освітню діяльність, що спрямована на інтенсивні зміни в навколишньому світі, базується на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних здатностей особистості [7].

Вирішенню цих завдань може сприяти введення в освітній процес сучасних інтерактивних онлайн-інструментів. По-перше, використання цих засобів дає можливість ефективно реалізувати ідеї змішаного навчання. По-друге, створення навчальних програм, які застосовують систему інтерактивних засобів навчання, оптимізує перехід від предметного принципу побудови змісту освіти до компетентнісної орієнтації навчальних курсів [4]. По-третє, використання цих технологій сприяє розвитку та реалізації педагогіки співробітництва [5].

Отже, актуальність проблеми застосування онлайн-інструментів як методу організації навчально-пізнавальної роботи школярів під час занять з історії, запити вчителів у школі в умовах реформування сучасної освіти та той факт, що ця тематика практично не розроблена науковцями й були причинами вибору саме такої теми дипломної роботи.

Об'єкт дослідження – сучасні онлайн-інструменти інтерактивного навчання в закладах загальної середньої освіти.

Предметом є види і сервіси онлайн-інструментів на уроках історії, а також методичні прийоми їх застосування.

Мета дипломної роботи – аналіз сучасних онлайн-інструментів та методики їх застосування на уроках історії.

Виходячи з поставленої мети автором бакалаврської роботи визначено наступні завдання:

- розглянути сутність інформаційно-комунікаційних технологій, переваги та недоліки їхнього використання;
- охарактеризувати сучасні онлайн-інструменти інтерактивного навчання, особливості та специфіку практичного застосування;
- дослідити методику використання онлайн-інструментів на уроках історії.

Стан наукової розробки. Проблематика використання онлайн-інструментів на уроках історії у вітчизняній науці досліджена доволі слабо, наукових публікацій на цю тематику практично не зустрічається. Серед авторів, які характеризують в загальних, основних рисах дану тему можна виділити М.А. Гладун, М.А. Сабліну [26], О.О.Гриценчук та О.В. Овчарук [28]. Ґрунтовну науково-дослідницьку роботу з впровадження сучасних онлайн-інструментів у навчальний процес представлено у працях П.В. Мороз, І.В. Мороз [74], В.В. Редько [54], Ю.В. Коренівської [82], С.О. Терно [76], К.О.Баханова [66], О.О. Власій, О.М. Дудки, М. І. Стефанишин [22] та ін.

В контексті роботи з інструментами Google слід відзначити Т.С. Бондаренка та його монографію «Огляд Google-технологій (1996-2005 рр.) в освітньому просторі України» [68]. Серед авторів, які ґрунтовно займались вивченням та аналізом методики онлайн-інструментів та особливостей впровадження її у навчальний процес слід виділити М.Н. Морозова, А.В. Герасимова, М.Н. Курдюмова [49], Р.Р. Фахрутдинова [83], А.В. Чернова [62], М.Г. Белофоста, С.А. Ильина [15] та ін.

Основні правила використання електронних підручників на заняттях різних типів, методологічні, педагогічні, інформаційні та технологічні особливості цифрових посібників, комп'ютерних курсів та навчальних програм були запропоновані А.Фоменком [80].

Аналізу використання інтерактивних методів навчання присвячені праці О.Пометун, Г.Фреймана [52], Л.Богдановської [16], а також В.Монахова,

В.Беспалко [1622], що під інтерактивністю у навчанні розуміють здатність до співпраці, діалогічність та активність освітнього процесу. З кожним роком зростає кількість науковців та вчителів, які відзначають можливості застосування платформи LearningApps.org, яка є сервісом Web 2.0, під час організації навчання в школі, зокрема можна виділити таких дослідників як О.Власій, О.Дудка, М.Стефанишин [22], А.Буранова [19], А.Букач [18], Т.Носенко [75], М.Сабліна [55].

На даний момент проєктна технологія знайшла своє теоретичне обґрунтування та практичне використання і у вітчизняному освітньому просторі. Її основні риси, переваги та варіанти послуговування цим методом, в першу чергу у середній школі, досліджували К.Баханов [13], О.Мокрогуз [46], В.Нищета [67], О.Пометун [52], В.Грінченко [29], А. Шульга, О. Маковіччук [64] та І.Войтович [24]. Вищезазначені педагоги для розробки занять користуються знаннями про класифікацію проєктів з суспільствознавчих дисциплін з урахуванням кількох критеріїв [53], про етапи їхньої організації (пошуковий, аналітичний, практичний, презентаційний, контрольний) [40].

Тематику розробки та використання ментальних карт висвітлюють такі іноземні дослідники як Х.Мюллер, Б.Твісс, В.Хартман, Б.Санто, Р.Фостер, серед українських науковців можна виділити публікації О.Кудли [42], В.Любченко [45], А.Аністратенко, Т.Аністратенко [12], С.Терно [58], Д.Безуглого [14], Н.Копняк, Т.Крупської [39], М.Черній [61] тощо.

Основним та деяким окремим аспектам використання інфографіки під час уроків у школі присвячено кілька статей. Зокрема можна виділити праці Г.Брюханової [17], С.Драновської [34], Ж.Клименко [37], В.Ободовської [50] та В.Грінченка [30].

Таким чином, дана проблема ще не знайшла свого комплексного висвітлення в сучасній історіографії, однак зібрані нами матеріали дають можливість для подальшого дослідження та пошуку шляхів реалізації теоретико-методичних особливостей застосування онлайн-інструментів у навчанні історії.

Методологічну основу роботи складають методологічні принципи і методи наукового дослідження. Автором були використані принципи історизму,

об'єктивізму, науковості та всебічності. При написанні бакалаврської роботи використано комплекс взаємопов'язаних і взаємообумовлених **методів**: теоретичні: аналіз і систематизація філософської та психолого-педагогічної літератури, навчально-методичних, програмних і нормативних матеріалів для визначення стану досліджуваної проблеми на сучасному етапі; моделювання, аналізу й узагальнення педагогічного досвіду формування готовності майбутніх учителів історії до організації навчання з використанням онлайн-технологій; емпіричні: педагогічне спостереження, бесіди (для вивчення особливостей підготовки майбутніх учителів історичної дисципліни до роботи з застосування інноваційних інструментів); педагогічний експеримент – для перевірки ефективності розробленої технології; статистичні: статистична обробка даних, отриманих у процесі експериментального дослідження для кількісної і якісної обробки і оцінювання кінцевих результатів.

Наукова новизна дослідження полягає у спробі комплексно дослідити та систематизувати інформацію про сучасні онлайн-інструменти та їхнє практичне застосування на уроках історії на основі джерельної бази та наукових доробків дослідників. У роботі вперше структуровано та систематизовано інструментарій, яким можуть скористатись учні, студенти та вчителі для ефективнішого вивчення, розуміння та запам'ятовування історичної тематики та його використання в інших сферах, що сприятиме розвитку цифрової, технологічної, інформаційної, навчальної та ряду інших компетентностей.

Практичне значення дипломної роботи полягає в тому, що вивчений та узагальнений матеріал з проблематики сучасних онлайн-інструментів може бути використаний при підготовці до семінарських занять, при написанні наукових публікацій, при вивченні понятійного апарату, розвитку цифрової, просторової та навчальної компетентності у студентів, викладачів й учнів, при підготовці до уроків під час проходження педагогічної практики чи використання у безпосередньо вчительській або викладацькій діяльності.

Матеріали та висновки роботи можна використати у процесі підготовки майбутніх вчителів історії, наприклад, для підготовки лекційних курсів з методики

навчання історії та відповідних спецкурсів, під час перепідготовки вчителів, для теоретичної розробки проблем інформаційних технологій в освітньому процесі та вивченні окремих дисциплін. Також дані методи та інструменти апробовані автором дослідження під час проходження педагогічної практики у 6 та 10 класі на уроках всесвітньої історії та історії України, у 9 класі – правознавства та у 10 класі – громадянської освіти в Калуському ліцеї №3. Зокрема, при перевірці домашнього завдання та на етапі систематизації знань використовувались вікторини та інтерактивні ігри для перевірки, систематизації та закріплення вивченого матеріалу, розроблені на платформах Kahoot, Learning Apps, Wordwall та Quizlet. В 6 класі при вивченні теми «Кіммерійці та скіфи на території України» учні працювали з флеш-картами «Велика грецька колонізація», хмарою слів, відеофрагментом, інтелект-картою «Кочовики Північного Причорномор'я України» та вправою «Реконструктор».

Структуру бакалаврської роботи складають вступ, три розділи, висновки (60 с.), список використаних джерел із 83 найменувань та 24 додатки.

РОЗДІЛ 1

СУТНІСТЬ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ВИКОРИСТАННЯ

На початку ХХІ ст. ми ввійшли в новий етап історичного розвитку — політики та вчені, бізнесмени та викладачі все частіше говорять про початок інформаційної епохи, а зміни в ній – інформаційною революцією, безсумнівним вираженням якої є комп'ютерні та комунікаційні технології [80]. Сьогоднішнє життя складно уявити без використання комп'ютерної техніки. В наш час відбувається постійна зміна у технологіях, в тому числі освітніх, а застосування комп'ютера є основою інформаційних технологій в процесі навчання [62, с. 40]. У ситуації швидкого зростання кількості важливої та необхідної інформації звичні підручники не мають можливості задовільнити реалізацію низки освітніх завдань, таких як організація особистісно-орієнтованого навчання [54, с. 31; 66], модернізація змісту освіти, поживлення процесу розвитку творчих здібностей, навичок й умінь школярів, використання отриманих знань для вирішення одержаних знань для розв'язання нетипових задач [59, с. 761].

Під інформаційно-комунікаційними технологіями розуміють засоби, що пов'язані з розробкою, збереженням, передаванням, аналізом та керуванням інформацією, тобто всі ті технології, якими послуговуються для комунікації та роботи з даними [60, с. 396]. Після поширення комп'ютерів виникло поняття «нових інформаційних технологій», яке трактується як реалізація нових підходів до навчально-виховної діяльності, що спрямовані на формування інтелектуального творчого потенціалу особи для збільшення її продуктивності шляхом використання сучасних технічних ресурсів [54, с. 28]. На даний момент прийоми, методи та способи тісно пов'язані з комп'ютером, тому їх часто називають комп'ютерними технологіями.

В загальному інформаційно-комунікаційні технології можна тлумачити як комплекс технологічних засобів та ресурсів, що застосовується для реалізації процесу спілкування та роботи з інформацією. До цих інструментів належать

комп'ютери, телефонний зв'язок, теле- та радіопередачі, мережа Інтернет [60, с. 396-397]. Об'єднуючи комунікаційні та інформаційні засоби, використовуючи їх в навчальному процесі, потрібно пам'ятати, що основним завданням під час їхнього застосування є пристосування індивіда до життя в інформаційному середовищі.

Під сучасною освітою розуміється формування відповідальної людини, яка займається самоосвітою, саморозвитком, може критично мислити, опрацьовує інформацію різних видів та отримує її з різноманітних джерел, застосовує отримані навички та вміння, щоб нетрадиційно вирішувати ті чи інші завдання [5]. Європейські школи вже давно спрямовують навчальний процес на підготовку людини, що здатна перетворювати інформацію на знання та застосовувати її для задоволення суспільних чи корпоративних потреб та інтересів [44, с. 37]. Здатність одержати знання, вміти успішно його застосувати в практичних ситуаціях, вимогливо аналізувати отриманий матеріал, акцентувати увагу на важливій, необхідній інформації та залишати поза увагою другорядні дані - належать до важливих вмінь та здібностей школярів. Час, проведений за шкільною партою та отримані навички є цінним періодом формування особистості [38, с. 51].

Дані поширюються у часі та просторі. Археологічні пам'ятки, книги, петрогліфи, манускрипти – це все повідомлення з давнини. До носія інформації можна віднести різноманітні предмети, явища чи живі створіння [46].

Емпіричні дані доводять, що під час усного викладення матеріалу вихованець протягом хвилини уловлює та може обробити не більше тисячі умовних одиниць інформації, а залучаючи органи зору ця кількість збільшується майже до сто тисяч таких частинок [43, с. 52].

Творення молодого покоління зараз здійснюється в умовах світу, що постійно зазнає змін. Поряд із знову вибудованою культурою економічних і соціальних взаємозв'язків і такою потрібною нам тепер екологічною культурою, вагомою складовою загальної освіти кожної особи стає інформаційна культура [**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

З кожним днем зростає залежність від інформаційних технологій, тому що вони все більше застосовуються практично у всіх сферах громадського життя. Для

великої кількості людей персональний комп'ютер став звичайною складовою буденного життя, обов'язковим помічником у процесі навчання, професійної діяльності чи відпочинку. Завдяки ньому користувачі вивільнились від одноманітної роботи, полегшився підбір та одержання важливих та потрібних даних, комунікація між індивідами, пришвидшилось прийняття рішень. Саме це сприяло створенню нового виду культури – інформаційної, освоювати яку особи розпочинають з дитячого віку. Через це застосування онлайн-технологій в школі є раціональним та доцільним процесом [16].

Кожна особа має володіти необхідним рівнем інформаційно-комунікаційної культури, що дасть їй можливість самостійно оволодівати новими технічними засобами та застосувати їх практично [51, с. 23]. У вузькому значенні інформаційну культуру трактують як знання про існування комп'ютерної техніки, вміння та навички, завдяки яким ІКТ можна застосувати в освітньому процесі; у ширшому трактуванні – це застосування ІКТ в освітній, науковій сфері та менеджменті [81].

Формування інформаційно-комунікаційної культури передбачає проходження кількох етапів. Від інформаційно-комунікативної поінформованості – знання про існування комп'ютерної техніки через інформаційно-комунікативну грамотність – знання, вміння та навички, що дають можливість застосовувати ІКТ в навчальному процесі, до інформаційно-комунікативної культури [38, с. 52].

Рівень інформаційної культури сучасної людини визначається багатьма критеріями: її умінням формулювати свою потребу в інформації, знанням загальнодоступних джерел інформації та вмінням користуватись ними, здатністю ефективно шукати, оцінювати, використовувати дані та створювати якісно новий матеріал [75]. Кожній людині тепер потрібні комп'ютерна грамотність (володіння базовими вміннями з комп'ютерної науки та обчислювальних технологій; знання конструкції та варіантів використання різних програм та платформ; здатність працювати з новими системами Windows, вебредакторами, монтувати відео, редагувати текстовий матеріал; практика роботи з сучасними ІКТ) та досвід практичного використання комп'ютерів [51, с. 23; 46].

Головною педагогічною умовою ефективного уведення ІКТ в освітній процес є формування інформаційно-навчального середовища, що складається з двох періодів саморозвитку – етап інновацій та етап педагогічного покращення, модернізації. Внаслідок співтворчості педагога з школярами та учнів між собою здійснюється процес оновлення, поповнення інформаційних ресурсів, утворення нових можливостей, що сприяє збагаченню особистості індивіда [38, с. 52; 78]. Дана діяльність є динамічною системою, яка складається з комплексу навчальних ситуацій, що перемінюють одна одну.

Пріоритетною задачею в процесі розвитку інформаційно-комунікативної культури [38, с. 52] в педагога та інформаційно-навчальної сфери є:

- удосконалення змісту та технологій освіти;
- здобуття потрібної професійної кваліфікації педагогів;
- розробка мережі методичної підтримки освіти в ситуації інформатизації освітнього процесу;
- системне зростання інформаційного середовища;
- гарантування якості стандартизації та сертифікації засобів ІКТ в освітньому процесі;
- забезпечення доступності технічних засобів для учнів.

Відповідно до компетентнісного підходу змістом наступної самоосвіти педагога є розвиток у нього знань, умінь та навичок застосування наявних у школі інформаційно-комп'ютерних технологій для вирішення фахових задач [3].

Успішний результат навчання багато в чому визначається тим, наскільки будуть враховуватись індивідуальні, вікові та типологічні особливості школярів [1]. Вирішенню цього завдання сприяють теоретичні уявлення про механізми та етапи розвитку пізнавальних процесів школярів [57, с. 40].

Формування комп'ютерної грамотності учнів є одним з найбільш актуальних завдань сучасних навчальних закладів. З розвитком комп'ютерних технологій навчання школярів стає цікавішим, простішим та швидшим заняттям, отримані навички та знання є узагальненими та глибокими [51, с. 26]. Можна перекласти на комп'ютер функції вчителя чи підручника, що вимагає необхідності розробки

комп'ютерних версій звичайних шкільних предметів, таких як фізико-математичні та гуманітарні дисципліни [73].

Використання психологічних закономірностей засвоєння знань учнями сприяє пошуку оптимальних методів та форм навчання з тієї чи іншої дисципліни. Під комп'ютерною грамотністю розуміється не лише засвоєння певної сукупності знань чи закріплення навиків, а й психологічна готовність успішно опановувати та продуктивно застосовувати нові комп'ютерні засоби. Тому саме пізнавальний розвиток учнів є основним компонентом комп'ютерної грамотності [31, с. 75]. Насамкінець, завдяки комп'ютеризації освітнього процесу стає актуальною проблема гармонійного розвитку особистості школярів.

Отже, під формування комп'ютерної грамотності учнів розуміють навчання навичкам практичного використання готових комп'ютерних засобів (редакторів, платформ для керування масивами інформації и т.д.), засвоєння вихованцями комплексу даних про наявну будову вже розроблених комп'ютерних технологій. Тому формування навичок програмування є засобом утворення важливих складових комп'ютерної грамотності [80].

Перехід до інформаційного суспільства в Україні є об'єктивною необхідністю. У Національній доктрині розвитку освіти вказано, що важливою складовою розвитку освіти є запровадження новітніх ІКТ технологій, що гарантують наступне покращення освітнього процесу, відкритість та результативність навчання, готовність молоді до життя в сучасних умовах [38, с. 51].

Інформатизація освітнього процесу через особливість процесу передавання знання потребує сумлінного відшліфування застосовуваних технічних прийомів та модернізацію варіантів їх масового поширення. Розвинені держави енергійно вдосконалюють та сприяють інтегруванню комп'ютерних технологій в освітній процес [55, с. 289]. Залучення України до загальноприйнятих світових тенденцій обґрунтовує потребу застосування високотехнологічних інформаційних освітніх прийомів. Через це обґрунтовується той інтерес до онлайн-технологій, що спостерігається у вчителів, які прагнуть до пристосування випускників до теперішнього життя.

Розвиток комп'ютерних технологій та освітніх прийомів в Україні почався ще в 70-их роках ХХ століття, проте й зараз, не дивлячись на успіхи вчителів-новаторів, їхнє застосування є неповним та недостатньо кваліфікованим. Це, в першу чергу, пояснюється недостатньою кількістю високоякісних платформ та слабкою розробкою методики комп'ютерної освіти [77; 80].

Основними суспільними ресурсами є інформація та знання, а діяльність людини здійснюється на основі застосування послуг, що отримуються за допомогою інформаційно-інтелектуальних технологій. Модернізований світ ставить нові задачі перед суб'єктами соціальних взаємовідносин, впоратись з якими здатна особа, що може сприймати, оперативно та критично опрацьовувати великі об'єми інформації, розумно діяти відповідно до політичних, економічних, соціальних змін та нововведень, формулювати об'єктивні висновки, гнучко пристосовуватись до перемінних умов середовища. Це має бути особа з якісно сформованою інформаційно-комунікаційною компетентністю, підвалини якої творяться в загальноосвітній школі [5].

Інформаційним процесом називають комплекс логічних дій з інформацією, метою якого є отримання певного досягнення. З-поміж них можемо виокремити основні. До них належать передавання, зберігання та обробка інформації [46].

В даний час за змістом у текстовій інформації Internet вирізняють [15, с. 112]: довідкову (електронні бібліотеки, сайти шкіл та закладів вищої освіти); наукову та науково-популярну (курси лекцій, дані в газетах та журналах, словесний матеріал книжок); навчальну (автореферати дисертацій, різноманітні методичні розробки, курси дистанційної освіти і т.п.); пізнавальна (матеріал суспільного спрямування).

На думку А.Єлізарова інформаційно-комунікативна компетентність вчителя – це комплекс знань, умінь та досвіду, саме наявність останнього є ключовою для реалізації професійних функцій. Дослідниця С.Литвинова трактує інформаційно-комунікативну компетентність вчителя як вміння вчителя-предметника орієнтуватись в інформаційному середовищі, одержувати інформацію та послуговуватись нею для своїх потреб та вимог новітнього високотехнологічного суспільства [38, с. 52]. На думку вчених-методистів інформаційно-комунікаційні

технології є інтегральною здатністю індивіда, яка визначає підготовленість та вміння педагога використовувати ІКТ у освітньому процесі.

Основними знаннями, вміннями та навичками, що мають безпосередній зв'язок із інформаційно-цифровою компетентністю є те, як ІКТ допомагають у комунікації, творчості та новизні освітнього процесу; розуміння можливостей, важливості та особливостей цих технологій [36, с. 104]. До того ж сюди входить знання головних принципів даних засобів, застосування різноманітних пристроїв, програмного забезпечення та мереж [83]. Разом з тим до інформаційно-цифрової компетентності належать вміння використовувати ІКТ для розвитку творчості та креативності, активної соціальної взаємодії, кооперації з іншими учнями для виконання поставлених завдань [36, с. 106]. За такої умови важливим аспектом є вимогливе ставлення до відкритості, конфіденційності та інформаційного впливу, моральне, комфортне та відповідальне застосування даних засобів для роботи чи навчання.

За допомогою новітніх комп'ютерних технологій педагог при підготовці уроку отримує можливість значно покращити хід пояснення інформації. Для результативнішого навчального процесу та актуалізації знань школярів є можливість упорядковувати освітній матеріал та цілісно його подавати. Під час опрацювання освітнього матеріалу із застосуванням Інтернет-ресурсів та комп'ютерних технологій теперішні освітні заклади наближаються до втілення в життя концепції педагогіки партнерства та взаємодії [65]. Поєднання старань школярів та педагогів дає можливість оптимально відкрити й розвинути індивідуальні риси кожного учня, зацікавити його, визначити складність опрацьованого питання та сприяє покращенню інтерактивності навчального процесу [43, с. 54].

Новітні комп'ютерні технології зацікавлюють школярів можливостями мультимедіа, можливістю швидко і зручно знайти необхідний та цікавий матеріал, зокрема інформацію про боксерів, кросфітерів, представників різноманітних музичних напрямів, захопливі варіанти туристичних подорожей, відомі пам'ятки архітектури і мистецтва, діяльність та побут успішних людей тощо [81].

Внаслідок запровадження та розвитку мультимедійних технологій з'являється якісне програмне забезпечення з ґрунтовним вмістом та широкими можливостями для роботи, створення та вдосконалення інноваційних педагогічних технік та інструментів для кваліфікованої педагогічної роботи учителів [56, с. 108].

Завдяки застосуванню мультимедійних технологій в учнів посилюється прагнення використати нові варіанти вирішення проблемних завдань при достатній підтримці педагога. Отримуючи внутрішній стимул, який виникає через почуття насолоди від освітнього процесу, а не лише від зовнішніх стимулів, зростає індивідуальне залучення школярів до освітнього процесу, покращуються навчальні досягнення [35, с. 20].

До зменшення шаблонних складових у розумовій праці додамо ще ряд переваг застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі.

1. Наочність. Використання графічних матеріалів сприяє мобілізації ресурсів образного мислення.
2. Пришвидшення процесу зовнішнього вираження ідеї, її упредметнення у формі схеми чи малюнка.
3. Стимулювання та зростання одержаних від комп'ютера варіантів шаблонних змін обставин.
4. Збільшення можливостей проведення дослідних процесів, які на даний момент проводяться комп'ютером.
5. Здатність повернення до перехідних стадій роботи (завдяки пам'яті комп'ютера).
6. Одномоментний аналіз одного предмета з кількох точок зору, зіставлення декількох варіацій змін об'єкта [46].

Завдяки застосування мультимедійних технологій під час уроку [48, с. 105], педагог може оперативно змінювати варіанти взаємодії з школярами (чергування групових, фронтальних та індивідуальних видів роботи; учні отримують більше самостійності, зростає індивідуалізація освітнього процесу завдяки врахування персональних рис та якостей вихованця, можуть трудитися в зручному для них режимі) та використовувати сучасні варіанти інтерактивної діяльності школярів [55, с. 290].

Залучаючення ІКТ на уроках історії сприяє підвищенню ефективності освіти, удосконаленню аналізу та оцінювання знань школярів, збільшенню часу для допомоги школярам, гарантуванню високого рівня внутрішньої мотивації учнів,

збагаченню методичного комплексу вчителя, зростанню цінності та результативності заняття [56, с. 109; 71]. Для ефективного запровадження комп'ютерних технологій у навчальний процес необхідні відповідна майстерність педагога, методична доречність та грамотність застосування ІКТ, матеріально-технічних ресурсів навчального закладу та покроковість запровадження [38, с. 55].

Не варто забувати і про серйозні виховні можливості ІКТ, що сприяють розвитку естетичних смаків школярів, залучення учнів до здобутків світової та національно-культурної спадщини завдяки проведенню віртуальних екскурсій відомими музеями України та світу і т.п. [23, с. 39; 38, с. 55].

Внаслідок застосування технологій дистанційного навчання спостерігаємо [63, с. 102]:

- зменшення витрат на організацію навчання (зникає потреба в оренді приміщень, поїздках до місця навчання школярів та вчителів);
- організація навчання для більшої кількості людей;
- підвищення якості навчання завдяки використанню сучасних засобів, об'ємних електронних бібліотек;
- можливість створити єдине освітнє середовище.

Під час навчального процесу все частіше використовуються групові проекти, для розробки яких застосовуються ресурси глобальної мережі, спільна робота на онлайн-конференціях, підбір мультимедіа-матеріалу для виступів та дослідних праць, розробка презентацій. Також педагог має можливість влаштовувати сюжетно-рольові ігри з спільним вирішенням завдань, завдяки спілкуванню через мобільні чи комп'ютерні пристрої певних школярів, груп учнів чи паралельних класів. Застосування інтерактивної дошки сприяє інтенсифікації та продуктивнішій організації фронтальних видів співпраці [79; 20, с. 21]. Завдяки цьому активізується емоційний компонент освітнього процесу, стимулюється дослідницька робота школярів, вона стає цікавою для учнів [13, с. 33].

При використанні ІКТ в освітньому процесі необхідно звертати увагу на те, що індивідуалізація зменшує можливості спілкування педагогів та учнів, школярів між собою, які замінюються діалогом з комп'ютером [38, с. 55]. Внаслідок того, що

учень активно не використовує живу мову, довго мовчить під час роботи з ІКТ у вигляді електронних публікацій та матеріалів, особливо поширеним є дане явище у форматі дистанційного навчання [12, с. 102]. Стає меншою кількість соціальних контактів, згортається практика соціальної взаємодії, контактування, зменшуються навички комунікації [57, с. 43-44]. Тому до негативних сторін використання ІКТ належать ізоляція школярів, невміння вести справжній діалог, нерозуміння аналогій та метафор, неможливість пояснити учню, чому він відчуває труднощі при роботі з матеріалом, складно надихати вихованців та бути зразком для наслідування [73].

Велика кількість даних, що пропонується деякими навчальними онлайн-платформами та виданнями, до яких можна віднести енциклопедії, онлайн-довідники, Інтернет-портали, не лише перевантажують школярів, а й зміщують акцент з опрацювання основного змісту предмета [38, с. 55]. Наслідком недотримання вимог та рекомендацій при роботі за комп'ютером може бути погіршення самопочуття та здоров'я школярів. Не всі навчальні заклади достатньо забезпечені матеріально-технічною базою [4], що не дозволяє повною мірою реалізувати можливості комп'ютерних технологій у навчанні. Саме тому ІКТ-компетентність вчителя, методична обґрунтованість та вчительська грамотність сприяють результативності освітнього процесу, у тому числі й при застосуванні ІКТ на уроці історії [28, с. 52].

Освоєння педагогами комп'ютерних технологій не відбувається швидко, проте зараз можна з впевненістю говорити, що ІКТ значно полегшує роботу учителя, підвищує його педагогічну майстерність [16, с. 62].

1. За допомогою комп'ютера підвищується якість матеріалу та результативність навчання, з'явилася здатність систематично накопичувати значну кількість навчально-методичного матеріалу та конспекти уроків.
2. Використовуючи ІКТ, педагог може створювати роздатковий матеріал для теми, враховуючи задачі та мету уроків, особисті риси школярів.
3. За допомогою комп'ютера у вчителя є можливість працювати з електронним журналом, не заповнюючи велику кількість паперової документації та не

витрачаючи час на підрахунок оцінок за тему, семестр чи рік. Для цього можна використати такі платформи як E-schools.info чи Atoms [12, с. 103].

4. У вчителя є можливість застосовувати шаблони чи готові розробки матеріалів: електронні підручники, презентації, платформи для проведення тестування та використання інтерактивних вправ та освітніх курсів.

5. Креативний педагог, застосовуючи комп'ютерні технології може розробляти мультимедіа та підбирати візуальний матеріал.

Використовуючи комп'ютер, педагог може впорядковувати існуючі навчально-методичні комплекси, перемістити їх у хмарне сховище. Також у вчителя є можливість просто та швидко редагувати календарно-тематичний план, флеш-картки, роздатковий матеріал, тести та інтерактивні вправи, завантажувати та поширювати електронні підручники та посібники [27, с. 17].

В освітньому процесі вагоме значення має не сама комп'ютерна технологія, а те, якою мірою її застосування допомагає реалізації та успішності навчальних завдань. Через це також виникає проблема у вирішенні ряду психологічно-педагогічних завдань під час використання ІКТ, зокрема [16, с. 64; 39, с. 152]:

- ❖ збільшення обсягу візуального матеріалу під час навчання;
- ❖ поліпшення якості та ефективності освітнього процесу;
- ❖ формування та вдосконалення міжпредметної взаємодії з громадянською освітою, правознавством та іншими предметами;
- ❖ розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності школярів шляхом створення презентацій, ментальних карт та інформаційної графіки, розв'язування задач медіа-освіти;
- ❖ послідовності та зв'язності викладання інформації, яка покращує знання та можливості школярів, сприяє більшій активності та залученості до уроку;
- ❖ поліпшенню взаємозв'язків з вихованцями, які проявляють менший інтерес до історії, а, наприклад, цікавляться інформатикою та ІКТ;
- ❖ модернізації відношення учнів до комп'ютера як до помічника та робочого пристрою, а не лише як засобу для розваг та відпочинку;

❖ використання ПК, як різнобічного пристрою для праці в багатьох сферах життя школярів.

Отже, застосовуючи інформаційно-комунікаційні технології педагог сприяє посиленню інтересу учнів до навчальної дисципліни, до того ж результатом їхнього використання є кілька сприятливих моментів [49, с. 313; 73]:

- індивідуалізація та диференціація навчання;
- гарантування зв'язку теорії та практики;
- керування пізнавальною діяльністю та розвиток у школярів творчих якостей;
- організація проблемно-орієнтованих баз знань, що ґрунтуються на реалізації структурно-функціональних предметних та міжпредметних зв'язків;
- можливість розробки реальної досліджуваної ситуації;
- виховання загальної культури мислення;
- створення комфортного середовища для самореалізації індивіда;
- ущільнення навчального матеріалу;
- емоційно полегшується оволодіння інформацією школярами;
- стимулювання зацікавлення до змісту досліджуваного матеріалу;
- збагачується та стає ширшим світогляд вихованців;
- збільшення рівня візуалізації під час освітнього процесу;
- зростає зацікавлення до дослідження історії та суспільствознавчих дисциплін, результативність та продуктивність школярів;
- більш цілісно та досконало опановується навчальна інформація;
- школярі здобувають вміння отримувати дані з багатьох ресурсів, редагувати та опрацювати її, використовуючи ІКТ;
- розвивається здатність лаконічно та виразно пояснювати власні погляди й переконання, аргументовано й досконало висловлювати позицію;
- зростає результативність роботи учасників освітнього процесу [73].

Підсумовуючи сказане, можна виділити такі основні педагогічні цілі застосування інформаційно-комунікаційних технологій:

1) Пожвавлення всіх етапів навчально-виховного процесу за допомогою сучасних інноваційних засобів:

- підвищення якості та ефективності навчання;
- збільшення активності пізнавальної діяльності;
- реалізація інтегративного підходу, поглиблення міжпредметних зв'язків;
- зростання об'єму та оптимізація пошуку необхідного матеріалу.

2) Розвиток особистості вихованця, його підготовка до життя в умовах інформаційного середовища:

- вдосконалення різних видів мислення;
- покращення комунікаційних здібностей;
- формування вмінь приймати оптимальне рішення чи висловлювати варіанти розв'язання проблемної ситуації;
- естетичне виховання через роботу з комп'ютерною графікою, мультимедіа;
- виховання інформаційної культури, навичок обробки та аналізу інформації;
- генерування вміння моделювати певну ситуацію чи завдання;
- розвиток уміння організовувати експериментально-дослідницьку діяльність.

3) Праця вчителя на задоволення соціальних потреб суспільства:

- підготовка інформаційно грамотної особи;
- виховання впевненого користувача комп'ютерними технологіями;
- профорієнтація в сфері інформатики та покращення інформаційно-комунікаційної компетентності.

Таким чином, ІКТ в освіті є методикою навчання, виховання та управління, що ґрунтується на теорії та практиці створення та застосування сучасних інформаційних технологій, спеціального програмного, інформаційного та методичного забезпечення для реалізації психолого-педагогічної мети навчального процесу. До основних шляхів їхнього використання в школі належить розробка педагогічних програмних засобів, вебсайтів, контролюючих програмних продуктів, електронних бібліотек, медіатек, створення інформаційного середовища навчальних закладів та управління ним, використання цих інструментів в процесі проєктної та дослідницької діяльності, послуговування мультимедійними засобами, опрацювання та підготовка онлайн-курсів, пошук матеріалу, підбір та

формування навчально-методичного забезпечення за допомогою Інтернету, проведення профорієнтаційної роботи тощо.

РОЗДІЛ 2

СУЧАСНІ ОНЛАЙН-ІНСТРУМЕНТИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ, ОСОБЛИВОСТІ ТА СПЕЦИФІКА ЗАСТОСУВАННЯ

Важливою задачею сьогоденної системи освіти є формування та розвиток в учнів вміння вчитися та співпрацювати під час навчального процесу. Інакше кажучи, виховувати здібність до планомірного опанування спеціальних навичок, вдосконалювати техніку спілкування, шукати та аналізувати інформацію, розкривати творчі здібності, сформулювати план для саморозкриття та втілення в життя можливостей кожного вихованця. Невідкладною проблемою сучасності є завдання вибору найдієвіших технологій навчання, які сприяють реалізації цих освітніх цілей. Вирішенню цих задач допомагає запровадження у навчання інтерактивних методів [22, с. 130]:

1) застосування інтерактивних технологій навчання допомагає результативно втілювати концепцію змішаної освіти, яка набула значного поширення в Великій Британії, Японії, Америці, Австралії, Німеччині та інших країнах [33, с. 87, 92];

2) завдяки підготовці освітніх планів, що включають використання інтерактивних технологій, в центрі навчального процесу розташовується компетентнісний підхід до змісту освіти;

3) застосування інтерактивних засобів навчання покращує взаємодію між вчителем та учнями та школярів між собою під час виконання різноманітних завдань [26, с. 34].

Значний інтерес зараз відводиться педагогіці співробітництва, що поєднується з застосуванням ІКТ, по-іншому Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) і тлумачиться як методика, що сполучає найефективніші досягнення звичайного навчання та інформаційно-комунікаційні технології [65]. Приєднання до співпраці у процесі навчання збільшує можливості для втілення творчих здібностей, сприяє розвитку фахових та ключових компетентностей школярів. Взаємодія не є лімітованою певним місцем чи часом, що є типовим для звичайної форми навчання [26, с. 34; 70].

Основною суттю педагогіки співробітництва є спільне навчання школярів, а не лише певна колективна діяльність. За цією технологією учні можуть звернутись за порадою до своїх колег, розглянути спірні моменти та сформувавши колективне вирішення складного завдання. Під CSCL розуміють колективне навчання з використанням Інтернету, що включає в себе взаємообмін матеріалами та даними серед членів команди та груповим формулюванням та розробкою відповіді, розв'язанням освітніх завдань [83].

Під час визначення кращих платформ для навчального процесу, рекомендуємо враховувати ряд чинників [46]:

- ✓ наявність ряду опцій, що дає можливість школярам застосовувати цю технологію кількома варіантами, для багатьох форм та методів роботи;
- ✓ комфортність для роботи, панель інструментів доступна для сприйняття та розуміння, а переміщення між вкладками та опціями є легким і зручним;
- ✓ приватність інформації, матеріали та ресурси можуть бути доступні іншим користувачам тільки при погодженні з автором, деяка робота буде проводитись індивідуально чи колективно в формі проєкту з обмеженою кількістю учасників, тому відбуватиметься у закритому форматі.

Останнім часом з'явилась значна кількість комп'ютерних продуктів, які може використати вчитель у своїй роботі. Їх можна об'єднати за деякими властивостями [47, с. 96-97].

До першої категорії належать цифрові підручники, в яких розміщений текст звичайного посібника, інформація про життя та діяльність визначних персоналій, історичні та географічні мапи, витяги з офіційних джерел, перелік визначень та суджень, наочні засоби, уривки аудіо- та відеоматеріалу, тести та інтерактивні вправи для закріплення вивченого матеріалу [75]. На вищезазначені компоненти існує перехід з основної сторінки через гіперпосилання. Основний акцент в даних ІКТ здійснюється на текстовій інформації, яка є ідентичною звичайній паперовій версії.

Електронні підручники, організовуючи певне навчально-інформаційне середовище, забезпечують цілісне сприйняття та розуміння процесів та явищ

ґрунтуючись на широкому використанні інформаційних джерел, банків даних, опрацюванні значних обсягів матеріалу, аналізу та пошуку закономірностей у них, що стимулює інтелектуальну діяльність школярів, активізуючи виховання та розвиток таких специфічних навичок самостійної навчальної роботи як узагальнення, систематизація та класифікація [81, с. 19].

Цифровий підручник реалізує ті ж освітні задачі, що й друкований різновид, проте має ще кілька плюсів. Основним з них це використання мультимедійних технологій, тобто демонстрація фрагментів з фільмів, діаграми з елементами анімації, схеми та мапи, музичного матеріалу чи яких-небудь звуків. Це більше зацікавлює школярів, завдяки чому інтенсифікується освітній процес, стимулює вихованців займатись додатковими дослідженнями та вивчати проблемні, цікаві моменти з теми [35, с. 20; 46].

Незважаючи на всі позитивні моменти, у цих освітніх засобів є і ряд мінусів, наприклад: немає можливості прослухати наявний текст; під час навчання школярі не можуть переглядати матеріал паралельно у декількох вкладках, а переключення між ними не допомагає реалізації навчальних завдань; проблематичність для проектування уроку; недостатня розробленість навчально-методичної складової підручника [47, с. 97].

На особливу увагу заслуговують електронні підручники з всесвітньої історії для 7 та 8 класу під редакцією І.В.Васильків, В.В. Островського та ін. У них, окрім вищесказаних інструментів, наявна велика кількість новітнього візуального матеріалу, зокрема історичних карт, малюнків-схем, мініатюр, синхроністичних та порівняльних таблиць, QR-коди та посилання на додаткову інформацію з теми (Додаток А).

До другої категорії відносяться цифрові атласи. Їм притаманна значна щільність зображень, можливість змінювати масштаб карти, що дозволяє детально розглянути досить дрібні, але важливі об'єкти та влаштовувати різні форми роботи для школярів. У цих атласах міститься лаконічна, проте важлива текстова інформація, багато зображень та завдань для контролю за успішністю вихованців і закріплення вивченого матеріалу. До мінусів використання цієї ІКТ можна віднести

недостатню розробленість методичного механізму їхнього застосування, часта відсутність систематизації дидактичних матеріалів та значні часові затрати для їхньої підготовки до уроку [23, с. 38].

Інститут передових технологій займається розробкою цифрових атласів з історичної дисципліни та отримав деякі успіхи в своїй роботі. До них можна віднести атласи з світової та вітчизняної історії, що пропонувані МОН України. Цим мапам притаманні високий рівень професійності, багатоколірність, естетичність, також у них наявні коментарі, які збагачують та уточнюють матеріали карти. Важливий історичний матеріал подано у зручному та практичному вигляді. За допомогою цих ІКТ вчителі та школярі покращують вміння працювати з комп'ютером, можуть використовувати індивідуальну та групову форму роботи [27, с. 19; 79]. Серед найбільш популярних можна зазначити цифрові атласи з української та всесвітньої історії видавництва «ПТТ», технологічні розробки для 11-го класу «Дієз-продукт» та для 10-го класу видання «АВТ» для організації навчального процесу [46].

Варта уваги платформа MAPA Digital Atlas of Ukraine, в асортименті якої є сучасні загальні та історичні атласи. Окрім різноманітних мап, в ній наявні вебкарти, фотоархіви, публікації та аналіз багатьох складних і проблемних питань. Матеріали з даної програми можна використати для великої кількості тем, зокрема ряд ресурсів присвячено Чорнобильській трагедії, Голодомору 1932-1933 рр., Революції на граніті, генеалогії та розквіту Київської Русі (Додаток Б).

До третьої категорії належать електронні засоби навчання, що розроблені як презентації із використанням ефектів анімації та голосовою подачею навчального матеріалу. В цих цифрових засобах наявний послідовний виклад матеріалу уроку. Малюнки перемикаються поступово та поєднуються з аудіосупроводом вчителя. Педагог має можливість при потребі поставити огляд на паузу, перейти до попередньої інформації чи проминути другорядні дані. За цих умов до наочного матеріалу немає освітніх задач, тому вчителю потрібно заздалегідь розробити навчально-методичне забезпечення для усіх фрагментів, які будуть використовуватись на уроці [31, с. 76].

О.Худобець та О.Срібняк вказують, що педагоги приязно відносяться до інформаційно-комунікаційних технологій, проте невелика кількість вчителів (приблизно 10-15%) систематично застосовує їх в навчальному процесі [47, с. 97]. Дана тенденція пояснюється тим, що учителі часто не обізнані з специфікою цього типу діяльності і через це застосування мультимедіа має досить низьку ефективність [48, с. 103].

Для більшої зручності та розширення можливостей вчителя можна використовувати інтерактивні онлайн-дошки [69]. Учні можуть малювати на карті, розташовувати та переміщувати написи, попередньо зроблені педагогом, позначати важливі і цікаві деталі, показати стрілками як рухалися війська і т.п. У даної ІКТ наявні всі переваги звичайної магнітної дошки, але крім вона надає більше варіантів для наочного зображення та візуального супроводу розповіді педагога; з її допомогою можна перевіряти та слідкувати за діяльністю всіх школярів водночас [75]; завдяки збільшенню кількості інформації, що викладається, зростає освітнє навантаження на вихованців; гарантується зручність та комфорт в навчальному процесі; з'являються додаткові способи активізувати увагу учнів; зростає діалогічність при роботі школярів; інтерактивна онлайн-дошка дозволяє використовувати більш дієві варіанти роботи, наприклад, метод ситуаційного аналізу [16, с. 64].

Найпоширенішими та найзручнішими в роботі є такі інтерактивні онлайн-дошки як Miro, Twiddla, RealtimeBoard та Blendspace. Доступ до даних платформ є досить простим, реєстрація швидкою та зручною, а навіть безкоштовні можливості цих ресурсів досить значні. Ці онлайн-дошки призначені для спільної роботи, перехід на них здійснюється за допомогою посилання чи QR-коду, які генерує вчитель, використовуючи телефон чи комп'ютер. На них можна розміщувати текст, візуальний та графічний матеріал, додавати таблиці, схеми, графіки та діаграми [18, с. 99-100].

Серед великої кількості онлайн-дошок, потрібно виділити платформу Padlet, яка останнім часом набула великої популярності і нескладно зрозуміти чому [18, с. 100]. Учитель починає свою роботу з чистого листка або ж можете скористатися

готовим шаблоном, на якому можете розмістити все, що вам необхідно, у тому числі завантажувати відео та аудіоматеріал, фотографії, гіперпосилання, документи, які-небудь-які файли чи джерела з різних тем, інтерв'ю історичних постатей, які дозволяють поринути в умови життя та діяльності того чи іншого періоду. Додаткові можливості дозволяють поділитися вашою дошкою з учнями, поширювати, скачати чи роздрукувати її, змінити вигляд зображеного, стерти зайві елементи. Реєстрація здійснюється через електронну пошту, акаунт Microsoft чи Google. Даний ресурс можна використати для організації індивідуальної, групової чи проектної роботи, швидкої онлайн-взаємодії та збору необхідних даних [22, с. 100].

Важливим критерієм при виборі матеріалу та розробки мультимедійних технологій є ознайомлення школярів з можливостями інтерактивної та швидкої онлайн-комунікації, наприклад, чати, віртуальні конференції та e-mail [63, с. 103].

Електронна скринька є мережею, яка дозволяє зберігати та надсилати інформацію користувачам, які користуються комп'ютерною мережею. Використовуючи дану ІКТ, можна поширювати мультимедійний матеріал (відео- та аудіозаписи, фотографії, текстову та цифрову інформацію). За допомогою e-mail можна змінювати документи перед надсиланням, зберігати дані та важливий матеріал, надсилати цікаві дописи, робити перевірку на усунення недоліків, знати чи отримав повідомлення адресат, отримувати та передавати мультимедійну інформацію, передивлятися одержані дані [68].

Gmail можна застосовувати і безпосередньо для організації навчання, наприклад, надсилати навчальні ресурси учням, проводити обговорення, співнавчання учнів в процесі обміну матеріалом, організовувати віддалені заняття поза мережею, а також здійснювати комунікацію педагогів та дирекції школи з батьками вихованців [28, с. 54; 46].

Для організації дистанційного навчання та проведення онлайн-конференцій створено багато різних платформ, таких як Skype, Mind, Google Hangouts та ін., проте найбільш поширеними та зручними у використанні є ZOOM, GoogleMeet та Cisco Webex [21, с. 3-4; 26, с. 37].

До основних можливостей застосування вищезазначених ресурсів для навчання є:

- 1) проведення заняття та обговорення в режимі онлайн, в тому числі з голосовою комунікацією та трансляцією відео учасників навчального процесу;
- 2) передавання аудіо-, фото-, відеоматеріалу, графічної, цифрової та текстової інформації;
- 3) колективна взаємодія учні та школярів в онлайн форматі;
- 4) відправлення навчальних документів під час навчального процесу;
- 5) діалогічна взаємодія педагога та дирекції школи з батьками учнів, з можливістю проведення батьківських зборів в дистанційній формі [46].

Google Classroom є безкоштовною платформою, що допомагає організувати та керувати дистанційними уроками. Популярність даний сервіс отримав після березня 2020 р., оскільки після початку пандемії значно зростає потреба у створенні віртуальних класів та окремих курсів [12, с. 103]. На основній сторінці вчитель може розмістити навчальну інформацію, створювати тестування та інтерактивні завдання, додавати до публікацій відео з Youtube, аудіоматеріал, документи та зображення, тому школярі мають можливість навчатися і в дистанційному форматі або ж Google Classroom буде чудовим доповненням до основного освітнього процесу [25, с. 51; 21, с. 4-5].

Для спільного керування проектом та координації завдань варто скористатись такими сервісами як Asana, Jira та Trello. Дані платформи надають можливість обмінюватись матеріалом, займатись плануванням, організацією та моніторингом процесу роботи над задачами, з якими працюють учні [26, с. 37]. Оскільки великий проект ділиться між школярами на певні завдання, то вихованці чітко розуміють за яку частину роботи вони відповідають, тому процес їхнього виконання проходить дружньо та оперативно. Ці ресурси можна використовувати як на мобільних засобах, так і на комп'ютері, що особливо важливо для дистанційної роботи [49, с. 312].

Для організації спільної діяльності школярів вчитель може використати Google Docs, Office Online, Wiki та Quip. Ці онлайн-інструменти призначені для

створення та редагування документів та електронних таблиць, що є дуже важливим при організації групової роботи [26, с. 37; 78]. Дані платформи працюють у режимі реального часу завдяки спільному доступу учасників, дозволяють додавати коментарі, пропозиції, різні файли та завдання, використовувати інтелектуальні функції та змінювати потрібну інформацію, навіть коли відсутнє інтернет-з'єднання. Для колективного користування файлами можна використати платформи Google Drive та Dropbox [33, с. 9358**Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Важливим у роботі сучасного вчителя є використання таких технологій, як інтелект-карти та інфографіки. Карта розуму є блок-схемою, яка наочно відображає основну думку, найважливіші складові та взаємозв'язки між ними [61, с. 87-88]. В основному інтелект-карти застосовують в бізнесі, плануванні та навчання, для розробки презентацій, прийняття рішень та для запам'ятовування. Найактивніше ці засоби використовують в освітній сфері, тому що даний інструмент чудово підходить для пояснення, закріплення, систематизації та узагальнення знань після опрацювання значного за обсягом матеріалу, повторення та актуалізації наявних знань, кращого розуміння теми та причинно-наслідкових зв'язків подій, явищ чи процесів, генерації нових ідей та активізації творчої активності учнів [42, с. 60].

Для створення інтелект-карт можна використати такі платформи: Canva, Mindomo, MindMaps, Popplet, Mindmeister, Coggle тощо (Додаток В) [22, с. 130; 23, с. 37]. Використання цих онлайн-інструментів надає можливість додавати аудіо- та відеоматеріали, фото, помітки та гіперпосилання. Розроблену інтелект-карту можна роздрукувати чи зберегти у різному форматі файлів, надсилати її учням чи іншим вчителям, що допомагає в організації групової роботи, коли школярі отримують певний шаблон, який їм потрібно заповнити [42, с. 61]. Таким чином, застосування цієї технології активізує навчально-пізнавальну діяльність вихованців під час уроку, сприяє залученню учнів до опрацювання теми [42, с. 58].

Інформаційною графікою називають візуальне представлення матеріалу, яке складається з зображень, діаграм, незначної кількості тексту та іншого важливого контенту [17, с. 24; 37, с. 3]. Дана технологія стане в пригоді, коли потрібно подати

короткий огляд теми, пояснити складний процес, показати результати дослідження чи дані опитування, підсумувати певну публікацію чи результат роботи, порівняти кілька явищ чи варіантів вирішення проблеми, покращити обізнаність про проблему чи причину події [37, с. 4-5]. Для створення інфографіки рекомендуємо скористатись такими сервісами: Canva, Venngage, Piktochart, Infogr.am, Visual.ly та Easel.ly [23, с. 37; 34, с. 6].

Інформаційна графіка є універсальним засобом, який можна використовувати під час уроків, проєктної чи дослідницької роботи, для самоосвіти вчителя та учнів. Школярі опрацювавши тему, аналізують інформацію, акцентують увагу на найважливіших аспектах та розробляють інфографіку. За допомогою цієї технології учні ґрунтовніше досліджують матеріал заняття, удосконалюють вміння критично мислити, самостійність, комунікабельність, розумово та морально розвиваються, аналізують матеріал на основі наявних знань та власного досвіду [74]. З використанням онлайн-інструментів з'являється можливість індивідуальної та групової роботи над інфографікою, що допомагає розвивати у вихованців навички колективної діяльності, соціальну компетентність. Її можна застосовувати в багатьох сферах, зокрема економічній, політичній, освітній, науковій та культурній [50, с. 69].

Ще одним варіантом для унаочнення матеріалу, що знаходиться в підручнику, під час уроків історії є розробка «хмари слів», в якій можна відобразити поняття, постаті та явище з теми уроку, що допоможе в запам'ятовуванні інформації [45, с. 125-126]. Словесна інфографіка може бути створена у вигляді тварини, серця чи якогось іншого зображення. Змінювати можна також шрифти та колірну гаму. Для створення цього інструмента варто скористатись сервісами WordItOut, Wordart, Wordle, Word Cloud Generation, Wordcloud.pro чи Flippity [23, с. 37; 37, с. 7-8].

Заслуговує на увагу програма Plickers, яка встановлюється на телефон та може зчитувати спеціальні зображення з відповідями школярів за кілька секунд, оперативно відображає статистику в мобільному пристрої педагога. Цей ресурс

застосовується для швидкого збору інформації, щоб зрозуміти чи вихованці засвоїли терміни та поняття, основні процеси та явища.

Для гейміфікації освітнього процесу та створення інтерактивних вправ можна скористатися платформами Learning Apps, Flippity, Wordwall, Kahoot, Quizlet, Playbuzz, ProProfs [19, с. 20-21; 21, с. 7]. Дані ресурси дають можливість розробляти тести, опитування та різноманітні завдання для закріплення, перевірки та корекції знань. Також до цих вправ вчитель може додавати відео та зображення, карти та статистичні дані [74]. Найважливіша велика кількість шаблонів, зокрема тести з вибором однієї чи кількох відповідей, пошук пари, таблиця відповідностей, знайти на карті, класифікація, вікторина для одного чи кількох учнів, скачки, ментальні карти [55, с. 291] та ін.

Важливим та цікавим інструментом в роботі вчителя може стати створення та розробка персонального вебсайту. «Сайтом» називають одну чи кілька вебсторінок, що відкриті в мережі Інтернет. У віртуальному просторі вебсайтом називають розташування в Інтернеті, що характеризується певною адресою, в нього є автор та розуміється як одне ціле. З даної точки зору, персональний сайт педагога – це сайт, що використовується для супроводу навчального процесу та віддаленої взаємодії вчителя та школярів. Він може бути розташованим у вебпросторі локальної чи глобальної мережі [32, с. 16].

Вебсайт за своїм характером може бути стаціонарним, тоді основним його завданням буде представлення себе Інтернет-товариству. Іншим різновидом персональної платформи може бути сайт з змінними елементами, який створений на основі діяльної системи, вміст якої заповнюється безпосередньо учасниками. Саме вебсторінка такого формату сприяє продуктивній організації навчання та взаємодії педагога з школярами після занять [75].

Розробити особисту сторінку можна кількома способами. По-перше, можна скористатися допомогою вебпрограміста, але це досить дорого та не дуже перспективно для активного педагога. По-друге, вчитель може самостійно вивчити мову програмування, що вимагає затрат часу та сил, чи використати спеціальні професійні платформи [26, с. 40-41].

Така платформа, як «OsvitaHost.net» дає можливість зареєструватись, розмістити матеріал, отримати технічну підтримку для сайту освітнім установам, педагогам, студентами та школярам, організаціям, що беруть участь у вихованні молоді. За розташування сайтів автор сплачує незначну орендну плату [32, с. 17].

Ще одним ресурсом для створення особистої сторінки є Google сайт [23, с. 37]. За допомогою аккаунта Google, користувач без особливих проблем може розробити свій вебсайт, скориставшись готовими макетами чи сформувати власний індивідуальний стиль [57, с. 43]. Дана платформа дозволяє додавати текст, зображення, діаграми, схеми, документи, презентації, посилання на відео чи важливі публікації. Також користувач може групувати свої дописи за відповідною тематикою, змінювати тематичне оформлення та редагувати контент. Доступ до матеріалів є швидким та зручним через Google Workspace, змінювати вміст можна досить легко, важливими перевагами є можливість спільної роботи з учнями та надійний захист конфіденційних даних учасників [48, с. 104; 68].

Ми рекомендуємо для учителів з історії використати платформу «Ucoz», щоб розробити особисту сторінку. За основу цієї програми взята українська мова, тому не потрібно змінювати назви сторінок та розділів за замовчуванням. З початку роботи користувач отримує для роботи значний обсяг пам'яті – 405 Мб, чого вистачає для сайту з навчальним призначенням. Єдиною вимогою до авторів сторінки є їхня активність, тобто редагувати сайт, додавати інформацію чи користуватись його послугами потрібно не рідше, ніж раз на 40 днів, що мотивує розробника вдосконалювати та розширювати свої напрацювання, сприяє розвитку його ресурсів та можливостей [32, с. 17].

Можливостей для застосування педагогом персонального сайту може бути досить багато, проте виділимо кілька основних варіантів використання [32, с. 18]:

1. як інформаційне середовище, де зберігається матеріали та інформація, що необхідні для організації та вдосконалення навчального процесу;
2. як спосіб комунікації з школярами після занять, у віддаленому режимі;
3. як простір для відображення навчальних результатів, розміщення успішних проєктів учнів, дослідницьких робіт, доповідей, публікацій та ін.;

4. як спосіб контролю навчального процесу, досягнень та здобутків учнів.

Варто відразу зазначити, що освітні можливості персональної сторінки педагога як методичного апарату залежить від його будови чи сторінок, з яких складається сайт. Саме через це, розробляючи власний сайт, учителю потрібно брати до уваги, які структурні частини будуть важливими, основними, а які – побічними [23, с. 39].

Розробка зовнішнього вигляду та заповнення вебсайту матеріалом потрібно починати з основної сторінки, оскільки найперше її будуть бачити школярі. На ній рекомендовано розмістити цікаву та нагальну для вихованців інформацію. Приміром, коли готується програма факультативу чи нового курсу для учнів, то на основній сторінці бажано розташувати невеликий матеріал, що б зміг спонукати школярів до оволодіння нової дисципліною. Також на ній педагог може розповісти про зміни графіка уроків, розкладу дзвінків, надати інформацію про організацію олімпіади з історії чи правознавства, тижня географії чи історії і т.п. [78].

В принципі, на основній сторінці можна опублікувати різну інформацію у вигляді новин. Найважливіше, щоб цей матеріал готувався у найбільше комфортному форматі і демонстрував особисті якості, властивості та зацікавлення педагога. Школярі повинні розуміти, що використовуючи сайт, вони можуть взаємодіяти з вчителем, а вихователь має пам'ятати, що основною функцією сайту є сприяння школярам в успішному процесі навчання і виховання. До того ж на основній сторінці педагог може розташувати такий інструмент, як міні-чат, завдяки якому відбувається діалогічна комунікація між учасниками у онлайн-форматі. Таким чином, школярі можуть одержати оперативну відповідь на своє питання, яке, наприклад, з'явилося під час виконання домашньої роботи, індивідуального завдання чи проведення наукового дослідження [77].

Ще одним блоком є каталог файлів, завданням якого є доступ школярів до необхідного навчального матеріалу в ході занять та домашньої роботи: публікацій та дописів, логічних схем, порівняльних та синхроністичних таблиць, опорних конспектів тощо [76]. Учасники можуть публікувати власну інформацію, тому педагог може розробити окрему папку, де школярі зможуть надсилати

індивідуальні завдання чи роздатковий матеріал до заняття. Також вихованці можуть прокоментувати матеріал чи запитати вчителя, щоб зекономити час.

Вчитель може розробляти тестування з вибором однієї вірної відповіді чи кількох. У такий спосіб можна заміщати хронологічні чи термінологічні диктанти, використовуючи телефон чи комп'ютер. Також дані завдання школярі можуть виконувати в домашніх умовах, тоді в процесі домашньої підготовки вихованці зацентують увагу на основних аспектах уроку [83]. Досягнення учнів відображаються в базі даних, до того ж педагог може поставити обмеження на одноразове проходження тестування. Таким чином, завдяки виконанню такого виду роботи, школярі ґрунтовніше та ретельніше готуються до заняття, а в перспективі й до підсумкової роботи. При цьому педагог отримує комфортну технологію для оперативного контролю успішності вихованців та швидкого аналізу й упорядкування їхніх досягнень [32, с. 18].

Також вчитель може скористатись опитуванням, щоб організувати голосування між школярами для обміну думками, відображення поглядів вихованців з проблемних питань. Регулярне проведення такого волевиявлення учнів допомагає дослідити їхні бажання та вподобання до введення та застосування на заняттях інноваційних освітніх форм та методів [72].

Ще одним елементом для організації діалогічності освітнього процесу є форум, метою якого є організація та проведення дискусії в письмовій формі. В такому випадку відсутнє часове обмеження, школярі навчаються лаконічно та чітко висловлювати свою позицію, грамотно формулювати особисті запитання [63, с. 103]. Окрім вищезазначеного, така форма роботи допомагає розвивати комунікативну та соціальну компетентності, критичне ставлення до суджень та аргументів, аналізувати наявний у вихованців досвід, розглядати проблему з кількох точок зору, конструювати нове знання, знаходити компромісні рішення та висновки, перевіряти на практиці сформульовані гіпотези та погляди при використанні отриманої раніше історичної інформації [49, с. 314].

До засобів гейміфікації, мотивації та організації рольової гри під час уроку є навчальні онлайн-ігри. Симуляційні ігри допомагають відтворювати реалістичні

ситуації, в яких виховень може керувати різними змінними та приймати рішення, що впливатимуть на результат. За допомогою таких платформ як “Друге життя” (“SecondLife”) та Classcraft [9] учні створюють персонажів, які представлятимуть їх у віртуальному світі (Додаток Г). Ці ресурси пропонують величезний творчий потенціал, оскільки користувачі можуть створювати власні елементи та предмети, включаючи будівлі, середовища та об’єкти [11, с. 60-61]. Школярі взаємодіють один з одним, спілкуються, беруть участь в індивідуальних та групових заходах, покупці речей та отриманні послуг один від одного, вирішенні проблем, які виникають в полікультурному суспільстві, розвивають повноцінну співпрацю за допомогою інтенсивного командного процесу гри. До того ж, вчитель може розробити правила, винагороди чи покарання в реальному житті відповідно до ігрової механіки [10, с. 1].

Варто зауважити, що ресурсами онлайн-ігор вчителю порібно послуговуватись виважено, орієнтуючись на важливість того, що деякі учні схильні до перевантаження свого часу на користь комп’ютерних ігор. Також слід врахувати й те, що певні платформи можуть бути загрозою для учнів щодо формування їхньої поведінки у реальному житті [10, с. 3]. Обговорюючи з учнями онлайн-ігри, педагогу, перш за все потрібно визначити їхнє ставлення до того, як відбувається взаємодія у грі, їхня оцінка подій гри тощо. До потенційних недоліків можна віднести час навчання та технологічні проблеми, пов’язані з використанням програми. Тому вчителям, які використовують такі платформи, варто формулювати чіткі цілі та починати з простих дій [11, с. 59].

Значний внесок для розвитку та поширення онлайн-інструментів зробили автори освітніх курсів, що розміщені на таких ресурсах: вітчизняний онлайн-портал «На Урок», об’єднання активних освітян Всеосвіта, ІППО-сервіс інститутів післядипломної освіти, онлайн-академія видавництва «Основа», академія сучасного розвитку освіти, дистанційні курси Prometheus, Ed-Era, Udacity та Udemu, портал «Дія. Цифрова платформа», GIOS, Освіторія, Moodle та ін. [12, с. 100; 25, с. 50] (Додаток Д).

Таким чином, в арсеналі сучасного вчителя є достатня кількість онлайн-інструментів, які допомагають росту його професійної компетентності та інформаційної складової предметної компетентності школярів. За функціональним призначенням ці засоби можна поділити на такі групи [53, с. 173-174]:

- 1) групова робота (колективне використання файлів – Dropbox, Google Drive; спільна діяльність учнів – Quip, Office Online, Google Docs; керування проектом – Asana, Trello, Jira);
- 2) комунікація між вчителем та учнями (віртуальні конференції – Cisco Webex, ZOOM, Google Meet; Gmail; онлайн-чати – Telegram, Messenger, Whats App);
- 3) візуалізація матеріалу (інтелект-карти – Mindomo, Coogle, Popplet; блок-схеми – Lucidchart, Vision, Inscapе; інфографіки – Canva, Venngage, Piktochart; хмари слів – Wordart, WordItOut, Word Cloud Generation);
- 4) навчальні засоби (електронні журнали – Atoms, E-schools.info; карти – Google Maps, MAPA Digital Atlas of Ukraine; онлайн-дошки – Padlet, Realtime Board, Blendspace, Miro; цифрові підручники);
- 5) організація навчання (дистанційні курси – Udacity, Prometheus, Ed-Era; створення інтерактивних вправ – Learning Apps, Flippity, Wordwall, Kahoot, Quizlet; підготовка презентацій – Prezi, Canva, Google Slides, Piktochart; віртуальні екскурсії – Google Arts & Culture, Thinglink; розробка вебсайту – OsvitaHost, Google сайт, Ucoz; керування та управління освітнім процесом – Classroom, Moodle, «Дія.Цифрова платформа»; онлайн-ігри – Classcraft, Second Life.

Отже, застосування в процесі навчання історії та суспільствознавчих дисциплін цих платформ допомагає формувати не лише спеціальні, а й універсальні навички школярів. Вміння добирати, аналізувати та перетворювати інформацію, робити логічні висновки, використовувати різноманітні знакові системи та абстрактні моделі, розглядати ситуація з декількох точок зору, розуміти загальний контекст та приховане значення історичних текстів є неповним переліком здатностей, що підсилюють інформаційний компонент історичних компетентностей вихованців. Даний перелік онлайн-інструментів не є фіксованим, оскільки в умовах розбудови єдиної освітньої електронної бази знань педагогу

потрібно регулярно займатись моніторингом дидактичних можливостей сучасного інтернет простору.

РОЗДІЛ 3

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ІНСТРУМЕНТІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

3.1. Основні принципи та рекомендації при послуговуванні онлайн-технологіями

Використання ІКТ на уроках історії допомагає формувати та вдосконалювати інтегративність та комплексність мислення школярів, їхню свідомість, образне мислення, зацікавлення до дослідження та пізнання історичної дисципліни; дає можливість цілісно задовольнити когнітивні функції вихованців, розвивати необхідні навички та вміння; ефективніше враховувати індивідуальні риси та особливості учнів, з огляду на це зростає продуктивність та якість освітнього процесу [79].

П. Вербицька, викладач Львівської політехніки вважає, що необхідним чинником при опрацюванні історії є вчитель має не тільки давати школярам важливі знання, а й приділити значну увагу розумінню вихованцями діяльності та особливостей мислення людей у минулому, проводити ґрунтовний аналіз реальних причин тих чи інших дій наших попередників. Завдяки цьому формуються зв'язки між тими подіями, що вже відбулися та сьогоденною поведінкою особи [44, с. 37].

Показником оцінювання освітньої роботи школярів є не такою мірою об'єм інформації, що запам'яталась, а набагато важливішими є навички її аналізу, підведення підсумків, структуризації матеріалу, здатності отримувати знання власними силами, займатися пошуково-дослідницькою діяльністю [58, с. 33].

Зміст навчальної дисципліни, різноманітні онлайн-інструменти, неоднаковий професійний рівень знань, вмінь та навичок педагогів у сфері ІКТ мають безпосередній вплив на методичні способи застосування комп'ютера. До того ж важливу роль при цьому відіграють і вікові особливості школярів [72].

Практика використання комп'ютера у навчальному процесі дає можливість сформулювати кілька універсальних принципів, яких варто придержуватись розробляючи та організовуючи заняття з застосуванням ІКТ [38, с. 53]:

- пристосованість – послуговування комп'ютером потрібно підлаштовувати до характерних рис, якостей та специфіки учня;
- контрольованість – при потребі у педагога має бути варіативність та здатність для виправлення та вдосконалення навчального процесу;
- постійна та активна взаємодія учнів та діалогічність під час заняття;
- правильна комбінація групової та індивідуальної діяльності;
- сприяння в зручній та комфортній роботі школярів.

В процесі використання ІКТ можемо виділити ряд основних положень, якими рекомендуємо послуговуватись при обранні онлайн-технологій у навчальному процесі [62, с. 42]:

1. доступність та комфортність платформи для використання педагогами та школярами. Легке та практичне управління програмним засобом;
2. змога для вчителя підбирати інформацію по-своєму, акцентуючи увагу на найважливіших аспектах, та розробляючи заняття бути винахідливим і креативним, а не вивчати послідовність відображення матеріалу;
3. можливість застосовування матеріалу у зручному для відтворення вигляді (логічні схеми, графіки, текстові інформація, презентації, фотографії і т.д.) [15, с. 114; 46].

Вчитель може використовувати онлайн-технології на всіх етапах уроку: подаючи новий матеріал, під час узагальнення, повторення, перевірки та корекції знань, вмінь та навичок учнів. За таких умов комп'ютер в роботі педагога може здійснювати таку роль [38, с. 53]:

- носія навчального матеріалу;
- демонстративного підручника;
- тренажера;
- методу моніторингу та перевірки учнів;
- інструмента для розробки та збереження матеріалу для занять;

- електронно-обчислювального інструмента та плеєра.

Варто пам'ятати про поради для педагогів німецького викладача та вчителя Ф.Дістервега, за допомогою яких можна підвищити результативність та якість навчання. Подамо кілька його рекомендацій [46]:

- діліть інформацію на складові та невеликі закінчені елементи;
- вирізняйте на всіх стадіях деякий сегмент інформації, яка розглядатиметься в подальшому, та подавайте поодинокі відомості, що викличе зацікавлення школярів, але не вдовольняючи його повністю;
- розчленовуйте та розміщуйте інформацію таким чином, щоб на наступній фазі, наскільки дозволяє ситуація, під час опрацювання нового матеріалу згадувались та відтворювались попередні дані.

Зважаючи на результати роботи психологів, звернемо увагу на деякі важливі аспекти, які варто враховувати при використанні наочності на уроках [14, с. 13]:

1. Зображений матеріал потрібно впорядкувати та організувати;
2. Наочність необхідно чергувати з звуковими даними;
3. Слід змінювати інтенсивність діяльності, забарвлення чи аудіодані;
4. Суть зображуваної інформації не має бути заскладною, але і не залегкою.

Система навчально-пізнавальної роботи школярів складається з трьох основних елементів: діяльнісно-процесуального, емоційно-мотиваційного та змістовно-операційного [3]. Для розробки результативного та якісного освітнього процесу необхідно поєднувати їх та звертати увагу на всі зазначені складові. Збільшення змістовно-операційної складової (цілісність історичної ерудиції та відповідних історичній тематиці прийомів когнітивної та гносеологічної роботи) через використання онлайн-технологій відбувається завдяки зростанню обсягу візуального матеріалу, рівня викладання інформації, застосуванню інноваційних методів при її поданні та в процесі роботи над нею [59, с. 768-769; 71]. Діяльнісно-процесуальна частина (діяльна когнітивна практика школярів з опанування та використання додаткових вмінь та історичної ерудиції) покращується за допомогою діалогічності освітніх платформ та здатності індивідуального спрямування їхнього вмісту та об'єму на всіх вихованців, розподілення та

наявності кількох ступенів складності виконуваних задач. Емоційно-мотиваційна складова (зацікавлення школярів до осягнення історичного матеріалу та варіантів його збагачення) посилюється завдяки виразному, колоритному візуальному матеріалу, наявності варіантів для індивідуальної діяльності, цифровому моделюванню тощо [74].

Підсумовуючи вищезгаданий матеріал, виокремимо чотири варіанти проведення уроків із застосування онлайн-технологій в процесі навчання [46]:

1. опрацювання основних аспектів заняття самотужки чи в групах, використовуючи одну чи кілька комп'ютерних технологій. Аналогічним способом можна організувати навчальний процес під час роботи над деякими задачами. Функцією педагога за таких умов є скеровування діяльності школярів у потрібному руслі, коригування праці вихованців;
2. застосування на заняття мультимедійних технологій, які використовуються для демонстрації та унаочнення важливого матеріалу;
3. застосування мережі Інтернет, різноманітних платформ для проведення практичного заняття, організації проєктної чи групової роботи, підготовки доповіді чи праці над індивідуальною задачею, проблемним питанням;
4. виконання розмаїтих завдань, інтерактивних вправ, проведення самостійних робіт, щоб перевірити рівень засвоєння матеріалу заняття, закріпити вивчене, узагальнити та систематизувати знання школярів [42, с. 59].

Одночасно з унаочненням історичних постатей варто створити психологічну характеристику діяча, якого опрацьовують учні. В процесі такої діяльності школярі формулюють власні погляди, розвивають вміння спілкуватись та взаємодіяти з іншими, зростає зосередженість та кмітливість, покращуються творче та критичне мислення [16, с. 63]. Під час міні-дискусій, що неодноразово з'являються при такій формі взаємодії, учні формують вміння лаконічно та зрозуміло висловлювати свою позицію, обґрунтовано захистити її, пропонують припущення, що має велике значення для зацікавлення та успіху в дослідницькій роботі, підборі та пошуку необхідної інформації, застосуванню її на практиці [41, с. 22].

На мотиваційному етапі, під час повідомлення теми та задач заняття варто застосовувати фрагменти художніх чи науково-популярних фільмів, які можна легко та швидко знайти за допомогою Інтернету. Перед опрацюванням відео потрібно поставити школярам кілька запитань [38, с. 53]:

- про яку визначну (постать, ситуацію, обставину) йде мова?
- яким може бути її зв'язок з нашим заняттям?
- з яких причин ми маємо вивчати її?

Даючи відповідь на ці питання, школярі своїми силами з'ясовують тему заняття, визначають його мету та задачі, наводять порівняння та зв'язок із сьогоденням, обґрунтовують значимість та доцільність цієї інформації для людства та конкретно для себе. З часом, коли вихованці досягнуть потрібного рівня вмінь та навичок діяльності з наочними джерелами, цей прийом можна застосувати при формулюванні проблемного запитання. Зауважимо, що уривок відео має тривати не більше трьох хвилин, мати виразний зв'язок з темою та передавати якнайбільше матеріалу, що потрібний для роботи з питаннями відтворюючого (Ким? За яких умов? Яка постать? В якому році?) чи творчого змісту (Яким був результат цієї події? Яким був вплив даного явища на становище держави? Чи вчинили б ви по іншому, будучи на місці цього історичного діяча?) [71].

Наочні матеріали варто застосовувати у процесі перевірки домашнього завдання чи закріплення та корекції отриманих знань. З вирішенням цих завдань досить добре допомагає вправа «Реконструктор», яка значно покращує інформаційну компетентність учнів. Педагог попередньо створює структурно-логічну схему, порівняльну таблицю чи фрагмент з джерела і робить в них пропуски, які потрібно заповнити, або вказує помилкові дані, які школярі мають відредагувати. Завдяки цьому прийому вдосконалюються навички групової роботи, тому що цю роботу вихованці здійснюють окремо, одноосібно чи спільно, працюючи в команді чи парі [38, с. 53].

Ще одним варіантом використання онлайн-інструментів у роботі вчителя історії є застосування аудіовізуальних матеріалів. Насамперед це документальні та науково-популярні стрічки, пропагандистські плакати, карикатури і т.п. Такі

джерела подають вихованцям матеріал, на базі якого вони опрацьовують певний історичний етап, життя видатних постатей, формулюють причинно-наслідкові зв'язки, розглядають та пояснюють навчальну інформацію, проводять паралелі з почутим і побаченим у відео- чи аудіофрагментів з прочитаним у підручнику чи в джерелі, особистим досвідом [74; 78].

Зараз у вчителя є можливість скористатись готовими та пристосованими для кращого сприймання школярами відеоматеріалами, наприклад, стрічки з циклу «Історія України», фрагменти випусків з телевізійного каналу «Час і війни», «Діскавері», «Невідома Україна», «Так зароджувались імперії», ресурси з онлайн-посібника «Уран», «Компас», «ВікіОсвіта», чи розробити необхідні матеріали власними силами, використавши пізнавальні уривки з художніх кінофільмів, ток-шоу, зокрема «Україна іридента», «Суд історії», частини лекцій викладачів Київського педагогічного університету ім. Драгоманова, Київського національного університету ім. Т.Шевченка, оскільки їхні записи є у відкритому доступі, записи промов видатних постатей, документальні фільми та зручну для редагування й монтажу платформу в онлайн-форматі чи встановивши необхідну програму на комп'ютер [38, с. 53].

Уривок відео не має бути довшим, ніж 10-12 хвилин та має комбіновано висвітлювати тему уроку. Для того, щоб учні мали основне уявлення та розуміння досліджуваної тематики, виступали діяльними співучасниками навчального процесу з застосуванням аудіовізуальних джерел варто надати їм випереджувальне домашнє завдання, опрацювати потрібний розділ підручника (у випадку коли окремі аспекти демонстрованого матеріалу заперечують чи дискутують з інформацією в посібнику), прочитати публікацію чи витяг з документа. До початку опрацювання школярі діляться на групи та одержують листки з питаннями, відповідати на які вихованці будуть після розгляду підготовленої наочної інформації [83 **Ошибка! Источник ссылки не найден.**].

Доречно буде застосувати питання, які сприяють розвитку співпереживання, вміння ставити себе на місце співбесідника чи відомої історичної особи, особистого відношення до відповідного епізоду чи визначної постаті, тобто аксіологічної

компетентності (Які особисті якості чи дії цього діяча ви підтримуєте, а які не схвалюєте?). Опрацювання відеофрагменту варто поділити на два сегменти, спочатку школярі 5-6 хвилин переглядають уривок, тоді відповідають на першу частину запитань та конспектують важливу інформацію, було б дуже добре це зробити у форматі схеми чи таблиці, після цього вихованці закінчують перегляд матеріалу, дають відповідь на питання, що залишились, підсумовують та узагальнюють результати роботи. Пізніше учні будуть самі ставити запитання до візуального джерела та розроблятимуть свої аудіовізуальні продукти для опрацювання однієї з тем чи фрагмента матеріалу [43, с. 53].

На підсумково-узагальнюючих заняттях чи на уроках формування вмінь та навичок школярів є можливість застосувати вправу «Знайди помилки в тексті» (Додаток Е). Найшвидшим та найлегшим способом її підготовки буде розробка педагогом вебсторінки з використанням програми «Microsoft Office Publisher». На ній розміщується матеріал, що стосується теми заняття та містить ряд огріхів. Помилки можуть бути в хронології, персоналіях, явищах, термінах і таке інше. Школярам потрібно відшукати ці неточності та виправити їх. Важчою варіацією даної вправи є знайдена вебсторінка в мережі Інтернет з історичними хибами. Вартою уваги для цього навчального етапу є вправа «Переконуючі листи», яка складається з двох стадій [38, с. 54]. На першій школярі опрацьовують матеріал вебсторінки з інформацією, що має відношення до теми заняття. Після цього вихованцям потрібно написати лист до автора публікації з питаннями на основі прочитаного. В ньому школярі уточнюють дані з опрацьованого тексту джерела, якими послуговувався автор при роботі над статтею, цікаві тези та аргументи, тлумачення тих чи інших явищ. Також над цією вправою можна працювати в режимі реального часу, знайшовши в мережі Інтернет платформу з історичними публікаціями, на якій є функція коментування прочитаного матеріалу [83].

Досить цікавою є вправа «Дилема», коли школярі шукають сайти, де вміщено інформацію з альтернативними точками зору щодо проблемних явищ, подій чи персоналій, та співставляють тези, які автори публікацій подають для аргументації

своїх поглядів [38, с. 54]. Під час порівняння школярам можна задавати такі питання:

- ❖ Яке трактування цієї ситуації вам більше імпонує?
- ❖ Які тези, що були використані автором, впевнили вас в цьому твердженні?

Чому?

- ❖ Чи можете ви навести аргументи для спростування цієї точки зору?

Одним з найефективніших варіантів співпраці школярів є проектна технологія, яка до того ж допомагає реалізувати діяльнісний підхід під час вивчення історії, розвиває особисту, соціальну та цифрову компетентності [13, с. 33]. За допомогою цієї форми роботи вихованці ґрунтовно опрацьовують матеріал з теми, розвивають навички комунікації, творчу ініціативу, вміння самостійно шукати та аналізувати потрібну інформацію, застосовують її на практиці, вдосконалюють та покращують особисту та соціальну компетентності, індивідуальні здібності та таланти учнів. Важливим є те, що під час виконання проекту школярі вчаться здобувати знання власними силами, отримують досвід розумової та навчальної праці [44, с. 39].

Згідно з І.Сергєєвим зміст проекту складається з «5 П»: Проблема, Проектування, Пошук матеріалу, Продукт, Презентація та «6-е П» це Портфоліо роботи, інакше кажучи, тека, де зберігаються джерела, інформація та ресурси, що були використані під час дослідження. На кожній з цих стадій діяльності учні мають розробити певний проміжний результат [52]. На заздалегідь визначеному занятті школярів, що працювали в групах захищають свій проєкт згідно з вимог, з якими вихованці були заздалегідь ознайомлені (дедлайн, час виступу, варіанти оформлення роботи, джерела та матеріали, якими можна послуговуватись) [58, с. 34]. В старших класах проєкти можна використовувати як для групової, так і для індивідуальної діяльності. Під час розробки та захисту роботи школярі користуються онлайн-технологіями, зокрема створюють інтелект-карти, інфографіки, анімацію, презентації в Canva, Prezi, Moovly, Google Slides, Piktochart тощо [22, с. 100; 29, с. 120].

Теми проєктів можуть презентуватись кількома способами:

1. нотатки мандрівника (листи, щоденник), які розглядаються від імені відомої постаті чи від першої особи – учасника подорожі («Мандрівка по Спарті та Афінах»);
2. ситуація рішення, за якої вихованець грає роль певної історичної особи і, враховуючи особисті переживання, приймає рішення, що має вплив на подальший хід історії;
3. Діалоги, коли школярі ведуть дискусію з важливих та проблемних питань [67].

За умови активного та системного застосування проєктної технології в школярів формуються та вдосконалюються такі вміння [64, с. 66-68]: використання багатьох джерел інформації, систематизація знань, прийняття рішень, аналіз матеріалу, відповідальність за виконання поставленого завдання в групі, самооцінка, розуміння та вирішення поточних проблем (критичне та логічне мислення), організація групової діяльності (планування, розподіл завдань, оцінювання), аргументоване висловлення власної позиції та повага до думок інших, презентація проєкту, дискутування, застосування наявного досвіду та знань для виконання завдання, пошук компромісних рішень, застосування сучасних онлайн-інструментів, громадська активність [13; 40, с. 16].

Варто пам'ятати і про вагомі виховні можливості онлайн-інструментів на уроках історії, оскільки вони допомагають розвивати художній смак школярів. Під час проведення заочних екскурсій відомими світовими музеями вихованці дізнаються про світову та вітчизняну культурну спадщину, дозволяють краще вивчити основні культурно-історичні епохи, зокрема Ренесанс чи Просвітництво, зрозуміти їхню специфіку та особливості [30, с. 114-115].

Віртуальна екскурсія є такою формою проведення інтерактивного заняття чи позакласного заходу при якій завдяки певним онлайн-платформам учні мають можливість побачити цікаві пам'ятки та мистецькі надбання людства за допомогою свого телефона, комп'ютера чи іншого пристрою. За освітньою метою вона є уроком засвоєння нових знань, коли педагог стає екскурсоводом та ознайомлює

школярів-туристів з визначними місцями. Найкращими платформами для проведення таких занять є Google Arts & Culture, Thinglink [18, с. 100; 22, с. 130].

Зважаючи на викладене вище, можна виділити такі види діяльності учнів на заняттях з історії з застосуванням онлайн-інструментів [52]:

- індивідуальна робота, за якої вихованці трудяться з інноваційними технологіями окремо від інших, із своїми певними завданнями;
- індивідуально-груповий вид: деякі школярі працюють з онлайн-платформами спільно з іншими учнями, а вихованці з найнижчим чи найвищим рівнем знань та вмінь виконують завдання, які були попередньо підготовані педагогом;
- колективна, спільна робота – учасники навчального процесу діляться на невеликі команди, в яких визначають освітні функції та працюють над задачами з використанням онлайн-технологій, які учитель історії надає індивідуально для групи, водночас можуть застосовуватись і завдання для окремих учнів; досягнення уроку отримані завдяки груповій діяльності, а ступінь особистого залучення до опрацювання теми є якнайбільшим;
- фронтальна робота – загальна діяльність всіх школярів, педагог проводить заняття та формулює задачі, користуючись компонентами онлайн-технологій для спільної та індивідуальної праці вихованців.

Узагальнюючи сказане можна зробити висновок, що у методиці викладання історії та суспільствознавчих дисциплін є ряд варіантів для розробки навчання з застосуванням онлайн-технологій. Перший спосіб базується на тезі, що комп'ютерні технології можуть бути головним інструментом освіти школярів і влаштування навчального процесу вихованців. Учні трудяться за телефоном чи комп'ютером, отримуючи від педагога поміч у формі настанов, порад, роз'яснень та уточнень. Результативність такого формату навчання пов'язана з особливостями вибраної платформи. Комп'ютерні технології спрямовані на школярів, тому функція педагога при такій організації заняття є допоміжною, вторинною по відношенню до індивідуальної навчально-пізнавальної діяльності вихованців. Відповідно до другого способу, комп'ютерні технології використовуються як

додатковий, помічний інструмент для подання педагогом освітньої інформації: учитель самостійно застосовує онлайн-ресурси чи під час навчання школярів на занятті впорядковує розмір і склад поданого матеріалу. За цих умов функція інтерактивних засобів є незначною, а результативність освітньої діяльності зумовлюється вчительською професійністю. Насамкінець онлайн-інструменти можуть бути додатковим знаряддям в роботі педагога, наприклад, під час проведення тематичних та самостійних робіт.

3.2. Технології використання онлайн-інструментів на уроках історії

Сучасна розробка та організація навчально-виховного процесу базується на трьох основних підходах: діяльнісному, компетентнісному та особистісно-орієнтованому [4; 45, с. 126]. Насамперед опрацювання історичної дисципліни має ґрунтуватись на індивідуалізації навчання, допомагати в формуванні й вдосконаленню необхідних для життя та роботи вмінь і навичок, в процесі чого виховується особистість громадянина України, ініціативна й активна поведінка кожного школяра [1; 44, с. 40].

У старших класах учні активно працюють з термінами і поняттями, тому можна використати завдання для встановлення відповідності між словом та його тлумаченням, знайти пари, що, наприклад, варто застосувати у 9 класі з всесвітньої історії при вивченні теми «Велика Британія і Франція» у добу революцій та національного об'єднання (1815-1870 рр.) на етапі систематизації знань (Додаток Ж) [27, с. 20-21]. Ще одним варіантом роботи є готові пояснення, а школярам при цьому потрібно визначити про який термін йде мова, зокрема цим можна скористатись в 11 класі на уроці узагальнення та систематизації знань за розділом VI «Творення нової України» (Додаток З) або ж вихованцям надаються назви явищ чи подій, значення яких необхідно з'ясувати. Також учням можна запропонувати завдання розподілити терміни, що мають відношення до різних історичних епох чи періодів, що можна використати у 10 класі після вивчення «Західноукраїнських земель у міжвоєнний період» (Додаток И), щоб у вихованців сформувалась цілісна

картина становища рідного краю та його населення до 1939 року включно, у вправі також наведено поняття з розділу «Україна в роки Другої світової війни», проте незнайомі назви школярі можуть віднести до категорії «1939-1945» і це буде елементом випереджаючого навчання [12, с. 102].

Добре знайомим та ефективним методом для роботи з термінами є кросворд [55, с. 291]. Варіантів його використання є досить багато, зокрема це може бути звичайний варіант, створений вчителем, гра «Кросворд навпаки», коли в ньому вже вказано поняття чи прізвиська, а учням потрібно їх пояснити або ж скласти запитання, наприклад, у 6 класі таку технологію можна використати при вивченні теми «Афінська та Спартанська держави» (Додаток К) [70]. Також на домашнє завдання школярі отримують завдання самостійно розробити кросворди. Ефективними платформами для їхнього створення є Wordwall, Flippity, Childdevelop, Online Test Pad [22, с. 100].

Для продуктивнішої роботи з датами та подіями, ефективнішого розвитку хронологічної компетентності рекомендуємо організовувати вікторини – в процесі ігрової діяльності у школярів формуються міцні знання, а елемент змагання є важливим для учнів середньої школи. Дану технологію найефективніше використовувати на етапі перевірки домашнього завдання чи систематизації знань, до того ж школярам можна дати доручення самостійно її створити [44, с. 38]. Хорошими платформами для розробки цих завдань є Kahoot, Quizizz, Classroom, Classtime, Wordwall, Learningapps, World Map Quiz [19, с. 20-21; 25, с. 51]. Досить ефективними такі вікторини є під час вивчення постатей, культурних пам'яток чи роботи з картою, зокрема при опрацюванні Незалежної України в 11 класі можна використати зображення відомих представників культури (І.Марчук, І.Чічкан, Джамала), мапи з результатами голосування, мурали («Єдність», «Ікони революції») чи відомі твори мистецтва (О.Ройтбурд «Прощавай, Караваджо», О.Шупляк «Підглядання Фрейда») (Додаток Л) [3].

Для ефективнішого запам'ятовування важливої інформації на заняттях з історії та правознавства варто застосовувати структурно-логічні схеми [14, с. 12; 76]. Завдяки цьому увага учнів концентрується на окремих та найважливіших

аспектах матеріалу. Спочатку можна розробляти їх спільно з школярами, а пізніше вихованці працюють над ними самостійно, з чим успішно допомагають платформи Lucidchart, Canva, Dia, LibreOffice Writer, Visio, LibreOffice Draw, Inkscape. Це сприяє кращій результативності під час засвоєння головного матеріалу, а створення схем вимагає вмінь та навичок для їхнього аналізу [71].

В старших класах схеми вже складніші, вони можуть відображати структуру суспільства чи організації, ієрархію чи причинно-наслідкові зв'язки [44, с. 38]. Наприклад, у 10 класі при опрацюванні теми «Окупаційний режим в Україні» можна проілюструвати німецькі окупаційні зони, «Розгортання руху опору в Україні» варто показати структуру УПА (Додаток М). В 11 класі на занятті, присвяченому «Виходу УРСР на міжнародну арену» доцільно використати складноструктурну таблицю для характеристики протистояння воєнно-політичних блоків після Другої світової війни, «Народженню опозиційного руху» - у вигляді павучка зобразити форми діяльності шістдесятників (Додаток Н) [14, с. 12].

Віртуальні екскурсії в першу чергу розвивають культурну обізнаність та самовираження школярів, дають можливість відвідати Лувр, Ермітаж, Національний музей сучасного мистецтва в Сеулі, Галерею Уффіці у Флоренції, Національний музей антропології в Мехіко, Rijksmuseum в Амстердамі тощо, що є чудовим доповненням в процесі роботи над темою з всесвітньої історії «Основні тенденції розвитку літератури і мистецтва у другій половині ХХ – на початку ХХІ століття» в 11 класі» [18, с. 100]. У 8 класі при вивченні історії України з теми «Зародження українського козацтва. Запорізька Січ» можна провести з учнями віртуальну екскурсію по території Запорізької Січі, «Історичні джерела про Богдана Хмельницького як політика і людину» - побувати в резиденції першого гетьмана Війська Запорозького у місті Чигирин. У 9 класі розглядаючи «Українські землі у складі Російської імперії: адміністративно-територіальний устрій і національне та соціальне становище» варто відвідати Музей народної архітектури та побуту «Шевченківський гай» [38, с. 55].

У 6 класі вивчаючи тему «Культура давнього Єгипту» для розвитку громадянської компетентності, культурної обізнаності та самовираження школярів

[6] варто запропонувати вихованцям такі проєкти, як «Давньоегипетські піраміди – символ могутності фараонів», «Наукові знання єгиптян», «Писемність та освіта Давнього Єгипту», «Архітектура та мистецтво стародавніх єгиптян». У 7 класі учні можуть працювати над проблемами, присвяченими «Хроніці останніх днів Риму» (література, мистецтво, історія) – створення хроніки, «Послушника монастиря бенедиктинців» (мистецтво, історія, музика, література) – лист молодій особі-послушника з міркуваннями про життя ченців, «Діалогу з Августином». Учням 8-го класу пропонується дещо складніші теми, які чіткіше враховують інтегративність навчального процесу, зокрема «Залиши надію кожен, хто сюди заходить» (література, історія) – зображення образу «Пекла» у Данте Аліг'єрі в контексті культури Постренесансу, «Заповіт Рабле» (література, історія) – розробка тексту про ідеал людини майбутніх поколінь [13, с. 36].

При вивченні в 11 класі з історії України теми «Культура і духовне життя в Україні наприкінці 1950-х – у першій половині 1960-х років» учні отримують проєктне завдання: аркуш з написом «Радянська Україна. 1962 р.» та таблицю, яку потрібно заповнити «Про що писала газета», «Про що газета мовчала» [67]. У 10 класі, завершуючи опрацювання третього розділу «Розгортання визвольних змагань», також можна використати метод проєктів: школярі, проаналізувавши історичні джерела повинні підготувати виступ від імені одного з провідних політиків на конгресі української незалежності 1923 р. Туди умовно запрошуються М.Грушевський, С.Петлюра, П.Скоропадський, Ф.Лизогуб, Є.Петрушевич, К.Левицький. Основними питання конгресу будуть такі: 1. Якою має бути Українська держава за формою державного устрою? 2. Діяльність якого уряду періоду Української національно-демократичної революції була результативнішою? 3. Яких помилок можна було б уникнути? 4. Чи існувала можливість створення єдиного антибільшовицького фронту та як це можна було зробити? Захищати свої проєкти учні будуть на уроці прес-конференції, виступ буде супроводжуватись презентацією, структурно-логічними схемою, інфографікою чи інтелект-картою, залежно від вибору вихованців. Інша частина класу поділяється на групи, що будуть представляти кореспондентів телебачення та

газет. Школярі обов'язково мають вести конспект, оскільки в кінці заняття всі матеріали потрібно здати вчителю [53, с. 172; 50, с. 69].

Проектну технологію можна використати в 10-11-х класах і для покращення правової культури учнів [3], особистої та здоров'язберігаючої компетентності, зокрема вихованці можуть дослідити такі питання: «Топ-п'ять складових фінансової грамотності», «Успіх – це, легко?», «Моя безпека в соціальних мережах», «Великий спорт – це про здоров'я?», «Шляхи втягнення неповнолітніх у злочинну діяльність», «Мої права та обов'язки», «Особливості студентського життя в європейських країнах» [24, с. 32]. Також школярі мають можливість працювати над дослідницьким краєзнавчим проектом, коли вони збирають, узагальнюють та опрацьовують матеріал щодо певного завдання [24, с. 32]. Зокрема така робота може бути присвячена вивченню долі родини в різний час української історії, діяльності козаків на наших теренах чи «Історії мого міста під час відомих історичних подій: Першої світової війни, Другої світової війни». Оформити дані проекти школярі можуть у зручній формі, в тому числі у вигляді фоторепортажу, доповіді чи презентації, які проводяться під час уроку [29, с. 119-120]. В перспективі цю роботу можна продовжити та зайнятись розробкою науково-дослідної праці Малої академії наук.

Важливим елементом у роботі вчителя історії та суспільствознавчих дисциплін є розвиток в учнів вміння реалізовувати отримані знання на практиці, тобто забезпечення діяльнісного підходу під час навчання. Зокрема у 9 класі при вивченні теми з правознавства «Адміністративна та кримінальна відповідальність» школярі працюють в малих групах, аналізують певні ситуації та мають визначити: Які правопорушення здійснили ці особи? Якою є відповідальність за вчинені дії? Чи будуть вони нести відповідальність? Свою думку потрібно обґрунтувати. Використовуватись можуть такі приклади ситуацій: 1. Перехід вулиці у недозволеному місці; 2. Несплата податків; 3. Носіння бурдного одягу; 4. Непростойна поведінка в державній установі. Групи 5-7 хвилин обговорюють аргументи та готуються до представлення. Після цього 15-20 хвилин тривають

«громадські слухання». Кожна група за 2-3 хвилини презентує свою позицію та дає відповідь на запитання [79].

За допомогою таких видів роботи в школярів формується активна громадянська позиція [2]. В старших класах також використовуються такі форми організації навчання, як круглі столи та диспути, урок-суд, ток-шоу тощо. Зокрема в 10 класі з історії України під час вивчення теми «Масові репресії в радянській Україні» можна провести урок-суд над М.Скрипником, під час якого школярам на основі конкретних фактів та аргументів потрібно буде охарактеризувати цього діяча, для візуалізації та кращого відображення цього чудово підійдуть онлайн-інструменти, та зробити висновок про його вплив та значення в українській історії [44, с. 40]. Такий вид роботи є одним з найскладніших, оскільки потребує ретельної та ґрунтовної підготовки вчителя, проте дозволяє активізувати навчально-пізнавальну активність учнів та забезпечити інтерактивність освітнього процесу.

У програмі з всесвітньої історії міститься перелік визначних постатей до всіх тем. Перед опрацюванням нового розділу школярам рекомендується розробити мультимедійну презентацію про життя та дії відомого діяча. Зокрема, в 10 класі, розглядаючи перший розділ «Перша світова війна. Війна та революції», можна охарактеризувати діяльність Ф.Фоша, В.Черчилля, В.Вільсона, П. фон Гінденбурга, Л.Джорджа, Л.Бота тощо.

Розпочинаючи з 5 класу, варто працювати над створенням історичних портретів відомих постатей. Для цього можна використати рольову гру «Візитка», в якій учням потрібно коротко описати історичних діячів, зокрема, розмістити фото цієї особи, охарактеризувати час правління, внутрішню та зовнішню політику, політичні погляди, партію, яку він представляв тощо. В розробці цих резюме доцільно скористатись програмою Microsoft Publisher. Найефективнішою ця техніка буде при вивченні таких тем, як Київська Русь (7 клас), Руїна (8 клас), «Паризька мирна конференція 1919 р.» (10 клас), діяльність американських президентів (9-11 класи) [20, с. 22].

Також для результативнішого запам'ятовування й засвоєння життя відомих осіб варто застосувати дидактичну гру «Впізнай героя», в якій одному з учнів,

задаючи запитання потрібно визначити про кого йдеться, однак відповідати на них можна лише «Так», «Ні», «Частково» [20, с. 22; 44, с. 38]. Ще одним цікавим інструментом для вчителя є використання соціальних мереж, наприклад, школярі отримують завдання створити сторінку якогось діяча в Instagram, Facebook, Tik-Tok чи Twitter, на якій вони можуть розмістити основну інформацію про цю постать, важливі події чи фактори, що вплинули на її формування, цікаві та спірні моменти в діяльності даної особи, що допоможе розвинути цифрову та інформаційну компетентності [36, с. 105; 40, с. 15].

З 5 класу розпочинається робота з історичними документами. Спершу їх можна використовувати для опису відомої постаті, явища чи події, пізніше учні на основі джерел робитимуть висновки та характеризуватимуть різноманітні процеси та факти, що сприятиме розвитку інформаційно-цифрової компетентності. Узагальнюючи третій розділ «Джерела до вивчення історії», можна зобразити види історичних джерел та виконати вправу «Знайди місце історичного джерела» (Додаток П). За допомогою ресурсів Wordwall чи Learningapps [18, с. 100] в 5 класі можна створити вправи чи скористатися вже готовими для перевірки та закріплення знань учнів після роботи з джерелами при вивченні теми «Відома і чута в усіх кінцях землі, або пам'ятники найвизначнішим діячам Київської Русі та Галицько-Волинської держави» (Додаток Р) [76].

В старших класах варто застосовувати завдання для встановлення співвідношення тексту джерел та їх назви чи основних положень документу, наприклад, у 10 класі при узагальненні знань за другим розділом «Облаштування повоєнного світу» учні працюватимуть над «Міжнародними конференціями 20-х років ХХ ст.» (Додаток С). Після цього матеріал пудсумовується, школярі отримують цілісне бачення розстановки сил на міжнародній арені після Першої світової війни. В 9 класі, опрацьовуючи тему «Громадська опозиція російському царизму в Україні. Соціальні протести», варто здійснити порівняння «Руської правди» П.Пестеля та «Конституції» М.Муравйова. Для цього потрібно завантажити текст цих історичних документів у PDF форматі у вигляді колонки, завданням учнів буде спільні тези виділити зеленими кольором, а відмінні –

червоним. Виконувати дане завдання школярів можуть індивідуально чи працюючи в групах, під час уроку чи на домашнє завдання. Якщо робота проводиться в класі, то можна вивести зображення на екран та вказати спільні та відмінні моменти в зошиті чи на дошці за допомогою «Лінійної діаграми Венна» (Додаток Т) [37, с. 3].

Ще однією цікавою технологією є встановлення причинно-наслідкових зв'язків, характеристики діяльності відомих діячів чи порівняння явищ в поєднанні зі складанням пазла, тоді будуть покращуватись логічна, інформаційна та просторова компетентності [23, с. 39]. Дану методику можна використати для аналізу тоталітарних режимів у СРСР, Німеччині та Італії (10 клас), узагальнення та систематизації знань з розділу «Українські землі у складі Речі Посполитої XVI – першій половині XVII ст.», «Франція в XVI – XVII столітті» (8 клас) (Додаток У).

Також учні можуть отримати завдання скласти історичний пазл та описати зображення. Ефективним цей метод є при роботі з портретами, картинами, архітектурними пам'ятками, картами тощо. Такі пазли можна створити за допомогою платформ Jigsawplanet, IMGonline, pazlyonline.com або ж використати вже готові на сайті Vseosvita та ін. Вони можуть бути присвячені таким зображенням: «Резиденція митрополотів Буковини і Далмації», «Дівчина в червоному капелюсі» О.Мурашка, «Грецька колонізація Північного Причорномор'я», «Карта ЗУНР», «Великі географічні відкриття». Це сприятиме вдосконаленню інформаційно-цифрової, просторової, громадянської та культурної компетентності учнів [36, с. 105; 71].

Якщо відсутнє достатнє навчально-методичне забезпечення, зокрема, карти та наочний матеріал, то варто скористатися платформами OpenStreetMap чи Google Maps, що покращить просторову компетентність учнів. На даних сервісах мапа світу розроблена з використанням фотографій, виконаних з космічного супутника. Розмір карти дає можливість детально розглянути не лише школу чи споруди, а й невеликі предмети (дерева, транспортні засоби) завдяки огляду місця на 360 градусів. Мапа може бути фізичною чи у вигляді контурної карти. Якщо учасник

zareєструвався на цьому ресурсі, то він має можливість відзначати визначні місця та додавати інформацію щодо них, зокрема текст та фотографії [38, с. 55].

В першому випадку можна використати карту та візуальний матеріал, розміщений іншими учасниками. Учні можуть просто переміщатись по карті чи одразу відшукати потрібне місце. Наприклад, на уроці історії в 11 класі при вивченні теми «Культура, освіта, наука» періоду Незалежності школярі можуть побачити мурали «Відродження», «Енергія стихій», «Підвестися з бруду», диптих «Святий Юрій» і «Час змін», побувати в околицях Андріївського узвозу, Будинку з химерами в Києві, міської ратуші та замку в Бучачі, музеї писанкового розпису в Коломиї та в інших цікавих пам'ятках України; на занятті, присвяченому Революції Гідності можна продемонструвати зображення Романа Гурика в Івано-Франківську, триптих «Ікони революції» та розпис «Єдність» [83]. В 10 класі, опрацьовуючи проблематику Української національно-демократичної революції, учні можуть побачити стінописні портрети М.Грушевського, П.Скоропадського, С.Петлюри, розпис «Герої Крут» і т.п.

Під час роботи з датами та подіями добре знайомою технологією для вчителя історії є лінія часу, проте з онлайн-інструментами значно зростають її можливості. Зокрема сервіси Padlet, Time.Graphics чи Learningapps надають можливість окрім цифр та тексту додати зображення, анімації, малюнки чи відеоматеріал. Найефективнішою дана технологія буде під час уроку узагальнення та систематизації знань після вивчення значного за обсягом розділу, наприклад, у 5 класі «Історія України в пам'ятках» (Додаток Ф), чи тем з великою кількістю дат та подій, зокрема Київська Русь, Руїна, Українська національно-демократична революція [8] (10 клас) (Додаток Х), що полегшує та покращує роботу над хронологічною компетентністю [45, с. 124, 126].

Важливою та необхідною технологією для використання вчителем історія є усна історія, тобто записані свідчення людей, які допомагають школярам перенестись в недалеке минуле та розвинути особисту, аксіологічну та культурну компетентності. Вихованців потрібно навчати аналізувати цей матеріал через опитування, перегляд та наступні питання, пов'язані з отриманою інформацією.

Найкраще використовувати такі джерела для мотивації школярів до вивчення новітньої історії, зокрема вивчаючи теми «Суцільна колективізація сільського господарства в радянській Україні. Голодомор 1932-1933 рр.», діяльність УПА, становище в'язнів ГУЛАГУ (10 клас), життя та побут населення в період системної кризи радянського ладу чи «перебудови», волонтери АТО, російсько-українська війна. Відео- та аудіоматеріал для такої роботи можна знайти на платформі Localhistory, також заслуговують на увагу фільми «Століття Якова» А.Кокотюхи, «Поводир» О. Саніна, «Король Данило» Т.Химича, «Гірки жнива» Дж. Менделюка, «Чорний ворон» Т. Ткаченка та «Капелани: війна очима священників» В.Дігтяренко [23, с. 37; 70].

Досить цікавою технологією є використання ігрових онлайн-дошок при роботі в групах. Кидаючи кубик, учні рухаються по віртуальному полю та отримують різноманітні завдання з історичними документами, зображеннями відомих постатей та культурних пам'яток, картами, відео- та аудіоматеріалами, якщо учасник відповідає правильно, то проходить далі, якщо ні, то виконує умови, що вказані в картці. Заслуговує на увагу ресурс «Сто років боротьби. Українська революція 1917-1921 рр.», якою можна скористатись в 10 класі з історії України для узагальнення та систематизації знань після опрацювання розділу 3 «Розгортання визвольних змагань» (Додаток Ц). Оскільки цю гру можна завантажити на телефон чи планшет, то клас можна розділити на кілька груп, учасники яких змагатимуться між собою, тому учень, який перший об'єднає 6 українських регіонів отримає найвищу оцінку [8]. Також школярі можуть покращувати свої знання з даної теми самостійно, працюючи вдома.

Якщо потрібно розробити настільну гру на довільну тему, то вчитель може скористатись сервісом Flippity, в якому є можливість змінювати та додавати практично будь-які елементи, в тому числі анімацію та посилання на Youtube, переробляти складові дошки під зміст уроку та вподобання педагога чи учнів, зокрема замість фішок школярі можуть використовувати зображення відомих постатей чи навіть свої власні [22, с. 100]. Використати дану платформу можна в 9 класі при вивченні теми «Україна напередодні Першої світової війни. Початок

воєнних дій на території України» на етапі систематизації знань (Додаток Ш). Також учні можуть отримати індивідуальне чи групове завдання розробити таку настільну гру на домашнє завдання, що, в першу чергу, покращує інформаційно-цифрову компетентність та сприяє кращому засвоєнню матеріалу тими, хто розроблятиме цю онлайн-дошку та тими, хто працюватиме над нею на уроці. Дана технологія допомагає розвивати хронологічну, просторову, соціальну та особисту компетентності [77].

Окремо варто зупинитись на використанні у навчальному процесі інтелект-карт та інфографіків. Роботу з ними варто розпочинати з 5 класу, адже з більшою кількістю опрацьованих та створених карт розуму зростатиме і їхня якість. Спочатку вчителю потрібно застосовувати готові інтелект-карти, навчати учнів їх аналізу та розумінню. Коли школярі вміють добре працювати з картами розуму, тоді варто ознайомити їх з основними правилами, принципами для створення цих технологій, платформами для їхньої розробки, те саме стосується й інфографіків [61, с. 89, 91]. Працювати над інтелект-картами та інформаційними графіками учні можуть під час уроку чи вдома, виконувати дане завдання індивідуально чи в процесі групової діяльності. Зокрема, в 6 класі під час вивчення теми «Кіммерійці та скіфи на території України» учні працюють над картою розуму «Кочовики Північного Причорномор'я України», де їм потрібно описати які райони населяли племена скіфів, кіммерійців та сарматів, чим займались, який у них був спосіб життя, якими були особливості культури тощо (див. додаток Е) [39, с. 50].

Інфографікою можна скористатись на уроці громадянської освіти в 10 класі, опрацьовуючи «Безпеку та приватність в Інтернеті. Кіберзлочинність», візуально відобразити форми рекрутингу терористів в соцмережах (Додаток Щ). У підручнику з всесвітньої історії у 8 класі О.І. Пометун О.І. та Ю.Б. Малієнко. школярам пропонується спираючись на текст, ілюстрації та словник архітектурних понять відобразити особливості готичного собору. Тут також можна використати наочні матеріали з конструктивними елементами готичного храму, які попередньо може підготувати педагог чи хтось з вихованців. В цьому випадку варто створити інфографіку «Архітектурні елементи готичного храму» (на основі Ам'єнського

собору) (Додаток Ю). Головною вимогою до послуговування цими технологіями є їхнє системне використання в навчальній та професійній діяльності, тільки в цьому випадку можна розраховувати на справді хороший результат [30, с. 155].

Для унаочення, роботи над термінами та поняттями варто скористатись хмарою слів, яку можна використати для формулювання цілей заняття, висловлення міркувань школярів, закріплення опрацьованої інформації та як домашнє завдання. Зокрема, в 6 класі на уроці «Кіммерійці та скіфи на території України» хмару слів, яка присвячена Троянській війні та праці Гомера «Ілліада» використано на етапі мотивації, щоб зацікавити учнів вивчати життя та діяльність племен, що описані в поемі (див. додаток Е).

Отже, застосування на заняттях з історії такого наочного матеріалу є важливою складовою роботи. З його допомогою урок стає не лише цікавим, а й зростають можливості для реалізації дільнісного підходу, школярі візуально бачать предмет дослідження, формуються комфортні умови для опрацювання інформації, діалогічності та інтерактивності навчального процесу. Але не потрібно забувати, що історія є навчальним предметом, зміст якого складають основи історичних знань, тому наочний матеріал є лише певним елементом, який має специфіку та особливості застосування для досягнення найбільшої користі та результативності освіти [58, с. 36].

Методика використання онлайн-інструментів для організації співробітництва на уроках історії значно підсилює зацікавлення школярів даним предметом, дає можливість підняти заняття на якісно новий рівень: збільшити статус та авторитет педагога; запровадити в процес навчання інноваційні засоби; збагатити можливості візуального супроводу заняття; поєднувати різні форми та види навчання в межах одного уроку; застосовувати вправи на моделювання історичних ситуацій, оцінку правильності рішення, ефективності обраного підходу; результативно проводити контроль знань, вмінь та навичок вихованців. З допомогою цієї технології в учнів краще формується рефлексія власної діяльності і вони отримують можливість візуально побачити результат своєї роботи.

Узагальнюючи сказане, можна зробити висновок, що онлайн-інструментами можна скористатись на будь-якому етапі уроку з історії та суміжних дисциплін. Зокрема, педагог може використати такі технології як інтерактивні вправи на встановлення відповідностей, класифікацію, реконструкцію історичного джерела, вікторини, структурно-логічні схеми, віртуальні екскурсії, дистанційні курси, індивідуальна та групова робота над проектом чи документами, рольові та дидактичні ігри, соціальні мережі, складання та розв'язування кросворда, пазли, цифрові карти та підручники, онлайн-дошки, лінія часу, матеріали усної історії та художніх фільмів, настільні ігри, карти розуму, інфографіки, хмари слів, проведення онлайн-конференцій, розміщення навчального матеріалу на віртуальному сховищі даних, розробка вебсайту, онлайн-ігри тощо.

Таким чином, застосування онлайн-інструментів дозволяє педагогу підвищити ефективність та результативність навчання, підсилити навчальний ефект від використання традиційних та інноваційних методів, тому що дає можливість конструювати індивідуальні освітні траєкторії школярів та реалізувати завдяки цьому диференційований підхід до вихованців з різним рівнем готовності до роботи.

ВИСНОВКИ

Сьогодні вчителі на уроках історії використовують різноманітні інформаційно-комунікативні технології, до яких належать інструменти, що пов'язані з створенням, збереженням, передачею, аналізом та керуванням інформацією. Можна виділити такі основні типи ІКТ: універсальні інформаційні технології; комп'ютерні засоби телекомунікації; навчальні та контролюючі програми, цифрові підручники та карти; мультимедійні програмні продукти; інструментальні авторські системи програмування.

Наочні історичні джерела, відео-, аудіо-, електронні матеріали та засоби навчання, соціальні мережі зацікавлюють школярів та мотивують їх до навчання, при цьому також зростає його якість. Тому сучасний педагог може ефективно використовувати ІКТ як для ефективного навчання вихованців, так і для особистого розвитку та професійного вдосконалення. Швидкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій надає школярам доступ до багатьох можливостей. Завданням вчителя є навчити учнів ефективно користуватись ними, щоб бути освіченими громадянами комп'ютеризованого світу. У вихованців потрібно сформувати чітке розуміння основних принципів та методів взаємодії з інформацією у різноманітних її видах та формах. Саме комп'ютерні технології сприяють тому, що випускники згодом стануть успішними членами інформаційного суспільства. Володіння і раціональне застосування цих засобів визначає цифрову грамотність, тобто інформаційно-комунікаційну компетентність, практичні вміння та навички використання інноваційних інструментів у навчально-пізнавальній та фаховій діяльності. Використання технічних ресурсів та можливостей сучасних програмних засобів, об'єднання їхнього потенціалу із звичними педагогічними прийомами дає можливість розробити продуктивні та цікаві заняття.

Головними умовами ефективної реалізації педагогіки співробітництва в освітньому процесі є необхідність забезпечити безперервну взаємодію школярів, свідому творчу взаємозалежність, активну особисту участь в колективній роботі,

індивідуальну та групову відповідальність за прийняття рішень, постійний розвиток навичок командної діяльності для зростання її продуктивності та результативності. До основних завдань, які потрібно вирішити під час взаємовідносин педагога та учнів належать зменшення конфліктності у процесі роботи, збільшення ефективності діалогічності навчання, посилення ефективності від планування навчального процесу вчителем.

Новітні онлайн-інструменти сприяють тому, що освіта залишається актуальною, незважаючи на швидкість та мінливість сучасного світу, вчасно реагує на глобальні виклики, покращує якість віддаленого, цифрового навчання. Інформаційно-технічні ресурси під час вивчення історичної дисципліни збагачують можливості подання навчальної інформації, взаємодії та спілкування між вихованцями. Для наступного вдосконалення та формування здорової, соціально зрілої спільноти потрібно змістити пріоритет із знаннєвого компоненту особистості на виховний.

Цифрові технології можуть застосовуватись як комбінований технічний засіб, так і у вигляді певного набору навчальних інструментів, що об'єднує можливості відображення відео та звукоряду, візуалізації динамічних та статичних зображень, що доступні іншим навчальним засобам. Під час вибору онлайн-технологій варто враховувати такі рекомендації: програма повинна бути зрозумілою під час першого знайомства як вчителям, так і школярам; керування платформою має бути простим та зручним; педагог може комбінувати матеріал на власний розсуд, під час підготовки до заняття займатись творчістю, а не запам'ятовувати порядок подачі інформації; ресурс дозволяє використовувати дані в будь-якому форматі відтворення (таблиці, текст, графіки, слайди, аудіо- та відеофрагменти).

За дидактичним призначенням можна виділити такі види онлайн-інструментів: 1) демонстраційні – для наочно-ілюстративного подання матеріалу; 2) навчальні – щоб ознайомити учнів з новою інформацією, формування базових понять, відпрацювання ключових вмінь та навичок при застосування в певній ситуації; 3) контролюючі – для поточного та підсумкового контролю знань; 4)

навчально-контролюючі – як програмно-педагогічний засіб; 5) тренажери – призначені для закріплення нових знань та тренування операційних навичок; 6) конструктори або комп'ютерні моделюючі середовища – для самостійної розробки та спостереження моделей об'єктів, руху тіл у різних полях; 7) імітаційно-моделюючі – моделюють складні процеси, реалізувати які не має змоги під час заняття.

Вчитель може використовувати онлайн-інструменти на будь-якому етапі уроку чи навіть під час позашкільної та позакласної роботи. Для перевірки домашнього завдання варто скористатись вікторинами чи тестами, створених на платформах Flippity, Wordwall, LearningApps, Kahoot, Quizizz, в яких окрім вибору кількох правильних відповідей є можливість додати й відкриті, письмові завдання. Для зацікавлення та мотивації учнів доцільно використати фрагмент з художнього фільму чи хмарину слів, розроблену за допомогою сервісів WordItOut, Wordart чи Wordcloud, тоді у школярів сформується цілісне бачення теми уроку, вони краще розумітимуть основні поняття та терміни, що стосуються заняття. На актуалізаційному етапі стане у пригоді та сама хмара чи асоціативний куш. Під час вивчення основного матеріалу можна скористатись структурно-логічними схемами (Lucidchart), інфографікою (Canva, Venngage, Piktochart) чи ментальною картою (Mindomo, MindMaps, Coggle). Учні можуть аналізувати вже готові візуальні матеріали, працювати та заповнювати їх під час заняття або ж отримати домашнє завдання створити одну з цих технологій, що реалізовує особистісно-орієнтований підхід до навчання. Для систематизації знань можна використати вікторини, інтерактивні вправи чи настільну гру («Українська революція 1917-1921 рр» або створити на платформі Flippity). На окрему увагу заслуговує використання онлайн-ігор (Classcraft та Second Life) у процесі навчання, адже з їхньою допомогою у віртуальному світі можна моделювати варіанти вирішення та поведінки у реальних ситуаціях, активізувати та мотивувати учнів до опрацювання матеріалу.

Онлайн-технології чудово підходять і для формування та розвитку спеціальних історичних компетентностей. Зокрема, для вдосконалення інформаційної компетентності підходить вправа «Реставратор», коли учням

потрібно виправити помилки в документі (Learning.apps, Microsoft Office Publisher), хронологічної – лінія часу (Padlet, Time.Graphics) чи встановлення послідовності, просторової – складання пазлу (Jigsawplanet, IMGonline) чи робота з цифровою картою (MAPA Digital Atlas of Ukraine), логічної – вправи на встановлення відповідності термінів та понять, причинно-наслідкових зв'язків, і аксіологічна – аналіз відеофрагмента («Невідома Україна», «Король Данило», «Століття Якова»). Віртуальні екскурсії (Google Arts & Culture, Thinglink) допомагають у розвитку культурної обізнаності та самовираження школярів. У реалізації діяльнісного підходу чудово підходить проєктна технологія в поєднанні з створенням інфографіки чи карти розуму.

Поєднання індивідуальної роботи з колективно-груповою, різних методів та прийомів під час заняття, робить його творчим, розвиває креативні здібності учнів, формує фундамент для особистісно-орієнтованого навчання. Використання сучасних онлайн-інструментів разом з класичними технологіями дозволяє покращити рівень навчальних досягнень школярів, візуалізацію матеріалу та образність під час уроку, дає можливість моделювати події минулого, вихованці з задоволенням вивчатимуть теми з історії, матимуть значний рівень мотивації до вивчення історії, а рівень відтворення інформації, ефективність та якість знань в поєднанні з регулярною самоосвітою будуть досить високими. Педагог організовує такі ситуації, за яких учні працюватимуть самостійно, будуть активно навчатись та ділитись здобутими знаннями, що допомагає розвитку гнучкості та відкритості під час генерації нових думок, учасники освітнього процесу братимуть на себе ініціативу та відповідальність за результати своєї роботи.

Отже підсумовуючи все вище сказане, можна зробити висновок, що під час застосування цифрових технологій на заняттях історії у школярів формуються та розвиваються знання, вміння та навички; учні вчаться зіставляти, визначати, аргументувати власне ставлення до застосовуваних засобів; відбувається індивідуальне осмислення моральних, соціальних, культурних, національних та інших цінностей, що виховуються в процесі навчання. Найважливішим результатом цієї діяльності є формування всебічно розвиненої особистості,

громадянина нашої держави, який постійно займається самовдосконаленням, розуміє цінність та необхідність освіти протягом всього життя.

Велика кількість онлайн-інструментів для організації інтерактивного навчального процесу дозволяють педагогові підбрати методи для певної теми, відповідно до рівня знань школярів у класі, ефективно враховувати індивідуальні та вікові особливості вихованців. Наступні студії можуть проводитись в напрямі створення та вдосконалення навчально-методичного комплексу на уроках історії та суспільствознавчих дисциплін у 5-11 класах, деякі матеріали можна використати і в початковій школі, розроблення рекомендацій та інструментарію для їхнього продуктивного застосування в освітніх закладах різних типів.

Розглянуті технології повністю вичерпують наведені науковцями форми використання ІКТ на уроках історії та суспільствознавчих дисциплін: вивчення теми заняття самостійно чи в групах за допомогою певного програмного забезпечення; застосування на уроці мультимедіа, який є наочним посібником; послуговування Інтернетом, компакт-дисками для виконання лабораторно-практичної роботи, проєкту, написання рефератів, організація опитувань, тестувань, тематичного оцінювання. Ці інструменти постійно розвиваються, зокрема у 2012 році була створена Fun Maps for Kids («Веселі картки для дітей») з використанням доповненої реальності. Тому на черзі втілення схожих ідей з історії.

Таким чином, сьогодні онлайн-інструменти не вирішують всіх проблем, вони є лише багатоцільовим цифровим засобом навчання. Вагому роль мають і новітні педагогічні технології та інновації в навчанні, які дають можливість організувати умови для активізації та розвитку навчально-пізнавальної активності вихованців. Тому онлайн-інструменти, в поєднанні з раціонально підібраними освітніми технологіями, утворюють потрібний рівень якості, різноманітності, індивідуалізації та диференціації навчального та виховного процесу. Представлена в дослідженні методика та підходи до створення та використання цифрових засобів в освіті може бути застосована не лише в історичній чи суспільствознавчих дисциплінах, а й на уроках природничого чи гуманітарного спрямування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Законодавчі та нормативні документи

1. Закон України від 16.01.2020 № 463-IX «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2022).
2. Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.10.2021 р.).
3. Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.09.2022).
4. Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2022).
5. Постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898 «Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти». URL: <https://cutt.ly/iJQRE8I> (дата звернення: 15.03.2022).
6. Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.12.2021).
7. Указ Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року». URL: <https://cutt.ly/xJRtA9o> (дата звернення: 05.04.2022).

Навчальні програми та ігри

8. Гра "Українська революція". URL: <https://cutt.ly/mF6K0ZN> (дата звернення: 07.12.2021).
9. Навчальна онлайн-гра «Classcraft». URL: <https://cutt.ly/XJFrZTD> (дата звернення: 17.05.2022).

Монографії, брошури, статті

10. Qi Zhang, Liheng Yu, Zhonggen Yu. A Content Analysis and Meta-Analysis on the Effects of Classcraft on Gamification Learning Experiences in terms of Learning Achievement and Motivation. *Education Research International*. 2021. 21 p.
11. Suzanne C. Baker, Ryan K. Wentz, Madison M. Woods. Using Virtual Worlds in Education: Second Life® as an Educational Tool. *Technology and teaching*. 2009. Vol. 36, № 1. P. 59-64.
12. Аністратенко А., Аністратенко Т. Історія організації навчального процесу в середній та вищій школі: дистанційна і змішана форми навчання. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини*. 2021. № 2 (30). С. 99-103.
13. Баханов К. Навчання історії за проектною системою. *Історія в школах України*. 2000. № 3. С. 33-36.
14. Безуглий Д. Прийоми візуального подання навчальної інформації. *Фізико-математична освіта*. Суми: СумДПУ ім. А.С.Макаренка, 2014. № 2 (3). С. 7–15.
15. Белофост М.Г., Ильина С.А. Психолого-педагогическое обоснование применения компьютерных технологий и программных продуктов на уроках истории в современной школе. *Психолого-педагогический журнал Гаудеамус*. Тамбов, 2007. № 1 (11). С. 111-116.
16. Богдановська Л. Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках історії. *Рідна школа*. 2013. № 3. С. 62-65.
17. Брюханова Г. В. Використання інфографіки в мистецькій освіті. *Мистецтво та освіта*. 2016. № 4. С. 24–27.
18. Букач А.М. Сучасні онлайн-інструменти вчителя географії в умовах дистанційного навчання. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи*. 11-12 листопада 2021. № 8. С. 99-102.
19. Буранова А.В. Застосування онлайн-інструментів на уроках німецької мови у процесі формування краєзнавчої компетентності. *Теорія і технологія іншомовної освіти: матеріали IV (VIII) Міжнар. наук.-практ. конф., 30 жовтня 2020 року / М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова*. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2020. С. 19-21.

20. Валюх С., Валюх Т. Гра як засіб підвищення пізнавальної активності здобувачів освіти на уроках історії. *Освітні інновації: філософія, психологія, педагогіка: збірник наукових статей у 2 томах* / За заг. ред. О.В. Гузенко. Суми: ФОП Цьома С.П., 2020. Т.1. С. 19-23.
21. Випробування часом: від концепції до реальної практики навчання в дистанційному вимірі : бібліогр. показч. (2012–2020 рр.) / уклад.: С. В. Спірякова (відп. за вип.), О. В. Токміленко, В. П. Балюк; Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка, Б-ка імені Михайла Андрійовича Жовтобрюха. Полтава, 2020. 73 с.
22. Власій О. О., Дудка О. М., Стефанишин М. І. Інтерактивні технології як засіб підвищення ефективності навчання. *Гірська школа Українських Карпат*. Івано-Франківськ, 2020. № 23. С. 128–132.
23. Возна З.О., Куценко С.Ю. Ресурси мережі Інтернет у дидактичному арсеналі вчителя історії. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2020 р. № 2 (2 частина). С. 32-41.
24. Войтович І. Технологія організації учнівського проектування з історії (з досвіду роботи). *Історія в школі*. 2010. № 3. С. 32-36.
25. Волкова С.Г., Вороніна Г.Р. Онлайн-навчання іноземних мов контексті навчання впродовж життя. *Теорія та методика навчання (з галузей знань)*. 2021. № 36. С. 48-51.
26. Гладун М., Сабліна М. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2018. № 4. С. 33-43.
27. Гриценко А. Особливості використання сучасних мультимедійних навчальних засобів з історії у закладах освіти. *Актуальні проблеми педагогіки, психології та професійної освіти*. 2019. № 1. С. 16-22.
28. Гриценчук О.О., Овчарук О.В. Цифрові інструменти для створення та підтримки середовища освіти для демократичного громадянства у європейських країнах. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2020. № 2. С. 52-56.

29. Грінченко В. Г. Використання методу проєктів із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій у шкільному курсі історії. *Наукові записки. Серія: історичні науки*. 2015. № 22. С. 118 – 124.
30. Грінченко В.Г. Використання інфографіки при вивченні середньовічної та ренесансної культури у шкільних курсах «Всесвітня історія» та «Мистецтво». *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін*. 2021. № 1 (9). С. 154-165.
31. Гура А.М. Формування професійної компетентності майбутніх учителів природничих дисциплін засобами ІКТ. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота». 2017. № 2 (41). С. 75-77.
32. Десятов Д. Персональний веб-сайт як методичний інструмент в роботі вчителя історії. *Історія в школі*. 2010. № 9. С. 16-18.
33. Добровольська С. Змішане навчання як спосіб доступу до якісної освіти. *Вісник Тернопільського відділу Українського географічного товариства*. Тернопіль: СМП «Тайп». 2019. № 3. С. 87-94.
34. Драновська С.В. Інфографіка як сучасний засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії. *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін*. 2018. №1 (6). С. 5-7.
35. Захарова Н.С. Использование ИКТ в начальной школе. *Международный научно-исследовательский журнал*. 2013. № 12 (19). С. 20.
36. Кінд-Войтюк Н. Сучасний вчитель історії та інформаційно-комунікаційна компетентність на уроках у новій українській школі. *Літопис Волині*. 2021. № 24. С. 103-107.
37. Клименко Ж. Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. *Всесвітня література в школах України*. 2019, № 3. С. 2–12.
38. Колісниченко С. ІК-компетентність учителя історії. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2014. № 7-8. С. 51-55.
39. Копняк Н.Б., Крупська Т.О. Ментальні карти як засіб візуалізації навчального матеріалу у початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 5.2 (69.2). С. 148-153.

40. Костиренко Т., Тронько Т. Використання проєктної технології при викладанні новітньої історії слов'янських народів (з досвіду роботи). *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал*. Суми: СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2020. № 8. С. 13-18.
41. Кривонос О.М., Коротун О.В. Змішане навчання як основа формування ІКТ-компетентності вчителя. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]*. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. 2015. № 8 (2). С. 19-23.
42. Кудла О. Інтелект-карти як засіб інтенсифікації навчального процесу у початковій школі / наук. кер. Н. Васильківська. *Магістерський науковий вісник*. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2021. № 37. С. 58-62.
43. Кудряшова Е.А. Электронные средства обучения. *The Newman in Foreign Policy*. 2020. № 54 (98). С. 52-56.
44. Кулеш Т. Теоретична підготовка та практична діяльність сучасного вчителя історії в світлі останніх інновацій ХХІ століття. *Історія в школі*. 2012. № 11-12. С. 37-40.
45. Любченко В.В. Візуалізація інформації на уроках історії. *Концепції, реалії та нові стратегії у сфері викладання історико-правознавчих дисциплін: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Луцьк, 10 червня 2020 року*. Луцьк: Центр прогресивної освіти «Генезум», 2020. С. 122-127.
46. Мокрогуз О. П. Інноваційні технології на уроках історії [Текст]. Х.: Вид. група «Основа», 2005. 192 с.
47. Мокрогуз О. Мультимедійні засоби на уроках у масовій практиці навчання історії. *Нова педагогічна думка*. 2013. № 3. С. 96-102.
48. Мокрогуз О.П. Педагогічний дизайн у контексті застосування мультимедійної презентації. *Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]*. Сер. : Психолого-педагогічні науки. 2012. № 2. С. 103-105.

49. Морозов М.Н., Герасимов А.В., Курдюмова М.Н. Системы совместной учебной деятельности на основе компьютерных сетей. *Образовательные технологии и общество*. Т. 12, 2009. № 1. С.310-323.
50. Ободовська В. Інфографіка на уроках історії як засіб візуалізації образів. *Рідна школа*. 2016. № 8-9. С. 67-70.
51. Паскова А.А., Бутко Р.П. Формирование компьютерной грамотности как необходимая составляющая информатизации общества. *Вестник Майкопского государственного технологического университета*. 2015. № 1. С. 22-26.
52. Пометун О. І., Фрейман Г. О. Методика навчання історії в школі. Київ: Генеза, 2006. 328 с.
53. Прач В.С. Організація проектної діяльності учнів класів гуманітарного напрямку. *Дидактика математики: проблеми і дослідження*. 2011. № 35. С. 170-175.
54. Редько В.В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2011. № 8-9. С. 28-36.
55. Сабліна М.А. Інтерактивне середовище LearningApps як інструмент викладу теоретичного матеріалу в процесі фахової підготовки студентів. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2017. № 3. С.288-294.
56. Салтановська С.В. Інформаційно-комунікаційні технології як засіб підвищення ефективності уроків історії. *Теорія і практика освіти в сучасному світі* : матеріали IV Міжнар. наук.-практ. конф., м. Дніпро, 30-31 березня 2018 року. Херсон: Видавництво «Молодий вчений», 2018. С. 108-109.
57. Саяпіна С., Дроздова І. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх учителів. *Гуманізація навчально-виховного процесу*. 2019. №. 6 (98). С. 40-49.
58. Терно С. Формування методологічної культури учнів у процесі навчання історії. *Історія в школі*. 2000. № 5. С. 33–37.
59. Турянська О. Ф. Класифікація методів особистісно орієнтованого навчання як теоретико-методична засада визначення видів навчальних текстів *Проблеми сучасного підручника*. 2014. № 14. С. 761-772.

60. Фоміних Н. Ю. Сутність поняття „інформаційно-комунікаційні технології” та їх значущість на сучасному етапі інформатизації освіти. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. Запоріжжя, 2009. № 5 (58). С. 396–400.
61. Черній М. Карти знань як засіб збільшення ефективності засвоєння навчального матеріалу учнями та їх застосування за допомогою веб-сервісів. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2012. № 6 (1). С. 87–94.
62. Чернов А.В. Использование информационных технологий в преподавании истории и обществоведения. *Преподавание истории в школе*. Москва, 2001. №8. С. 40–47.
63. Швидун І.А. Щодо використання технологій дистанційного навчання в освіті. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2020. № 73. С. 101-104.
64. Шульга А. В., Маковійчук О. В. Особливості організації художньо-проектної діяльності молодших школярів. *Освітній дискурс: збірник наукових праць*. Київ : ТОВ “Науково-інформаційне агентство “Наука-технології-інформація”, 2020. № 26 (9). С. 62-70.

Енциклопедичні і довідкові видання

65. Гончаренко С. Український педагогічний словник / Голов ред. С. Головка. Київ: Либідь, 1997. 373, [1] с.

Підручники і посібники

66. Баханов К. О. Організація особистісно-орієнтованого навчання: Порадник молодого вчителя. Посібник. Х. : Вид. група “Основа”, 2008. 159 с.
67. Баханов К. О., Ницета В.А. Життєтворчі проекти в навчанні історії України: Посібник для вчителя. Х. : Основа, 2008. 108 с
68. Бондаренко Т.С. Огляд Google-технологій (1996-2005 рр.) в освітньому просторі України. *«Молодий вчений»*, січень, 2020 р. № 1 (77). С. 72-76.

69. Бонч-Бруєвич Г.Ф., Абрамов В.О., Носенко Т.І. Методика застосування технології SMART Board у навчальному процесі: навчальний посібник. К.:КМПУ ім. Б.Д.Грінченка, 2007. 102 с.
70. Галлагер К. Викладання історії в контексті сприймання демократичним цінностям і терпимості : викладання і вивчення історії в школі. Посібник для вчителів. К.: Генеза, 1998. 47 с.
71. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. 218 с.
72. Зайченко І. Педагогіка. Навчальний посібник. К.: Освіта України, 2009. 620 с.
73. Кадемія М. Ю., Шахіна І. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: Навчальний посібник. Вінниця, ТОВ «Планер». 2011. 220 с.
74. Мороз П.В., Мороз І.В. Дослідницька діяльність учнів у процесі навчання всесвітньої історії в основній школі : методичний посібник. К. : ТОВ «КОНВІ ПРІНТ», 2018. 96 с.
75. Носенко Т.І. Інформаційні технології навчання: навчальний посібник. К.: Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2011. 184 с.
76. Терно С. О. Теорія та методика навчання історії : практикум для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Історія та археологія». Запоріжжя: ЗНУ, 2016. 36 с.
77. Чайка В.М. Основи дидактики: Навчальний посібник. К.: Академвидав, 2011. 240 с.
78. Шевців З. М. Основи соціально-педагогічної діяльності. Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2012. 248 с.
79. Яковенко Г.Г. Методика навчання історії: навчально-методичний посібник. Харків: Видавництво ХНАДУ, 2017. 324 с.

Автореферати дисертацій

80. Фоменко А.В. Комп'ютер як засіб організації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії: (На матеріалах курсу стародавнього світу): автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук. К., 2003. 24 с.

81. Яшанов С.М. Формування у майбутніх учителів умінь і навичок самостійної навчальної роботи у процесі використання нових інформаційних технологій: Автореф. дис. на здоб. наук. ступ. канд. пед. наук. Київ, 2003. 23 с.

Дисертації

82. Коренівська Ю.В. Сторірінг і сторітелінг як інструменти формування комунікативної компетенції студентів-філологів; спец. 035 «Філологія» / Ю.В. Коренівська; наук. керівник О.І. Єгорова. Суми: СумДУ, 2020. 36 с.

83. Фахрутдинов Р.Р. Использование информационных технологий в процессе преподавания истории в школе: выпускная квалификационная работа. Екатеринбург, 2017. 50 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

«Всесвітня історія» підручник для 7 класу закладів загальної середньої освіти

Васильків І. Д., Островський В. В., Паршин І. Л., Букавин І. Я.

<i>У той час, коли...</i>		<i>Тоді...</i>
<i>у світі</i>		<i>на теренах України</i>
IV-VII ст. —		VI-VII ст. —
Велике переселення народів середина V ст. — кінець IX ст. — період раннього Середньовіччя		(Велике) розселення слов'ян V-IX ст. — період становлення племінних союзів і князівств
X-XIII ст. —		IX-XII ст. — період
період зрілого Середньовіччя		існування Русі-України
XIV-XV ст. —		XIII-XV ст. — період
період пізнього Середньовіччя		удільних князівств у Русі-Україні



Додаткова інформація з теми

<https://is.gd/plc39l> QR 1.1. Культурні здобутки Стародавнього світу.

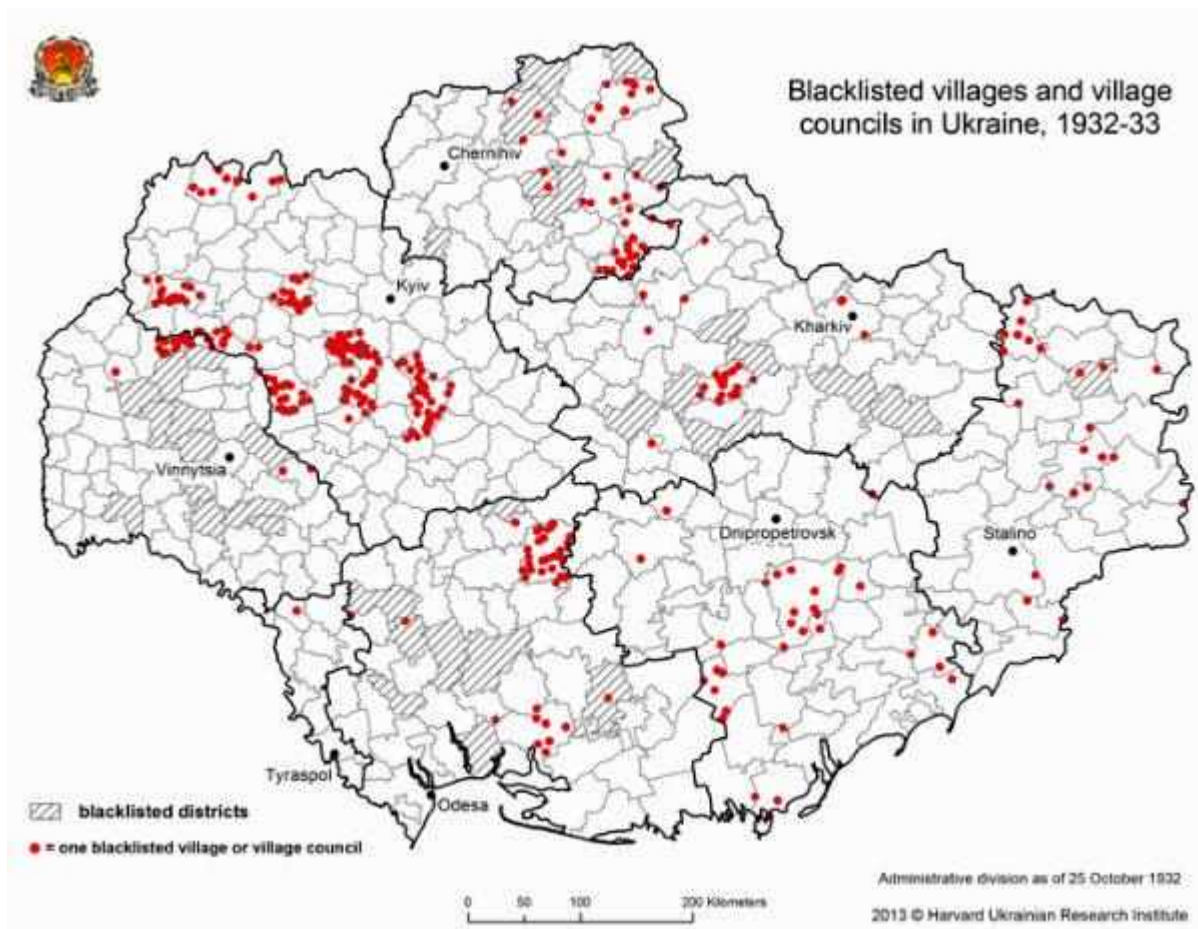
QR 1.2. 5 вирішальних битв Римської імперії у IV-V ст.

QR 1.3. Що ми знаємо про походження українського народу?



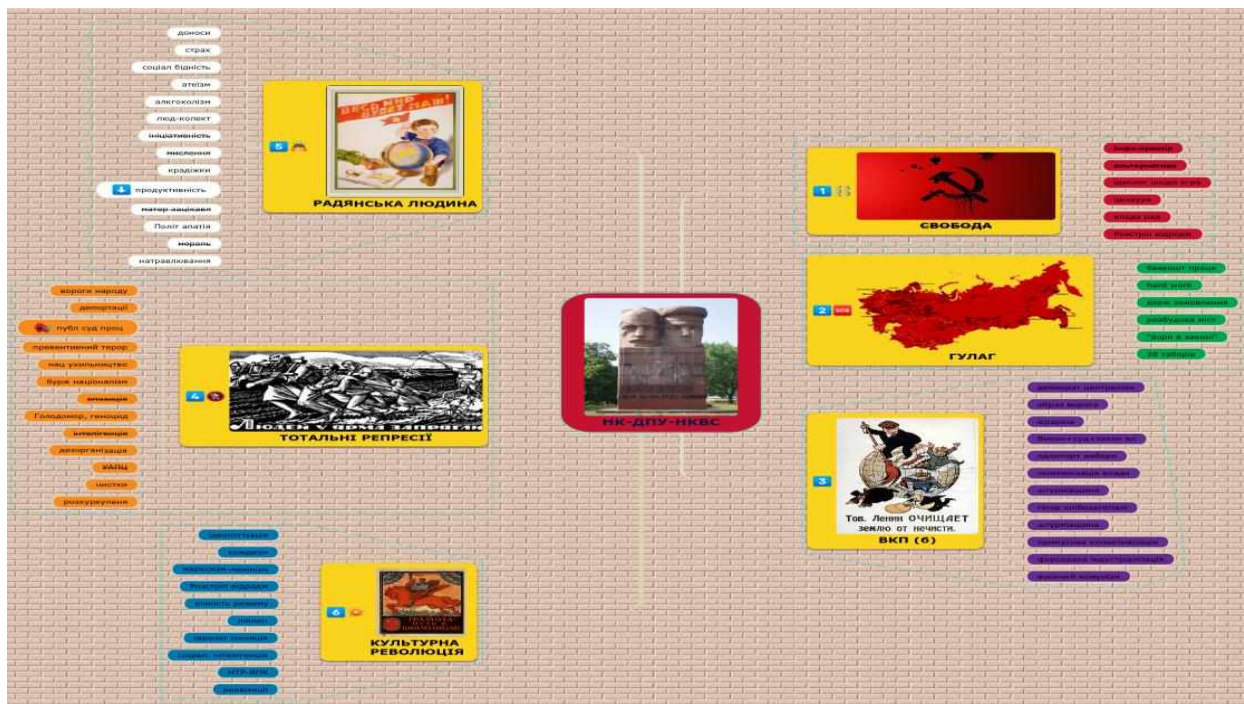
Джерело: <https://cutt.ly/NJyRWB0>

«Села та сільські ради, що занесені на чорні дошки в Україні, 1932-1933 рр.»



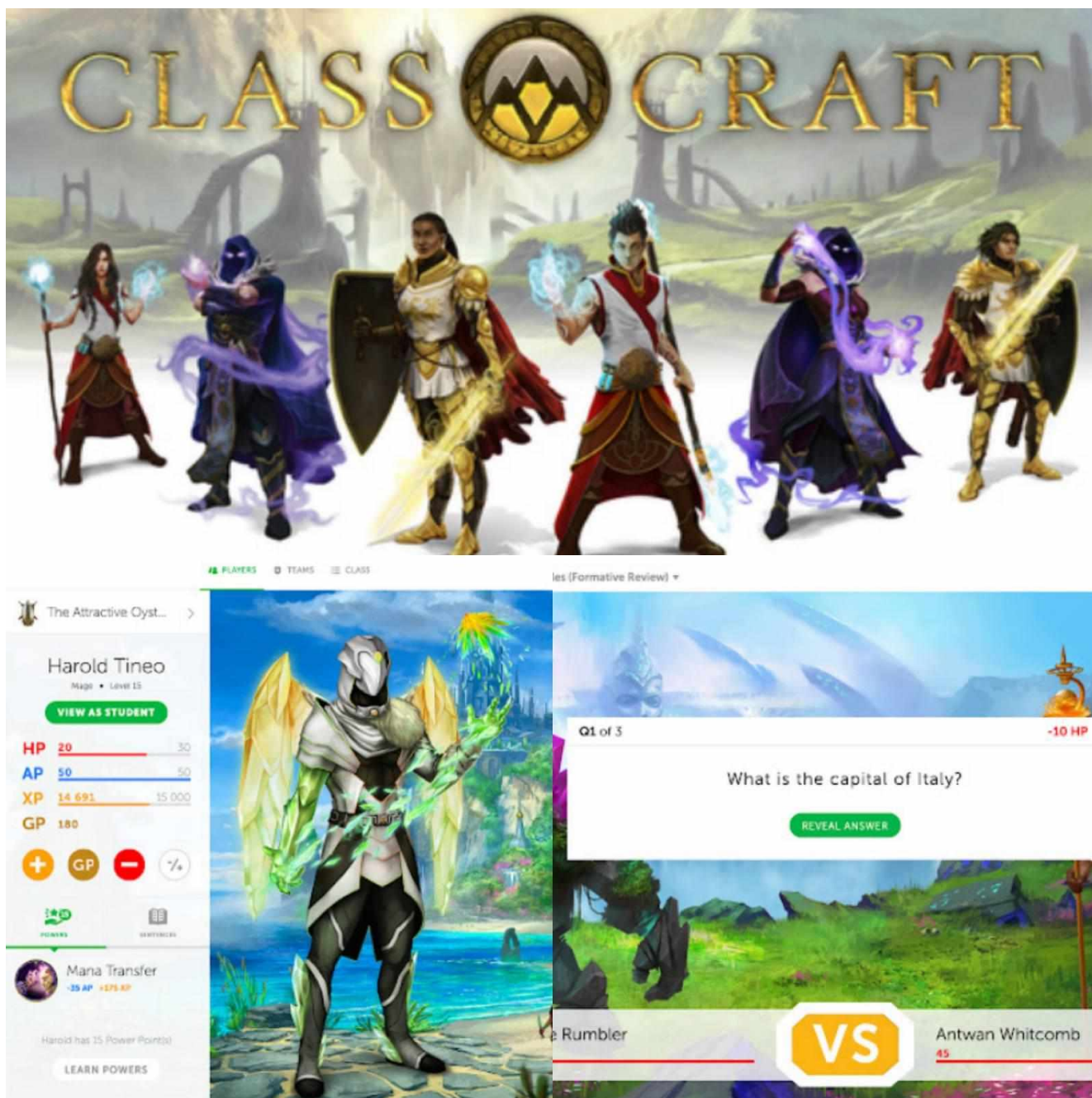
Джерело: <https://cutt.ly/xJyIQe8>

Ментальна карта на тему «НК-ДПУ-НКВС»



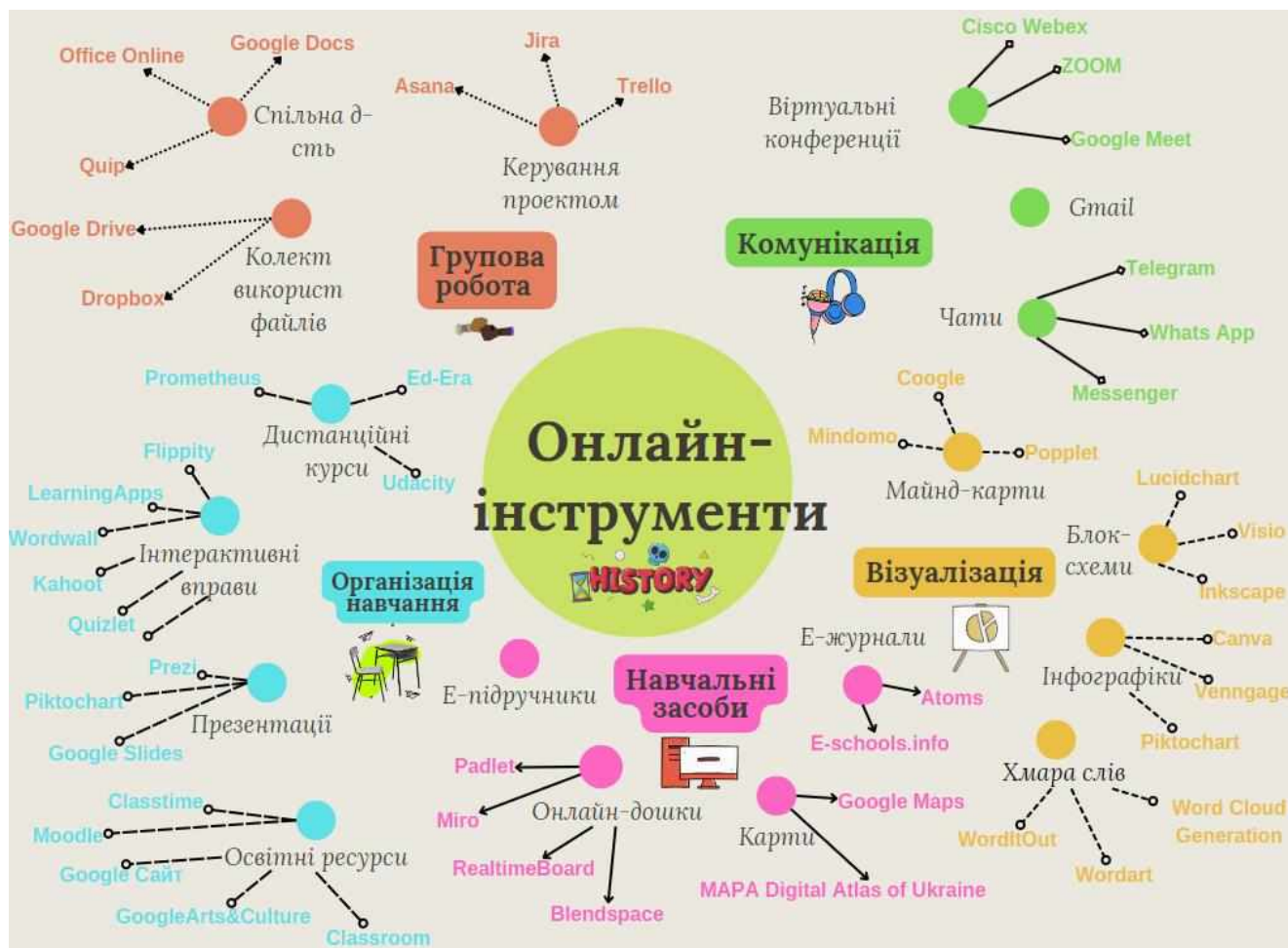
Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/kGt2t0k>

Навчальна онлайн-гра «Classcraft»



Джерело: <https://cutt.ly/IJFH433>

Інтелект-карта «Сучасні онлайн-інструменти»



Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/tJo5B6z>

План-конспект з предмета «Всесвітня історія. Історія України»

Урок 35

Дата 22.02.2022

6 клас

Тема: Кіммерійці та скіфи на території України.

Мета:

навчальна:

- сформувати уявлення в учнів про розселення кіммерійців та скіфів, їхні основні заняття, повсякденне життя та духовний світ; / *інформаційна, соціальна*
- ознайомити учнів із господарським життям, культурною спадщиною та релігійним віруванням кіммерійців і скіфів; / *інформаційна, культуровідповідна*
- розглянути причини, хід та наслідки скіфо-перських війн, охарактеризувати Велику Скіфію; / *інформаційна, логічна*
- ознайомити учнів з першими народами на території сучасної України, відомості про які дійшли до нашого часу; / *інформаційна, просторова*
- з'ясувати причини появи майнової та соціальної нерівності у найдавніших держав на території України; / *інформаційна, соціальна, підприємницька*
- розкрити особливості суспільного розвитку племен кіммерійців та скіфів у період ранньої залізної доби; / *інформаційна, логічна*

розвивальна:

- розвивати вміння складати й аналізувати порівняльну таблицю (про життя та діяльність кіммерійців й скіфів); / *інформаційна, хронологічна, логічна*
- закріпити знання учнів, набуті під час вивчення навчального матеріалу (на основі письмових відповідей, вправи «Реставратор»); / *логічна*
- розвиток навичок роботи з історичними джерелами (Геродот про кіммерійців та скіфів, Борис Мозолевський «Ірій», Михайло Грушевський про звичаї скіфів); / *інформаційна, логічна*

- продовжити розвивати вміння роботи з історичною картою (карта «Перші землероби та скотарі на території України», гра «Знавець карти»); / *просторова, логічна*
 - розвивати вміння аналізувати, порівнювати, робити висновки, будувати структурно-логічні схеми, працювати та критично оцінювати різні історичні джерела (на основі відео про скіфську пектораль, роботи з інтелект-картою); / *інформаційна, логічна*
 - розвивати хронологічну компетентність (порівняльна таблиця про кіммерійців та скіфів, флеш-картки); / *хронологічна*
 - формувати вміння характеризувати історичні постаті (Атей); / *аксіологічна*
 - розвивати навички роботи в парі (на основі зображень культури та мистецтва кіммерійців і скіфів); / *хронологічно-логічна*
 - розвивати критичне мислення (Вправа «Ваша думка»); / *логічна*
- виховна:**
- закріплювати переконання про важливість впливу усіх народів, що проживали на території України на формування нашого етносу (діяльність скіфів-орачів та скіфів-землеробів, суспільний поділ скіфського суспільства); / *інформаційна, культуровідповідна*
 - виховувати поважливе ставлення до загальнолюдських культурних та духовних надбань (золота пектораль з кургану Товста могила на Дніпропетровщині, гребінь з кургану Солоха та інші пам'ятки); *інформаційна, культуровідповідна*
 - виховувати патріотизм та гордість за славне минуле України (діяльність царя Атея, війна скіфів з Дарієм, Велика Скіфія); / *інформаційна, громадянська*
 - виховувати вміння працювати в колективі (створення порівняльної таблиці про кіммерійців та скіфів, «карти розуму»); / *хронологічна, логічна*
 - формувати навички роботи з ілюстраціями в підручнику («Скіфська пектораль», «Скіфський гребінь», «Келих з кургану Куль-Оба»); / *інформаційна, аксіологічна*
 - виховувати зацікавленість до історії (постать Атея, його діяльність, історія Великої та Малої Скіфії, хмара слів); / *аксіологічна, особиста*

- виховувати шанобливе ставлення, повагу до національної історії, ставлення до пам'яток історії як скарбу, гордості і надбання народу (звіриний стиль, кургани Солоха й Гайманова Могили на Запоріжжі, Товста Могила й Чортомлик на Дніпропетровщині, Куль-Оба та городища скіфів); / *культуровідповідна, аксіологічна, особиста*

- формувати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань (вправа «Ваша думка», аналіз речових та писемних джерел); / *мовленнєва*

- формувати інтерес до історії на основі історичних подій (похід Дарія на скіфів); / *громадянська*

- сформулювати власну думку про Велику Скіфію та царя Атея (біографія та джерела про діяльність та успіхи скіфів).
/ *аксіологічна*

Тип уроку: комбінований.

Обладнання: підручник «Всесвітня історія. Історія України», 6 клас, О. Бандровський, В.Власов. – 2019, 6 клас, атлас «Всесвітня історія. Історія України. Інтегрований курс», карта «Перші землероби та скотарі на території України», відеоролик «Скіфська золота пектораль», контурна карта, мультимедійна презентація, роздатковий матеріал (таблиця «Кіммерійці та скіфи»).

Основні дати:

- кінець IX-VII ст. до н.е. – кіммерійці на території України
- VII – III ст. до н.е. – скіфи на території України
- V- IV ст. до н.е. – Велика Скіфія
- 514 р. до н.е. – скіфо-перська війна
- 1971 р. – знахідка експедицією Б.Мозолецького Пекторалі з Товстої могили

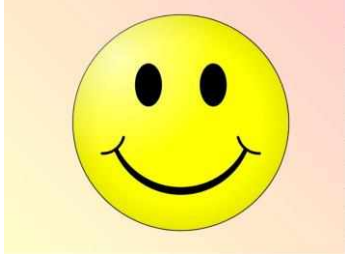
Основні терміни: кочівники, кіммерійці, скіфи, залізний вік, кургани, тактика «випаленої землі», звіриний стиль, пектораль.


Основні історичні постаті: Гомер, Геродот, Дарій I, Атей, Борис Мозолецький.

План уроку

1. Чому кіммерійців називають «воїнами-молокоїдами»?
2. Хто такі скіфи, який спосіб життя вони вели? Що відомо про Велику Скіфію?

Хід уроку

Доза часу	Етап уроку	Навчально-виховна діяльність вчителя	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки
2 хв	I. Організаційний	<p>- Привітання з учнями, перевірка присутніх.</p>  <p>- Емоційне налаштування, бажаю всім гарного настрою, легкого засвоєння теми.</p>		
7 хв	II. Перевірка домашнього завдання		<p>Історична розминка (флеш-картки, тест: https://naurok.com.ua/test/velika-grecka-kolonizaciya-33001.html) за темою «Велика грецька колонізація».</p> <p><u>Письмова робота</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Коли і в яких напрямках відбувалась Велика грецька колонізація? (Грицак) 2. Якими були наслідки Великої грецької колонізації? (Музичин) <p><u>Усна відповідь</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що змушувало греків вирушати у плавання на пошуки нових земель? (Паук) 2. Яким був характер грецької колонізації та стосунки з місцевим населенням? (Панчишин) 3. Чи були грецькі колонії двійниками міст-метрополій? Наведіть 5 аргументів 	<p><i>логічна, хронологічна</i></p> <p><i>логічна, просторова</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>аксіологічна, логічна</i></p>

			<p>на підтвердження чи спростування цього твердження. (Притуляк)</p> <p><u>Дошка</u></p> <p>1. Закінчіть речення.(Клим)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тіра — це сучасне місто...(Білгород-Дністровський) • Місто, яке засновувало колонії —це...(метрополія) • Агора — це... (головна площа у центрі міста) <p>2. Вправа «Третій зайвий» (Шмігіль) о Куми, Ольвія, Херсонес Таврійський о Хора, палац, акрополь</p> <p><u>Карта (III)</u></p> <p>1. Покажіть на карті першу грецьку колонію на півдні України та основні колонії в Криму і Північному Причорномор'ї (Березань...) (Хомик)</p>	<p>логічна</p> <p>логічна</p> <p>просторова</p>
4 хв	III. Мотиваційний етап	 <p><i>Скоро прийшли ми до глибоко тікучих вод Океану; Там кіммеріян сумна область, покрита вічно</i></p>	<p>- Про які події давнини нагадують нам хмаринка слів і цитата з поеми Гомера «Одіссея»?</p>	логічна

		<p><i>Вологим туманом і млою хмар...</i> <i>Гомер. Одиссея, XI, 13—19</i> Очікувана відповідь: XII ст. до н. е. (1194 р. до н. е.) – початок Троянської війни. Тривала 10 р. Давньогрецький поет Гомер описав її у своїй «Іліаді». / <i>інформаційна</i></p>	<p>- Сьогодні на уроці мова піде про племена киммерійців та скіфів, які проживали на території України в добу залізного віку.</p>	<p><i>інформаційна</i></p>
3 хв	IV. Актуалізаційний етап		<p>1. Яку епоху ми зараз вивчаємо? (Струтинський)</p> <p>2. Які характерні риси цієї епохи? (Пулькас)</p>	<p><i>хронологічна</i></p> <p><i>логічна</i></p>
20 хв	V. Етап вивчення нового матеріалу	<p>1.</p> <p>- На межі II й I тис. до н. е. люди опанували новий матеріал для виготовлення знарядь праці та зброї — залізо. Спочатку люди використовували метеоритне залізо, яке називали «небесним каменем». Значного поширення залізні вироби набули після опанування способу виплавки заліза з руди. Довгий час залізні вироби застосовували разом із бронзовими. / <i>інформаційна</i></p> <p>- На землях України перехід до залізного віку розпочався у XII ст. до н. е. У цей час посушливий клімат призвів до неврожаїв, у степовій частині українських теренів стало неможливо займатися землеробством. Саме тоді зі сходу на південь нашої країни прийшли народи, які вели відмінний від землеробів спосіб життя — киммерійці, а згодом — скіфи, а ще згодом і сармати. Вони</p>	<p>- Як називався попередній період історичного розвитку? (Сташко)</p> <p>- Які культури існували на території України в бронзову добу? (Наконечний)</p>	<p><i>логічна</i></p> <p><i>логічна</i></p>

		<p>різнилися господарством, побутом і культурою, але є і те, що їх об'єднує - займалися кочівництвом, тобто були кочівниками. Найкраще для кочівництва підходили безкраї степи. / <i>інформаційна</i></p> <p>Кочівництво – це форма господарювання й побуту, в основі якої лежить скотарство із сезонним переміщенням худоби й населення. Річ у тім, що великі стада чи отари швидко поїдають траву, тому кочівники змушені переганяти їх з одного пасовища на інше. Лише на певний час вони зупинялися в місцях, багатих на траву та воду. Найкраще для кочівництва підходили степи. / <i>інформаційна</i></p> <p>Кочівники не мали писемності, тому про їх життя та культуру ми дізнаємося з археологічних знахідок та писемних джерел інших народів. / <i>інформаційна</i></p> <p>Робота з джерелами</p> <p><i>Працюючи з підручником (с.113-116), текстом історичних джерел, додатковими джерелами інформації, виконайте завдання. / інформаційна</i></p> <p>Кіммерійці — перший народ Східної Європи, назву якого не поглинув морок часу. Про них писали автори всіх довколишніх країн: Гомер, Геродот, Євсатій,</p>	<p>- Запишіть термін «Кочівництво» у зошит.</p> <p>- Чому до нашого часу не дійшло жодного поселення кімерійців, скіфів та сарматів? (Магас)</p> <p>I варіант (Додаток 1)</p> <p>1) <i>запишіть головні характеристики господарського, суспільного та культурного життя кіммерійців і скіфів до накресленої в зошиті таблиці;</i></p> <p>2) <i>обов'язково укажіть джерело інформації.</i></p> <p>II варіант (Додаток 2)</p> <p>1) <i>складіть «карту розуму», у якій зафіксуйте головні характеристики господарського, суспільного та культурного життя кочовиків (кіммерійців, скіфів);</i></p> <p>2) <i>укажіть джерело інформації.</i></p>	<p><i>інформаційна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>інформаційна</i></p> <p><i>інформаційна, цифрова</i></p>
--	--	--	--	---

		<p>Скімп, асирійські, юдейські, урартські автори. /інформаційна</p> <p>* Робота з історичною картою («Перші землероби та скотарі на території України») / просторова</p> <p>Гомер про кіммерійців / інформаційна Зевс, до ахейців наблизивши Гектора з військом троянців, При кораблях їх лишив, щоб трудились вони ненастанно В ратному ділі; а сам одвернув яснозорії очі В даль, озираючи землю фракіян, тих вершників бистрих, Мідян, бійців рукопашних, славлених кобилодоїців [кіммерійців], Молокоїдів [кіммерійців] убогих, над всіх на землі справедливих.</p> <p style="text-align: right;">Іліада, XIII, 1-6</p> <p>Геродот про країну кіммерійців ...Країна, де тепер живуть скіфи, кажуть, що за давніх часів була кіммерійською... Ще й тепер у Скіфії існують кіммерійські фортеці, кіммерійські переправи, є також і країна, що називається Кіммерією, є і так званий Кіммерійський Боспор. / інформаційна</p> <p>Робота в парах / соціальна, комунікаційна Працюємо з візуальними джерелами</p>	<p>Гра «Знавець карти» <u>Кіммерійці на території сучасної України</u></p> <p>1. За допомогою карти та її легенди з'ясуйте, яку інформацію про кіммерійців можна дізнатися. (Керничний)</p> <p>2. Хто був сусідами кіммерійців? Як склалися їхні відносини? (Вовчок)</p> <p>3. Позначте на контурній карті країну кіммерійців, шляхи грецької колонізації Північного Причорномор'я, головні грецькі міста-держави. (Воробець)</p> <p>1. Яким було головне заняття кіммерійців? Як про це сказано в уривку «Іліади» Гомера? (Андрусів)</p> <p>2. Як Геродот дає нам зрозуміти послідовність перебування кіммерійців і скіфів на українських теренах? (Вагілевич)</p>	<p>просторова</p> <p>логічна</p> <p>логічна, хронологічна</p>
--	--	---	--	---



1. Кіммерійці (розпис на етрусській вазі VI ст. до н. е.) 2. Золоті прикраси кіммерійців



3. Надмогильна кіммерійська статуя-стовп у с. Костянтинівці Миколаївської області

СУЧАСНІ ІСТОРИКИ ПРО КІММЕРІЙЦІВ /
інформаційна

Культури їх були притаманні табунне скотарство, високий рівень обробки бронзи й заліза [залізо на теренах України вони почали використовувати першими]... Зброя та кінське спорядження, а нерідко й забиті коні, були звичним атрибутом курганних поховань кіммерійців. Центральної влади у кіммерійських племен, скоріше за все, не було, на чолі

1. Уважно розгляньте ілюстрації та з'ясуйте, що вони «розповідають» про кіммерійців. (Воробець)

логічна

2. Визначте за ілюстраціями основні заняття кіммерійців, запишіть у таблицю (розумову карту).

логічна

1. Які нові технічні винаходи використовували кіммерійці? (Вітюк)

логічна

2. Про які релігійні уявлення кіммерійців засвідчують історики? (Загорак)

логічна

3. Чи створили кіммерійці державу? Хто і за яких обставин відігравав провідну роль у кіммерійській спільноті? (Назаркевич)

логічна

		<p><i>окремих племен стояли вожді, а об'єднувалися ці племена під час масштабних воєнних походів... Постійних жител вони не мали, жили у тимчасових таборах і зимівниках. Мистецтво їхнє було переважно прагматичним: складним лінійним орнаментом прикрашалися руків'я мечів, вуздечки, посуд.</i></p> <p><i>Петровський В. В., Радченко Л. О., Семененко В. І. Історія України: Неупереджений погляд: Факти. Міфи. Коментарі. — Х.: ВД «ШКОЛА», 2007 р.</i></p> <p>У середині VII ст. до н. е. території, де кочували кіммерійці, захопили скіфи. Археологічні дослідження дають підстави вважати, що кіммерійці змішалися зі скіфами, перейнявши риси скіфської культури. / <i>інформаційна</i></p> <p style="text-align: center;">2.</p> <p>Скіфи — перший народ, який створив державу на теренах України. Так само, як і кіммерійці, вони прийшли зі сходу. Скіфи перемогли кіммерійців та утворили велику державу, що проіснувала до III ст. до н. е. / <i>інформаційна</i></p> <p>* Робота з історичною картою (с.114) / <i>просторова</i></p> <p>Працюємо з візуальними джерелами. / <i>інформаційна</i></p>	<p style="text-align: center;">Гра «Знавець карти»</p> <p><i>1. Коли на теренах українських земель панували скіфи? (Калин)</i></p> <p><i>2. Як називалася держава скіфів? Які народи її населяли? (Клим)</i></p> <p><i>3. Які групи населення Великої Скіфії позначили на карті історики за свідченнями Геродота? (Винник)</i></p> <p><i>4. Визначте за назвами груп скіфів заняття жителів Великої Скіфії. (Вагілевич)</i></p> <p><i>Позначте на контурній карті Велику Скіфію, згадані в матеріалах параграфа скіфські царські кургани, похід Дарія I на скіфів. Позначте та підпишіть найбільші поселення землеробських племен Скіфії, грецькі міста-держави в Північному Причорномор'ї (Грицак)</i></p>	<p><i>просторова</i></p> <p><i>хронологічна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>логічна</i></p> <p><i>просторова</i></p>
--	--	--	--	--



Відомий український археолог Борис Мозолевський у 1975 р. знайшов у скіфському кургані пектораль.

Вечірній пруг — як скіфська гривна шийна

Із оленем на золотім пруту.

Озвись мені, як зацвіте шипшина, —

Я сам в тобі тим

цвітом зацвіту.

Віки зітхають із могильних штолень.

Віки мені гукають: «О-го-го-о-о!».

А я і сам стою, як скіфський олень,

І все чекаю голосу твого.

Борис Мозолевський. Ірїї (Поема у витворах скіфського золотарства)

Робота в парах / соціальна, комунікаційна



Поясна пластина скіфів

Скіфська пектораль

<https://sketchfab.com/3d-models/scythians-pectoral-b300c8a7ed3f44af82e69b77fd095ba9>

1. Уважно розгляньте зображення скіфів на археологічних знахідках. Про що вони можуть розповісти? (Ключшта)

логічна

2. Про які заняття скіфів ми можемо довідатися з пам'яток? (Магас)

логічна

3. Як, за свідченнями підписів до малюнків, склалися відносини скіфів із сусідами-греками? Пригадайте з історії грецьких міст-держав у Північному Причорномор'ї, що ви про це знаєте. (Музичин)

логічна

Нову інформацію запишіть у таблицю (розумову карту).

інформаційна

відео

<https://www.youtube.com/watch?v=vgJzwxHS8PM>



Фігури скіфських воїнів на золотому гребені для волосся, IV ст. до н. е. (із царського поховального кургану Солоха, Запорізька область)



Монета скіфського царя Атея (Атая), IV ст. до н. е.

На правління царя Атея припадає вершина могутності Великої Скіфії. Античні автори наводять його звернення до жителів міста Візантій: «Не шкодьте моему зискові, інакше мої кобили питимуть вашу воду».

Сучасні історики про скіфів / інформаційна

Основу духовної культури кочових скіфів становили традиції середньоазійських іраномовних племен (саків, масагетів), т. зв. звіриний стиль у мистецтві, численні міфи, первісні релігійні уявлення. Певний вплив на формування духовної культури скіфів мали малоазійські народи та грецька культура, яка активно формувала естетичні смаки скіфської знаті.

1. Поясніть, як ви розумієте поняття «звіриний стиль» у мистецтві. (Шмігіль)

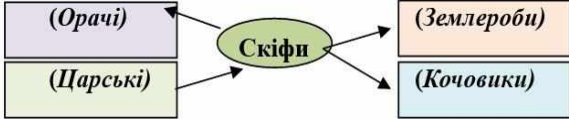

логічна

2. Які елементи на скіфських пам'ятках указують на панування цього стилю в мистецтві скіфів? (Пулькас)

логічна

		<p><i>Довідник з історії України (А-Я) / За заг. ред. І. Я. Підкови, Р. М. Шуста — Київ: Генеза. — С. 765.</i></p> <p><i>Військове мистецтво скіфів / інформаційна</i> У 514 р. до н. е. перський цар Дарій I напав на територію Скіфії. Для оборони скіфи застосували тактику випаленої землі та блискавичних набігів на ворога невеликими загонами. Щоб запобігти значним людським втратам, перське військо спішно відступило, хоча й не зазнало жодної нищівної поразки. Відтоді скіфи вважалися непереможними й були значущою військовою силою цього регіону.</p> <p><i>Михайло Грушевський про звичаї скіфів / інформаційна</i> ...Поряд з... дикими... звичаями степовиків були у них, звичайно, й симпатичні звичаї. Так, славилося скіфське братство, вірність скіфських друзів... У ті войовничі та дикі часи надзвичайно важливо було мати вірного друга... Розповідає це Лукіан про одного скіфського побратима, як той дав вийняти із себе очі, щоб звільнити з полону свого друга, і про іншого, який опинився разом зі своєю родиною та з пораненим побратимом у палаючому будинку: коли останній загорівся, скіф кинувся рятувати свого товариша, а дружину і дітей залишив. Дружина ледве врятувалася, а</p>	<p style="text-align: center;">Вправа «Ваша думка»</p> <p>1. <i>Які риси характеру скіфів висвітлює історик? (Хомик)</i></p> <p>2. <i>Як ви ставитеся до таких звичаїв? Як ви вчинили б у подібних ситуаціях? (Сташко)</i></p>	<p style="text-align: center;"><i>логічна</i></p> <p style="text-align: center;"><i>аксіологічна</i></p>
--	--	--	---	--

		<p>одна дитина згоріла, але скіф не засмутився цим, кажучи, що дітей він ще зможе мати, та й невідомо ще, що з них вийде, а такого іншого побратима, як цей товариш, який виявляв стільки разів свою любов до нього, невідомо, чи знайшов би він.</p> <p><i>Грушевський М. Ілюстрована історія України з додатками та доповненнями / Упор. Й. Й. Брояк, В. Ф. Верстюк. — Донецьк: ТОВ ПКФ «БАО», 2004. — С. 22-23.</i></p> <p>Після війни з Македонією у 339 р. до н. е., після загибелі царя Атея, скіфська держава почала занепадати і в III ст. до н. е. Велика Скіфія припинила своє існування. Під тиском наступаючих зі сходу племен сарматів скіфи відійшли на південь і створили Малу Скіфію із столицею Неаполь Скіфський (неподалік Сімферополя), яка проіснувала до III ст. н. е. / інформаційна</p>	<p>- «Що спільне і відмінне було у кіммерійців і скіфів?» (Наконечний)</p>	<p>логічна</p>
5 хв	VI. Систематизація знань		<p>1. Хронологічна задача</p> <p>Скільки років пройшло від війни царя Дарія з скіфами до закінчення Революції Гідності?</p> <p>514 р. 2014</p> <p>р.</p> <p>до н.е. н.е. ?</p> <p>$514 + 2014 - 1 = 2527$ років</p> <p>2. Доповни схему:</p>	<p>хронологічна</p>

			 <p>3. Вправа «Реставратор» Уявіть себе істориком — до вас потрапив пошкоджений документ. Вам потрібно його відновити: заповніть пропуски в тексті, користуючись знаннями з історії киммерійців. Посилання на вправу (https://learningapps.org/watch?v=pvtpddf4c20) або за QR-кодом.</p> 	<p><i>логічна</i></p> <p><i>інформаційна, хронологічна</i></p>
3 хв	VII. Висновки	<p>- Киммерійці – найдавніший народ української історії, який був південним сусідом праслов'ян у IX-VII ст. до н. е. Ці племена займалися скотарством, в якому провідне місце посідало конярство. На кам'яних виробах висікались зображення різноманітної військової амуніції / <i>інформаційна, хронологічна</i></p> <p>- Скіфи жили на території України в першій половині VII – III ст. до н. е. В соціальній структурі Скіфії елітою були царські скіфи і скіф-кочівники, крім них на північ мешкали скіф-орачі, на схід від них – скіфи-землероби, які були праслов'янами та займались орним землеробством. / <i>інформаційна</i></p>		

		- В образотворчому мистецтві скіфів переважав звіриний стиль, відомі масові поховання скіфських царів у кургунах. Отже, у своєму розвитку скіфське суспільство досягло стадії переходу від варварства до цивілізації. На рубежі IV-III ст. до н. е. почався занепад цієї могутньої держави і на більшій її території з'явилися племена сарматів. / інформаційна, хронологічна		
1 хв	VIII. Домашнє завдання		1. Опрацювати параграф підручника § 26 2. Виконати завдання на вибір: - Створити хронологічну таблицю; - Скласти кросворд на дану тему; - Скласти портрет скіфського воїна на основі ілюстрацій (с.92, 93).	<i>інформаційна</i> <i>хронологічна</i> <i>інформаційна</i> <i>інформаційна,</i> <i>аксіологічна,</i> <i>логічна</i>

Додаток 1

Характеристика	Кімерійці	джерело	Скіфи	джерело
Походження				
Час перебування на теренах України				
Які райони України населяли				
Хто витіснив				
Спосіб життя				
Заняття				
Соціальна структура				
Особливості культури				
Характер відносин із сусідами				
Головні пам'ятки				

Характеристика	Кімерійці	джерело	Скіфи	джерело
Походження	іраномовні		іраномовні	
Час перебування на теренах України	IX – VII ст. до н. е.	Геродот	VII – III ст. до н. е.	Геродот
Які райони України населяли	Північне Причорномор'я; землі Кримського та Таманського п/о	Геродот Гомер	на землях від ріки Істр (Дунай) та нижньої течії Дніпра (Борисфен) на заході й далеко за озеро Меотида (Азовське море) на сході. На півночі їхні землі простягалися до Десни.	Геродот
Хто витіснив	скіфи	Геродот	сармати	
Спосіб життя	Кочовий, постійних жител не мали		Кочовий, осілий	
Заняття	Отгінне скотоводство <i>(табунне скотарство);</i> <i>Ремесла: обробки бронзи, золота й заліза, зброярство; війна</i>	Гомер Сучасні історики <i>Петровський В. В., Радченко Л. О., Семененко В. І.</i>	Отгінне скотоводство, землеробство, ремесла: ковальство, гончарство, ткацтво. Разом із залізом скіфи виробляли і бронзу.	Геродот
Соціальна структура	Родоплемянний устрій	Сучасні історики	скіфів-орачів, скіфів-кочовиків та царських скіфів; Наприкінці VI ст. до н. е. у скіфів сформувалася держава, розквіт якої припадає на IV ст. до н. е. за часів правління Атея. У III ст. до н. е. скіфів почали тиснути племена сарматів, які мешкали за р. Танаїс (нині р. Дон). Скіфії перенесли свою столицю в Крим, на береги р. Салгір, де вона стала називатися Неаполь Скіфський. Зберігалася скіфська держава до III ст. до н. е., аж поки її остаточно не знищили готи.	Геродот Сучасні історики
Особливості культури	Не було писемності; <i>Мистецтво-прагматичним: складним лінійним орнаментом прикрашалися руків'я мечів, вуздечки, посуд.</i>	Сучасні історики	звіриний стиль у мистецтв; вплив греків та малоазійських народів на культуру скіфів	Сучасні історики І. Я. Підкови, Р. М. Шуста
Характер відносин із сусідами	войовничий	Геродот Гомер	постійно воювали і жили за рахунок здобичі, втручалися в боротьбу між державами Малої Азії; брали участь у війнах між Ассирією, Мідією та Ново-Вавилонським царством; торгівля з грецькими полісами-колоніями	Геродот Сучасні історики
Головні пам'ятки	кургани	Сучасні історики	Кургани (Товста могила, Солоха, Гайманова могила)	Сучасні історики

Додаток 2

Шаблон для учнів розумової карти «Кочовики Північного Причорномор'я України»



Терміни-Відповідники «Велика Британія і Франція у добу революцій та національного об'єднання (1815-1870 рр.)»

Петиція	<input type="text"/>	перший масовий робітничий рух у Британії в 1830-1850 роках
Торі	<input type="text"/>	законопроект, внесений на розгляд парламенту
Хартія	<input type="text"/>	колективне клопотання, що подається громадянами або політичними об'єднаннями до вищих органів державної влади
Лібералізм	<input type="text"/>	ідеологія та політика на основі принципу цінності нації як найвищої форми суспільної єдності та первинності в державотворчому процесі
Ордонанси	<input type="text"/>	низка революцій, що сталася в Європі у 1848-1849 роках
Урбанізація	<input type="text"/>	англійська політична партія, яка виражала інтереси земельної аристократії та вищого духовенства англіканської церкви
Націоналізм	<input type="text"/>	королівські укази у Франції й Англії, що мали силу державних законів
"Весна народів"	<input type="text"/>	англійська політична партія, яка виражала інтереси великої буржуазії
Віги	<input type="text"/>	документ публічно-правового й політичного хар-у
Біль	<input type="text"/>	процес зосередження населення й економічного життя у великих містах та зростання ролі міст у розвитку суспільства
Чартизм	<input type="text"/>	економічна політика держави, спрямована на захист національної економіки від іноземної конкуренції
Протекціонізм	<input type="text"/>	ідейна й суспільно-політична течія, яка проголосила принцип громадянських, політичних та економічних свобод

Джерело: <https://cutt.ly/ZJsALdX>

Про який термін йде мова? «Творення нової України» 11 клас

Антидемократичн система влади, яка спирається на військово-каральний апарат.

Право глави держави призупинити чинність закону

випуск не підкріплених реальними товарами грошей

національно-патріотичні протести в Україні 2013-2014 рр.

надмірне переповнення каналів грошового обігу масою надлишкових паперових грошей

війна з поєднанням різних способів і типів ведення

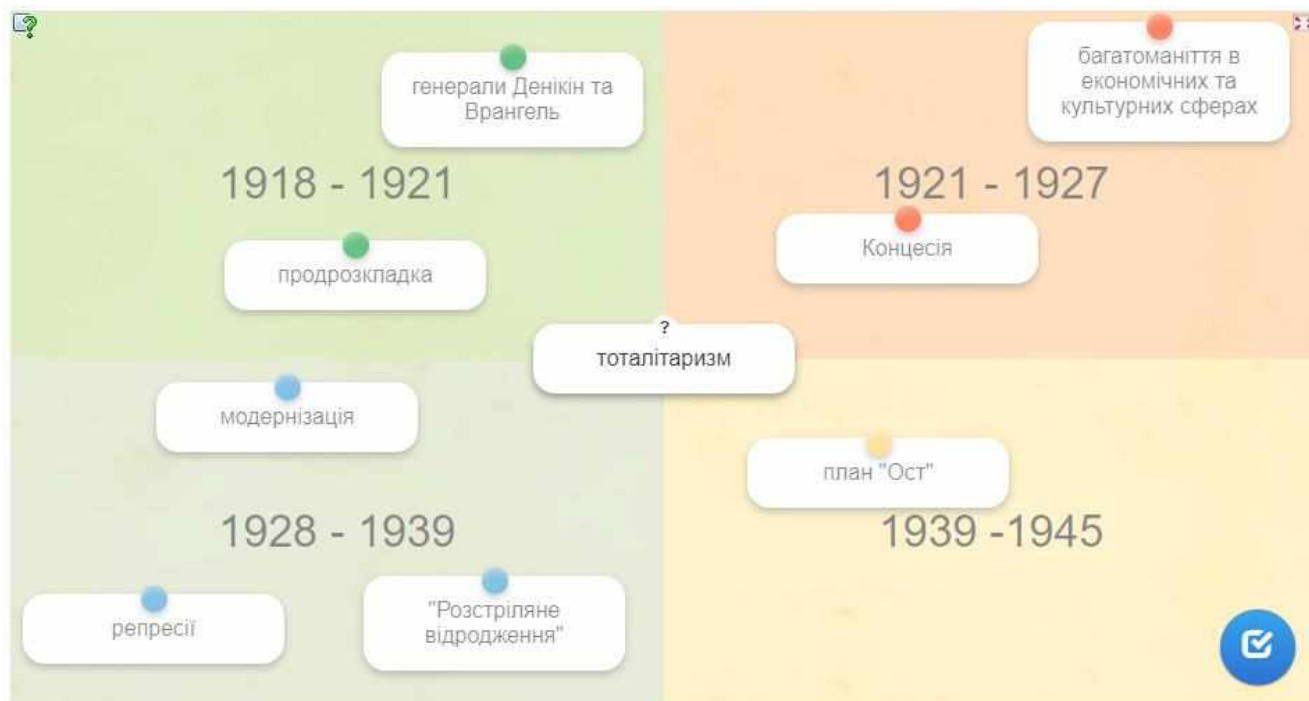
законодавче зменшення золотого вмісту грошової одиниці, зниження курсу паперових грошей

Доброволець, який допомагає Збройним Силам України

урочиста процедура вступу на посаду глави

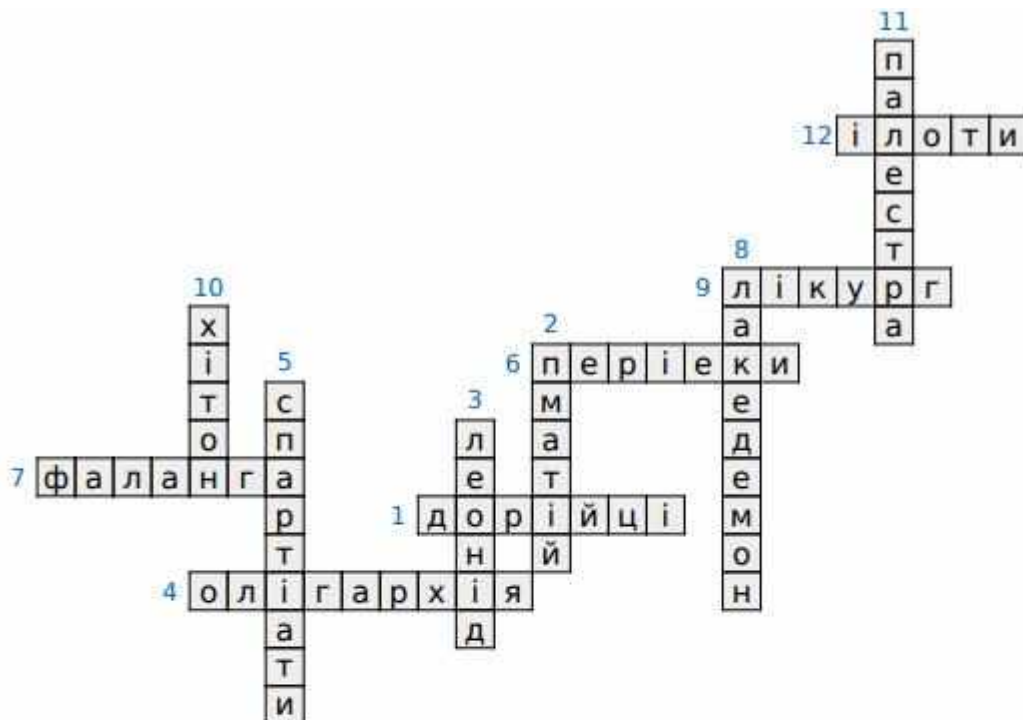
згуртування, об'єднання

Джерело: <https://cutt.ly/oJsSEVn>

Класифікація «Україна в період з 1917 по 1945 роки»

Джерело: <https://cutt.ly/CJsDh0K>

Кросворд навпаки «Спартанська держава»




1. одне з чотирьох головних племен стародавніх греків, яке захопило Лаконіку і Мессенію
2. верхній одяг у вигляді шматків тканини, який одягали поверх хітона
3. (508/507 до н. е. — 480 до н. е.) — цар Спарті, чільник грецького війська у битві під Фермопілами
4. політичний режим, у якому влада належить невеликій, закритій та тісно згуртованій групі осіб
5. повноправні громадяни Давньої Спарті
6. (по - грецьки «живуть навколо») – неповноправна частина населення в Спарті.
7. щільна лінійна побудова за формою прямокутника з рядів важкої піхоти. Здебільшого греки шикували 8 шеренг по 1000 воїнів у кожній
8. персонаж давньогрецької міфології, цар Лаконії, син Зевса та плеяди Тайгети. Одружився зі Спартою, дочкоюцаря Еврота
9. легендарний законодавець Спарті, впровадив Конституцію держави, відому в усній формі як Велика Ретра
10. довга натільна сорочка без рукавів
11. приватна гімнастична школа. Такі школи мали відкриті майданчики, бігові доріжки, гімнастичні зали, басейни
12. (по-грецьки «захоплені») - державні раби в Стародавній Спарті.

Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/EJsXhfE>

Вікторина «Культура, освіта, наука в період незалежної України»

Під час яких подій було створено даний мурал?

12



24
відповіді

▲ Революції на граніті

◆ Помаранчевої Революції

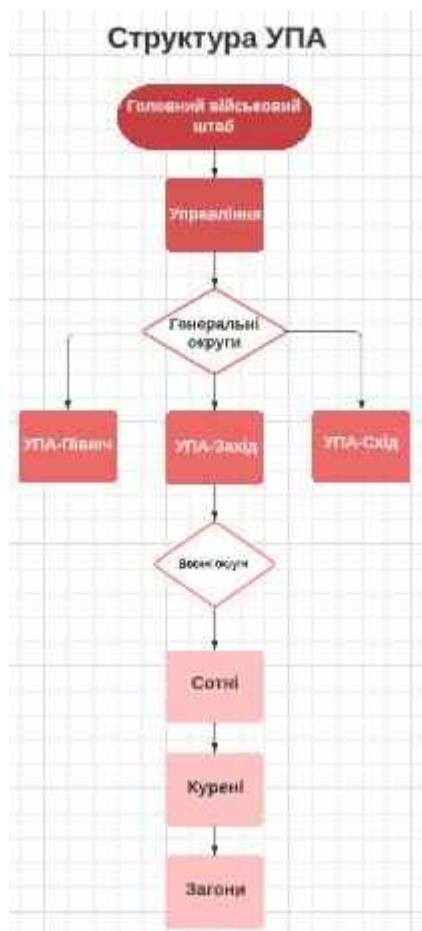
● Акції "Україна без Кучми"

■ Революції Гідності

Вийти з перегляду < 1 з 1 > +

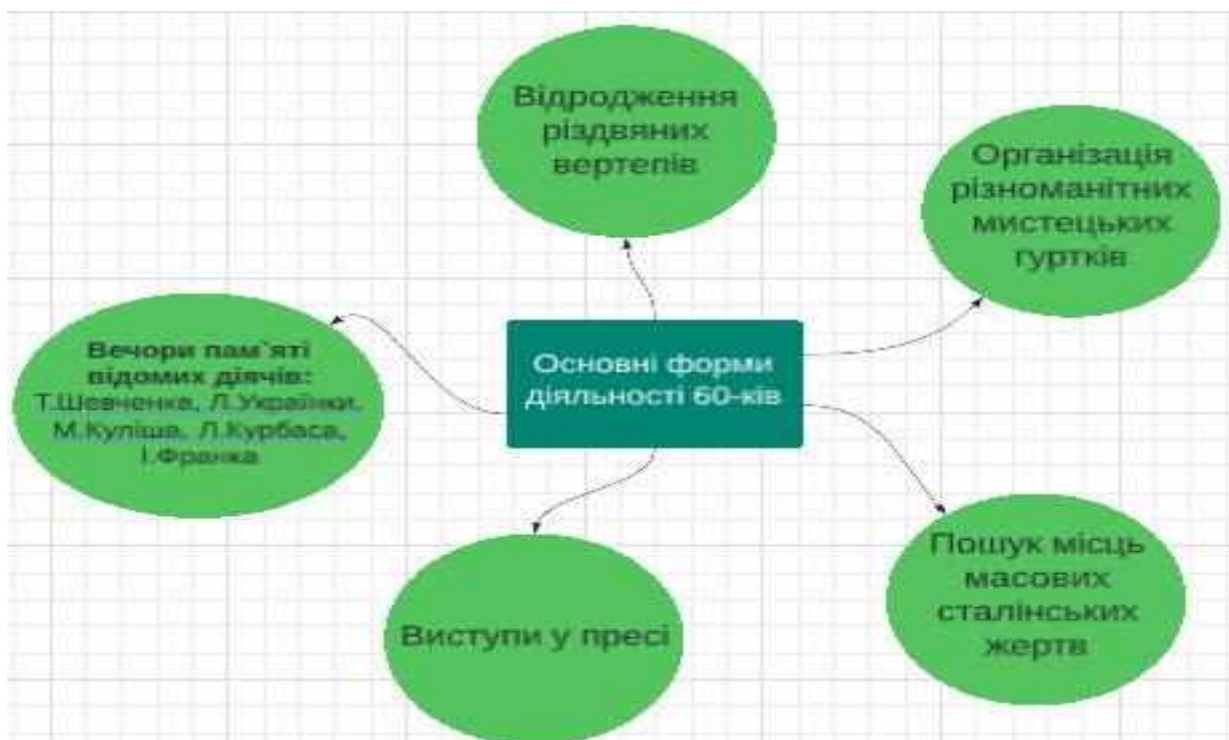
Власна розробка. Джерело: <https://create.kahoot.it/>

Блок-схема «Структура УПА»

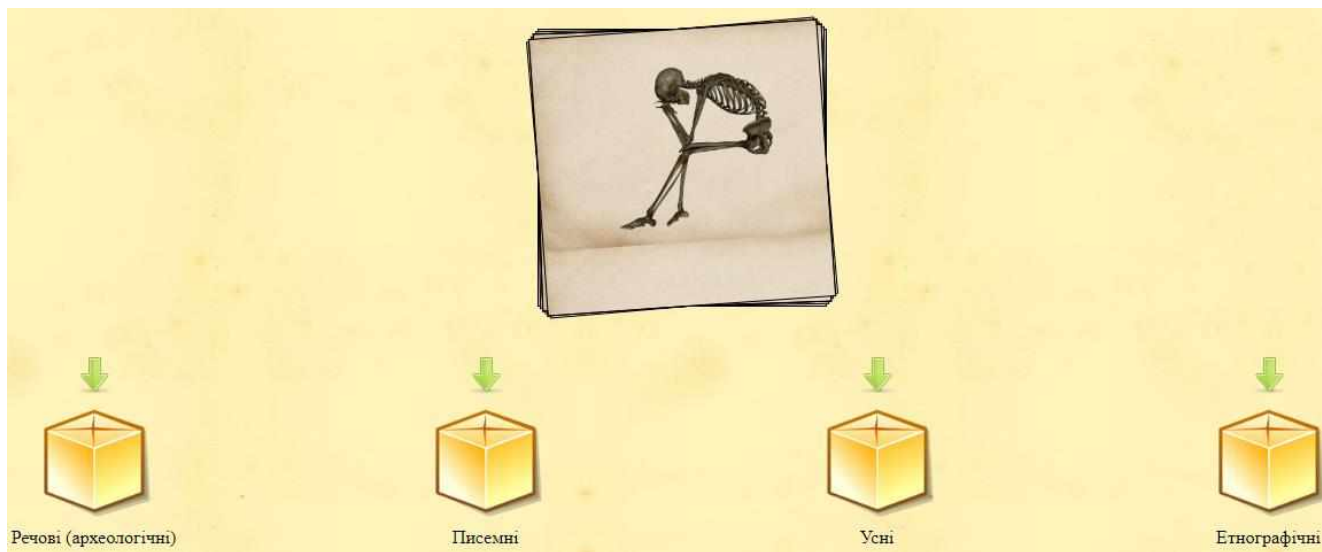


Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/1JdhXRD>

Структурно-логічна схема «павучок» «Основні форми діяльності шістдесятників»




Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/mJdhaTM>

Поділ на групи «Історичні джерела»

Джерело: <https://cutt.ly/VJsMn0B>



Таблиця відповідностей «Руські князі»

Загинув 882 р.	Помста древлян	Син Рюрика	Йому належать слова: "Київ- матір міст Руських"
Аскольд	Олег		Ольга
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Джерело: <https://cutt.ly/2Jdcaу9>

Таблиця відповідностей «Міжнародні конференції 20-х років XX ст.»

1922-1923	1920	МОРСЬКІ БАЗИ ВІД 5 ТИС. КМ. ВІД ЯПОНІЇ	26 КРАЇН + 4 ДОМІНІОНИ		
ПАРИЗЬКА КОНФЕРЕНЦІЯ	ВАШИНГТОНСЬКА КОНФЕРЕНЦІЯ	КОНФЕРЕНЦІЯ У СІ	ГЕНУЕЗЬКА КОНФЕРЕНЦІЯ	ЛОЗАННСЬКА КОНФЕРЕНЦІЯ	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Джерело: <https://cutt.ly/IJdvuPs>

«Руська правда» П.Пестеля і «Конституція» М.Муравйова

З «Руської правди» Павла Пестеля: «..Не може далі в Росії існувати дозвіл одній людині мати й називати іншу своїм кріпаком. Рабство має бути рішуче знищено, і дворянство має неодмінно відмовитися від мерзенної переваги володіти іншими людьми...

Росія є держава єдина і нероздільна.. Увесь російський народ складає один стан - громадянський; всі сучасні стани знищуються і зливаються в один стан - громадянський. Всі різні племена, з яких складається Російська держава, визнаються російськими і, складаючи різні свої назви, становлять один народ російський...

Усіх жителів, що населяють губернії Вітебську, Могилевську, Чернігівську, Полтавську, Курську, Харківську, Київську, Подільську і Волинську, істинними росіянами вважати і ніякими особливими назвами не виокремлювати.

Верховна влада поділяється на законодавчу і верховно-виконавчу. Перша доручається Народному Вічу, друга - Державній Думі. Крім того, потрібна ще влада дорадча, щоб ці дві не виходили за свої межі. Влада дорадча доручається Верховному Соборові. Народне Віче складається з народних представників, обраних народом на 5 років.. Державна Дума складається з 5 членів, народом обраних на 5 років... Верховний Собор складається з 120 членів, що називаються боярами...»

З «Конституції» Микити Муравйова: «Федеральне, або Союзне, правління єдино вирішить це завдання, задовольнить усі умови й поєднає велич народу і волю громадян. Під наглядом Государя єдині Законодавчі Збори перебувають у столиці і роблять усі розпорядження, загальні для всієї держави.

Російський народ вільний і незалежний, не належить і не може належати ніякій особі і ніякій родині.. громадянами є ті жителі Російської Держави, яким надаються права громадянства... Кріпосний стан і рабство скасовуються. Поділ між шляхетними і простолюдинами не приймається... Право власності священне і недоторканне.. Землі поміщиків лишаются за ними.

...У законодавчому й виконавчому питанні вся Росія поділяється на 13 Держав і 2 області, що є такі: Чорноморська - (Київ (столиця. - Авті).. Українська - (Харків). Законодавча влада кожної Держави доручається Законодавчим Зборам, які складаються з: 1 - Палата виборних, 2 - Дума. Виконавча влада кожної Держави доручається Державному Правителю, його намісникові й Раді. Народне Віче (вищий орган законодавчої влади федерації. - Авт.) складається з Верховної Думи й Палати Представників народних... Імператор є верховним чиновником російського уряду (який присягає Народному Вічу)».

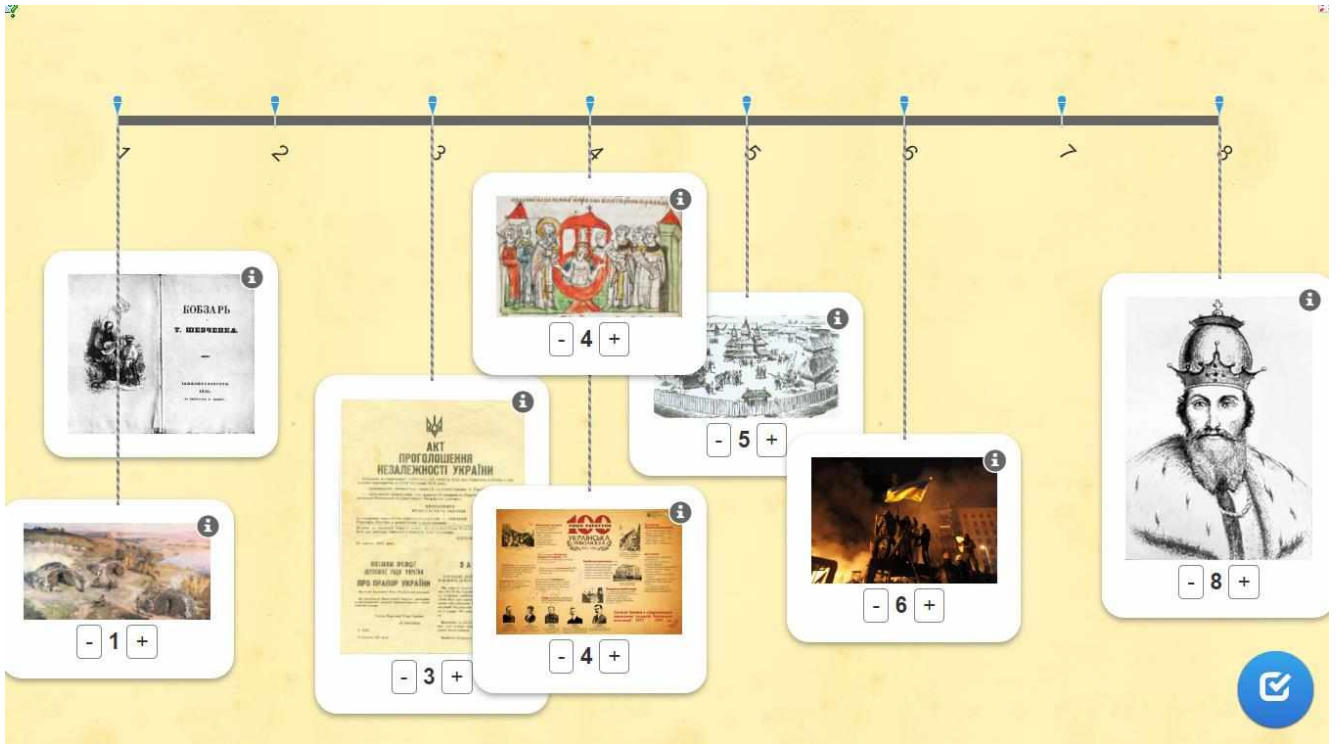
Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/LJdvlRh>

Пазл «Франція в XVI – XVII столітті»



Джерело: <https://cutt.ly/qJdbRFC>

Історія України на шкалі часу



Джерело: <https://cutt.ly/8JdEU8K>

Лінія часу «Українська національно-демократична революція» (Padlet)



Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/oJdRe5S>

Мобільна та настільна гра «Сто років боротьби. Українська революція»



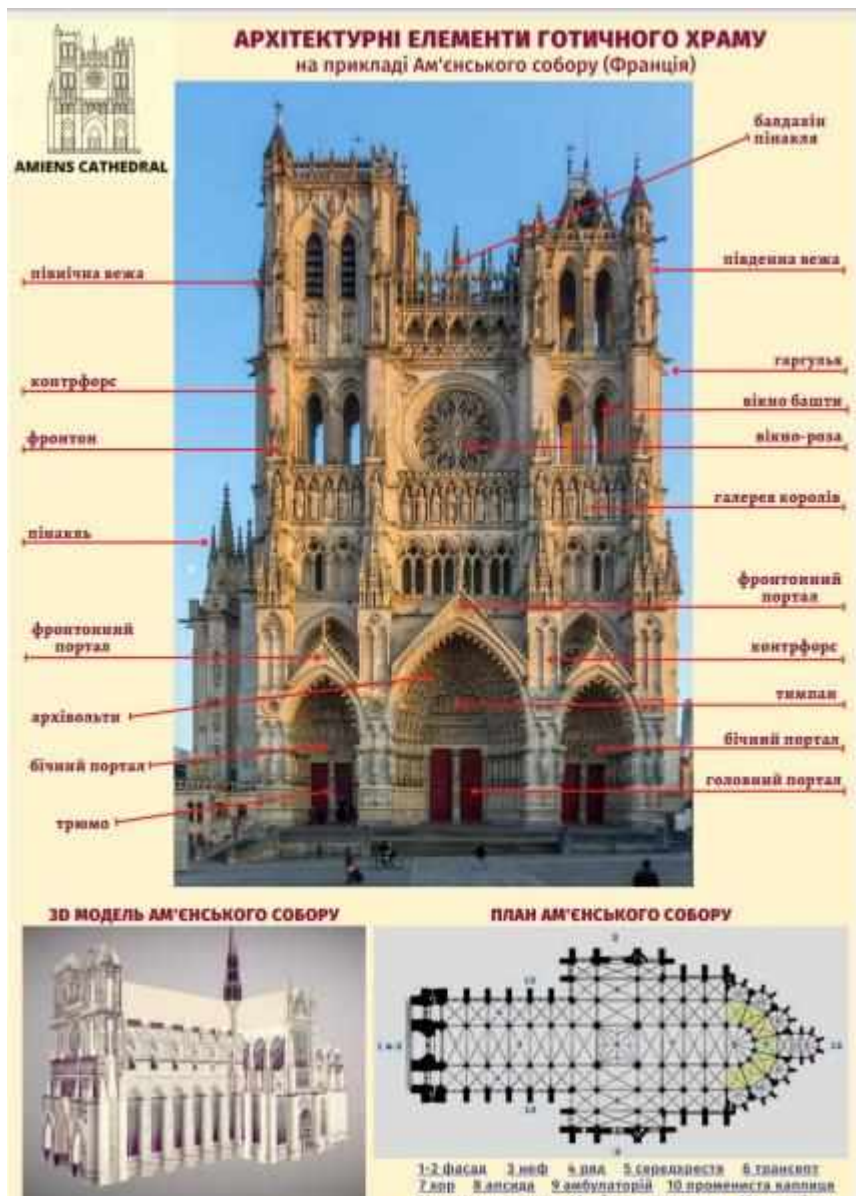
Джерело: <https://cutt.ly/PGt0q7M>

Інфографіка «Форми рекрутингу терористів в соцмережах»



Власна розробка. Джерело: <https://cutt.ly/yb2kuoe>

Інфографіка «Архітектурні елементи готичного храму»



Джерело: <https://cutt.ly/rJdUkpb>