

Міністерство освіти і науки України
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:

«Розвиток творчого мислення на уроках історії засобами онлайн-ігор»

студентки IV курсу, групи СОІ-41
спеціальності 014.03 Середня освіта
(Історія)

Заяць Валентини Андріївни

Керівник:

Галицька-Дідух

Тамара

Вячеславівна

кандидат історичних наук, доцент

Рецензент:

Паска Богдан Валерійович

кандидат історичних наук,
ст. викладач

Зміст

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Творчі здібності і креативне мислення	7
РОЗДІЛ 2. Навчальні ігри з історії онлайн	18
РОЗДІЛ 3. Креативність і дидактичні онлайн-ігри на уроках історії	33
ВИСНОВКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	52
ДОДАТКИ	61

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасне суспільство висуває нові вимоги: все частіше затребуваними стали навички критичного мислення, навички у сфері інформаційно-комунікаційних технологій, а особливо творчість та креативність особистості. Варто підкреслити, що цифровізація усіх сфер суспільного життя набирає обертів та ставить нові завдання освіті, яка, насамперед, повинна забезпечити якісний освітній процес з метою формування креативних здібностей учнів онлайн-засобами. При цьому весь комплекс онлайн-інтерактивних видів роботи має допомогти реалізувати компетентісно-орієнтований підхід та навчальне співробітництво у змішаному навчанні.

Дистанційне навчання, що стало невід'ємною складовою національної системи освіти і зумовило її діджиталізацію, потребує більш практичного вивчення онлайн-засобів на уроках історії та суспільствознавчих предметів. Особливо, це актуально в умовах сучасної війни Росії проти України. Методика впровадження онлайн-ігор, що має на меті розвиток творчого потенціалу школярів є недостатньо висвітленою. Концепція Нової української школи постановила основою освітньої доктрини розвиток творчих здібностей особистості, проте не забезпечила якісними та дієвими механізмами застосування онлайн-технологій, а також відсутність комплексних досліджень з проблематики, що підвищує актуальність цієї теми.

Впровадження європейського досвіду щодо формування креативності в українській освіті полягає в потребі модернізації та підвищенні якості навчання відповідно до сучасних вимог і викликів. Європейські країни відомі своїми передовими підходами до розвитку креативності та інноваційного мислення, які можуть бути використані в українській освітній системі.

Об'єкт бакалаврської роботи – онлайн-ігри в контексті реалізації творчого потенціалу учнів.

Предмет бакалаврської роботи – формування креативного мислення та творчих здібностей онлайн-засобами, їхні особливості, види та методика застосування на уроках історії.

Метою дослідження є синтетичний аналіз та комплексне вивчення інтерактивних онлайн-ігор, що забезпечують активізацію творчості та креативності особистості, а також методичні прийоми впровадження таких ігор вчителем історії у практичній діяльності.

Виходячи із поставленої мети, автором бакалаврської роботи поставлено такі **завдання**:

- з'ясувати особливості формування креативного мислення учнів онлайн-засобами;
- розглянути сутність, види та прийоми навчальних ігор, що може застосувати вчитель-історик в умовах дистанційного та змішаного навчання.
- проаналізувати методику практичного використання онлайн-ігрових технологій, що спрямовані розвинути творчі здібності особистості на уроках з історії.

Стан наукової розробки. Доробок вітчизняних дослідників: С.Л. Рубінштейна, Л.С.Виготського, І.Я. Лернера, І.П. Волкова, які розглядають креативність як творчі можливості, що здатні виражатися у різних видах діяльності особистості, характеризують не тільки особистість, а й її діяльність. Педагогічні аспекти розвитку творчих здібностей учнів в аналізували Д. Богоявленська, Н. Кичук, О. Пометун, Е. Рапацевич, С. Сисоєва, В. Цапок, Хамм О., Павленко В.В., Р.М. Грабовська, А.З. Зак. Також ці дослідники вивчали концептуальний підхід креативної освіти.

Праці, присвячені використанню медіаконтенту та інформаційно-комунікаційних технологій на заняттях з історії та суспільних дисциплін (О. Мокрогуз, О. Волошенюк, К. Баханов, Т. Бакка, Т. Мелещенко, Р. Євтушенко, О. Бурім, Д. Десятов, О. Подобєд та ін.). На аналізі правового поля мультимедіа як креативного феномену і нової форми творчості (С.М. Авдєєва, О. Громова, Т. Громова, І.М. Комарова, В.В. Макаєв, М.С. Наливайко, А.В. Пінчук, К. А. Попов,

Б.Ю.Щербаков, Л.І. Ястребов, Е.В. Якушина, Е. Ястребцева і ін.). Використання онлайн-інструментів на уроках, досліджували у своїх працях Т. Бородкіна, Т. Веркалець, Т., Будник О., О. Дзябенко, О. Гринь, Г. Носенко, А. Сухіх, Т. Близнюк, Н. Герман, І.Воротникова та багато інших.

У своїх наукових дослідженнях з використання ігор на уроках історії висвітлювали цю тему такі вчені як І. Коляда, О. Охредько, Я. Камбалова, О. Кожем'яка, О. Пометун. Вони досліджували різні форми ігрових технологій, які можуть бути використані на уроках історії. Класифікації ігрових технологій на уроках історії присвятили свої праці К. Баханов, Л. Борзова, Т. Іванова, І. Кучерук, М. Короткова.

Окрім того, компетентнісний підхід на уроках історії досліджували такі вчені, як В. О. Болотов, А. В. Баранніков, М. І. Жалдак, В. В. Краєвський, А. А. Кузнецов, В. В. Лаптев, Джон Равен, С. А. Раков, М. В. Рижов, І. Д. Фрумін, О. В. Овчарук, Л. І. Паращенко, О. Я. Савченко В їх дослідженнях було розглянуто питання, пов'язані з компетентнісним підходом, його основними принципами та застосуванням на уроках історії.

Не применшуючи значущість наукових доробків згаданих та інших дослідників, варто додати, що в них висвітлюються лише окремі аспекти теми. Зокрема, в сучасних дослідженнях, не вистачає системного погляду на суть і структуру креативності, інноваційну методика її розвитку із застосуванням онлайн-технологій.

Методологічну основу бакалаврської роботи складають теоретичні методи дослідження: порівняльний (критичний аналіз наукових праць з теми дослідження); структурний (модель розвитку креативності учнів інтерактивними онлайн-засобами на уроках історії; метод узагальнення (аналіз педагогічного досвіду впровадження онлайн-інструментів вчителів).

Емпіричні методи дослідження: педагогічне спостереження (ефективність застосування прийомів онлайн, що формують творчі здібності), моделювання навчального процесу (практичне застосування інноваційних ігрових методів) тощо.

Статистичні: інтерпретація кінцевих результатів експериментального дослідження, їх якісна та кількісна обробка.

Наукова новизна бакалаврської роботи полягає у спробі автора систематизувати інформацію та комплексно проаналізувати педагогічний досвід з проблематики формування креативного мислення учнів середньої школи за допомогою онлайн-ресурсів, їхнє використання на уроках історії. У роботі вперше структуровано та проілюстровано онлайн-засоби, що покликані розвивати креативність та творчість особистості з предметів «історія України», та «всесвітня історія».

Практичне значення бакалаврської роботи полягає в тому, що проаналізований та узагальнений матеріал можна використати при підготовці до семінарських занять, виступах на конференціях, симпозіумах, при написанні наукових публікацій тощо. Використання матеріалу з проблематики розвитку творчого мислення онлайн-інструментами учнів середньої школи на уроках історії сприятиме формуванню вмінь та навичок, що необхідні у професійній діяльності майбутніх вчителів-істориків. Ефективним буде й застосування таких інструментів під час педагогічної практики, і, власне, в учительській діяльності. Авторка бакалаврської роботи намагалась впроваджувати онлайн-інструменти у власній педагогічній діяльності в ході практики у школі.

Структура бакалаврської роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (73 позиції) та додатків (2 позиції).

РОЗДІЛ 1

ТВОРЧІ ЗДІБНОСТІ ТА КРЕАТИВНЕ МИСЛЕННЯ

Виклики XXI століття вимагають кардинальних змін в освітньому процесі. Основна увага приділяється формуванню та розвитку навичок, які готують учнів до життя в сучасному світі, а саме: творчого мислення, комунікативних навичок, роботи в команді тощо. Українська освіта, що рухається в цьому напрямку, переживає нелегкий етап [48, с. 60].

За визначенням Всесвітнього економічного форуму, що проходив у Давосі 2016 року, креативність є структурною складовою сучасного фахівця та ключовою компетенцією, яка гарантує його вдале працевлаштування. Порівняно з опитуванням 2015 року, де творчі здібності не відігравали великої ролі для працевлаштування, згодом креативність посіла перше місце після 2020 року для успішного найму спеціалістів [53, с. 98].

Концепція Нової української школи поклала початок до реформування української освіти, де основна увага повинна зосереджуватись на особистості учня [6]. Саме це обумовило збільшення уваги до розвитку творчості та креативності, адже суспільство потребує компетентних та креативних особистостей, які вмітимуть використати набуті знання в практичній діяльності, тих, хто самовдосконалюється та навчається протягом життя, є свідомою особистістю, прагне до самореалізації, активна громадянська позиція [19, с.8].

Інновації є ключовими у швидкоплинному світі, творчі навички допоможуть учням мислити нестандартно, вирішувати проблемні життєві ситуації, сприятимуть до інноваційного мислення. У такому контексті варто детальніше розглянути поняття креативність та творчість.

Попри велику кількість наукових досліджень, чіткого пояснення щодо поняття «креативність» не існує. Дуже часто в працях різних дослідників «творчість» та «креативність» виступають синонімами. Втім, як стверджує В.Павленко, креативність та творчість є різними поняттями. Зберігається

відмінність у цих термінах, де «творчість» дослідники розглядають як ширше поняття [43, с. 8].

Оскільки у працях дослідників не існує єдиного поняття «творчі здібності» та «креативне мислення», варто розглянути декілька з них, що нагромадились у наукових дослідженнях цієї тематики [55, с. 53].

Педагогічний словник трактує «творчість» як діяльність, яка генерує щось нове, що є несхожим на інших, характеризується оригінальністю, та унікальністю. Творчість виступає як людська якість, оскільки автор – це суб'єкт такої діяльності [55, с. 53].

Ще одними трактуванням поняття «творчість» – утворення нових цінностей у ході психологічного процесу, нестандартне продовження дитячої ігрової діяльності. Це дія, що є продуктом нового матеріального чи духовного надбання. Творчість виступає не лише як культурно-історична подія, а передбачає психологічні особистісний та діяльнісний аспекти. Це також визначає присутність відмінних рис, здібностей, нахилів, вмінь та навичок, результатом яких є творчий кінцевий продукт, що відмінний та вирізняється унікальністю [54, с.75].

Рівень творчості у кожного визначається по-різному. Також творчість виступає як когнітивна діяльність, результатом якої є новий погляд на проблемну ситуацію. Таке відношення не обмежується прикладними діями, проте як приклад творчості завжди позиціонують чиясь ідею, новацію, винахід чи задумку.

На сьогодні творчість розглядають як одну із затребуваних здібностей людини XXI століття [54, с.75]. Творча діяльність особистості є основою розвитку креативності та її метою [43, с.11]. За визначенням одного із дослідників, розвиток креативності здійснюється протягом всього життя та є чи не найважливішим критерієм. Творчість розвивається лише як внутрішній процес разом із уявою, що стимулює прояв творчості [43, с.10].

Більшість науковців впевнені, що кожна особистість має творчі якості та задатки, а ті, хто є відважними та сміливими, беруть відповідальність за своє

життя, розвивають свої творчі здібності та реалізують свій творчий потенціал. Бути креативним – це вдосконалюватися, по-новому використовувати свої знання та навички в незвичайний спосіб та у різних видах діяльності [54, с.75].

Як стверджує Ткаченко Л., підсумовуючи доробок Г. Гарднера, творчість характеризується здатністю творити та заохочення дій, іншого погляду на проблему чи ситуацію [55, с. 54].

Для того щоб якісно організувати поштовх до розвитку творчості учнів, потрібно дотримуватись психолого-педагогічних принципів про те, що зростання особистості учня не відбуватиметься через пасивне навчання, учень повинен бути активним учасником навчального процесу. Тож на уроці слід налагоджувати діяльність так, щоб кожен учасник навчально-виховного процесу мав змогу проявити свої потенційні творчі здібності. Через застосування різноманітних типів та видів творчих завдань [57, с.109], онлайн-інструментів, дидактичних ігор онлайн, інтерактивів, онлайн-платформ тощо, можна змінювати та якісно впливати на розвиток творчості та креативності учнів [46, с.218].

Психологія пояснює «творчі здібності» як узагальнення властивостей особистості, рівень відповідної творчої діяльності й зумовлюють її результат, а творчий суб'єкт – це той, хто розкриває внутрішню індивідуальність, талант, унікальні, притаманні лише йому якості. Така особистість характеризується високим ступенем творчості, активності, що розкриваються в органічному поєднанні з високим рівнем творчих якостей, а в подальшому допомагають у досягненні результатів у всіх сферах суспільного життя [35, с.68].

Ще одним трактуванням до творчих здібностей є наступне: творчі здібності – це поєднання якостей та рис особистості, що відзначаються рівнем відповідності до певного виду творчої роботи та обумовлюють творчий результат [57, с.109].

На основі аналізу дослідження з проблеми творчих здібностей В.Чорноус констатує, що творчі навички – це синтез властивостей особистості, що характеризуються вимогами певного виду творчої діяльності, щоб розвивати в

собі творчість — має бути внутрішня мотивація; творчі навички розвиваються в ході креативної діяльності [59, с.86].

Варто також проаналізувати компоненти творчих здібностей. Інтелектуально-евристичні здібності відображають здатність особистості до творчого мислення, здійснення оригінальних і нестандартних підходів у вирішенні проблем, здатність генерувати нові ідеї та концепції.

Мотиваційно-творча активність визначається бажанням особистості до самовираження, пошуку нових викликів та досягнень, прагненням до саморозвитку та творчого самовираження.

Інтелектуально-логічні здібності відображають здатність до аналітичного мислення, логічного мислення, здатність до систематизації і організації інформації, а також до виявлення закономірностей та зв'язків між явищами.

Самоорганізаційні здібності включають у себе здатність до планування, управління своєю діяльністю, організацію часу та ресурсів, саморегуляція та самоконтроль.

Естетичні здібності визначають здатність сприймати, розуміти та цінувати естетичні явища, проявляти творчу уяву та естетику, а також здатність до творчого самовираження у мистецьких проявах [60, с.102].

Варто також розглянути трактування поняття «креативність». Тож креативність, за висновком Павленка В. – це можливість індивіда ризикувати, бажання до подолання перешкод, терпимість до невизначеності, готовність до боротьби за власну позицію та вміння опиратись судженням суспільства [43, с.4].

Переважно креативність виступає загальною ознакою індивіда, що виявляється в процесі творчості та є здібністю створювати різноманітні, творчі оригінальні проекти чи дії, а також – це спроможність знаходити вирішення в незвичайних ситуаціях у житті. Креативність – це риса, що втілюється за сприятливих умов на достатньому рівні у різноманітних сферах діяльності особистості [43, с.16].

Креативність, як багатостороннє явище консолідуючого характеру, розкриває не лише об'єктивні чинники творчості особи, але й уможливорює

діяльність потенційної зони творчості. Визначається й креативність тим, що проявляється в різноманітних сферах по-різному. Це зумовлюється насамперед тим, що є відмінність у засобах виконання, джерелах походження, ступені осмислення та непорушності. Креативність, як чинник інноваційних дій особистості, можна найменувати творчою діяльністю [43, с.10].

Креативність повинна задовільнити в майбутньому кваліфікаційну (професійну) спроможність, пізнавальну активність, інтелектуальність, навички комунікації, ціннісно-мотиваційних аспект (етика) [32, с.3].

Дослідник Дж. Гілфорд відзначив, що креативність є природним успадкованим потенціалом особистості. Він виокремив такі ознаки креативності:

- 1) бути оригінальним – мати здатність до вироблення асоціативних зв'язків, нестандартних відповідей, незвичайно реагувати на подразники;
- 2) проявляти гнучкість – це розкривати ознаки об'єктів та пропонувати інші способи їх застосування;
- 3) гнучкість в образно-адаптивній площині – можливість зміни форми стимулу, щоб вбачати в ньому якісно нові характеристики;
- 4) семантична випадкова гнучкість – вироблення ідей у незвичному середовищі [43, с.4].

Властивим для творчої особистості, як стверджує В. Андрієвська – це бажання до здобуття нового досвіду, бути відкритим до всього нового, латеральне мислення, пошук рішень здійснюється у кількох напрямках, яке не підлягає одній лише логіці. Загалом креативність визначається гнучкістю, оригінальністю, пластичністю [55, с. 54].

В освітній діяльності креативність – це оригінальність мислення в ході засвоєння знань, набуття навичок, нестандартне вирішення навчальних завдань [43, с.12].

Сформувати креативність учня під час вивчення історії в загальноосвітній школі, таке завдання має поставити перед собою вчитель у навчальній меті і виконувати в практичній діяльності на уроці чи відповідно до позашкільної

освіти (в історичних гуртках, заходах тощо). Креативність повинне посідати вагоме місце в проєктуванні навчального процесу з учнями відповідно до Концепції Нової української школи та інших нормативно-правових актів про освіту [19, с. 8]. Поряд із цим великого значення набувають шкільні курси історії у формуванні креативності учнів [19, с.8].

Також креативність характеризується суб'єктивною детермінантною ознакою особистості, його творчих нахилів, в результаті чого навчальна діяльність стає ефективною та є основою у їхньому зростанні та визначає їхні компетентності. Саме креативність виступає каталізатором активності, самостійності учня в освітньому процесі тощо [19, с.8].

Дослідження креативності показало, що вищий рівень креативності позначає й вищий рівень навчальних досягнень, інакше кажучи, розвиваючи креативність, учні підіймають свій рівень знань, легше запам'ятати та опанувати навчальний матеріал. Слід наголосити на тому, що креативне мислення не розвивається само по собі, а є результатом педагогічної майстерності вчителя, його педагогічного впливу на особистість учня [19, с.8].

Діяльнісна частина креативності передбачає генерування задумів, продукування можливих гіпотез, вміння прогнозувати, аналізувати творчі завдання, вміння встановлювати асоціативний ряд, прогнозувати майбутні проблеми, переносити набуті знання та досвід у нові незнайомі ситуації [29, с.186]. Також до основних ознак креативності слід віднести: гнучкість, швидкість, еластичність мислення тощо [24, с.94].

Повертаючись до трактування терміну «креативне мислення», дослідниця І. Брижань характеризує його як здатність учнів до творчого підходу в ході поставлених завдань. Технологія креативного мислення, за визначенням цієї дослідниці, визначається тісною кооперацією вчителя та учня в процесі навчально-виховної діяльності [20, с.9].

Що стосується поняття «креативного мислення», то насамперед воно відзначається здатністю винаходити, мислити поза шаблонами, шукати нестандартні вирішення проблеми тощо. Крім того, вищий рівень

інтелектуальності, гнучкості, швидкий темп мисленнєвих операцій та наявність професійних навичок – ось що визначає особистість, яка мислить креативно. У професійній сфері – це здатність продукувати нові способи вирішення проблеми, пошук нових зв'язків і логічних структур. Безсумнівно, що креативне мислення пов'язане із критичним [24, с.89].

Сама технологія формування в учнів креативного мислення за розглядом І. Брижань передбачає таку послідовність. На першому етапі вчитель має визначити рівень креативного мислення учнів.

Другий етап – перспектива розвитку творчості із врахуванням індивідуально-аксіологічних особливостей кожного учня.

Третій етап – створення плану роботи та можливих технологій у методологічній роботі, що будуть спрямовані на розвиток креативного мислення.

Четвертий етап характеризується самим процесом творчої діяльності із застосуванням методології в навчально-виховному процесі [20, с.11].

Як зазначає Ткаченко Л., навички креативного мислення не визнаються високим рівнем інтелекту індивіда, а є кореляцією із мовленнєвими, просторовими, особистісними та міжособистісними рисами інтелекту [55, с. 54].

Дивергентне мислення, що характерне креативній особистості, допомагає не лише творчо підійти до поробленої ситуації, а й є результатом ідей, доречними та продуманими діями, що утворюватимуть нові комбінації вже звичайних об'єктів та утворюватиме зв'язок між абсолютно різними, на перший погляд, об'єктами [54, с.99].

Методика креативного мислення визначає дотримання таких принципів, як: принцип розвитку, що визначає врахування вікових та індивідуальних рис особистості учня; самодіяльності – учні – це активні учасники навчально-виховного процесу; самоорганізації – це принцип самостійної роботи учнів у ході творчої діяльності чи вирішенню проблемних ситуацій [20, с.9-10].

Особливості формування креативного мислення в учнів передбачає: розробку системи методів, засобів та технологій, спрямованих на розвиток

креативності учнів [44, с.22]: (технології активного навчання, дехто з науковців виділяє й інтерактивного навчання) [56,с.33]. Вчитель використовує різноманітні педагогічні прийоми, інтерактивні методи та творчі завдання, які сприяють розвитку креативних здібностей та активізації творчої діяльності старшокласників. Впровадження та корекція розроблених систем навчання, щоб забезпечити максимальну ефективність формування креативного мислення [44, с.22].

Згідно із оновленням освітнього процесу, модернізацією змісту шкільної історичної освіти, застосування технології особистісно-орієнтованого, діяльнісного та компетентісно-орієнтованого навчання, заміна старого методичного забезпечення на нове, так щоб учні ставали безпосередніми учасниками навчання, в ході вивчення матеріалу в них розвивались компетентності, які допоможуть реалізувати власний потенціал у житті, головним чином креативності та творчих здібностей також передбачена підготовка педагогічних кадрів [19, с.8].

Безперечно, як вже згадувалось раніше, креативність є невід'ємною складовою технології компетентісного навчання, що здійснюється шляхом впровадження інтерактивних технологій, гейміфікації навчального процесу тощо. [46, с. 216]. Безумовно, важливими для усіх ключових компетентностей є здатність діяти креативно та застосувати творчі здібності [39, с.21], що включає в себе елементи творчого мислення учня, генерування своїх ідей та використання чужих на основі академічної доброчесності, впровадження інновацій, формування ідей, власних висновків та вміння винаходити [62,с. 122]. Це повинно стати результатом продуктивного навчання, у процесі якого формується творча особистість учня [35, с.69].

О.Пометун і В.Гупан зазначають, що ключовими ознаками компетентностей є «демонстрація» творчого мислення [72, с.14].

Що стосується опанування історичних компетентностей на уроках історії, що передбачає такі вміння та навички: в учня розкриваються специфічні творчі здібності, учень є самостійним у вирішенні проблем чи завдань, вміє самостійно

аналізувати власну діяльність (саморефлексія), самостійно узагальнює навчальний матеріал, відстоює власну позицію, обираючи різноманітні види аргументації, показує власне тлумачення історичних подій, розуміє закономірність історичних процесів [73, с.192-193].

Тож за допомогою історичної науки легко розвинути особистісні якості, креативне мислення, вміти проаналізувати та встановити зв'язки між сьогоденням і минулими подіями, мати власне бачення та різноманітні ситуації.

Той чи інший урок потрібно готувати як незвичайний, особливий, тобто прагнути вчителю до представлення історії не лише у фактах та подіях, датах, а й розкривати її багатогранність, показати історію крізь призму життя історичних особистостей, щоб вмотивувати дітей, показати їм інший бік історії, активізувати в них прагнення до пізнання чогось нового [68, с.18], а також посилювати внутрішню мотивацію та хист до творчості.

Згідно із Концепцією розвитку освіти до 2025 року, прогнозується володіння вчителями наступними навчальними технологіям: інтерактивні методи, особистісні, командні та методи проєктного навчання тощо [53, с. 98], що сприятиме більшій готовності вчителів до зміни в освітньому процесі, розвитку творчих учнів, врахування таких аспектів також передбачає підвищення індивідуалізації освіти із впровадженням різноманітних електронних пристроїв та носіїв інформації. Таке сприйняття безперечно сприятиме в розвитку пізнавальних якостей та творчості в учнів загальної середньої школи [67, с.105].

Істотними сьогодні є прагнення модернізації освіти у статус випереджальної [71]: вчитель повинен мати компетентності в сферах всепроникного навчання (тобто безперервного) із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій [28] у всіх галузях суспільного життя [67, с.105], щоб таким чином забезпечити розвиток креативності та творчих здібностей учнів загальної середньої школи на уроках історії та суспільствознавчих предметів.

Отже, метою сучасної української школи є не лише виховання носіїв знань, а й розвиток креативності учнів, їх потенціалу, уміння застосовувати набуті

знання для подальшої конкурентоспроможної діяльності в будь-якій сфері суспільного життя. Це зумовлює орієнтацію на формування творчості та креативності в учнів. Інновації є ключовими у світі, що швидко змінюється, і творчі навички допоможуть учням мислити нестандартно, вирішувати проблемні життєві ситуації. Незважаючи на значну кількість наукових досліджень, єдиного пояснення поняття «креативність» та «творчість» немає, часто у працях дослідників «творчість» і «креативність» вживаються як синоніми.

Отже, творчість – це діяльність особистості, що продукує щось нове, що є несхожим на інших, характеризується оригінальністю, та унікальністю. Творчі здібності – це поєднання якостей та рис особистості, що відзначаються рівнем відповідності до певного виду творчої діяльності та обумовлюють творчий результат.

Креативність є універсальною властивістю особистості; це здатність створювати різноманітні творчі оригінальні проекти чи дії, а також здатність знаходити рішення нестандартних життєвих ситуацій. Поняття «креативне мислення», насамперед, характеризує здатність до винахідництва, нестандартного мислення, пошуку нестандартних рішень проблем. Під час проходження курсу діяльність має бути організована так, щоб кожен учасник навчального процесу мав можливість проявити свої творчі здібності. Використання різноманітних типів творчих завдань, онлайн-інструментів, онлайн-навчальних ігор та взаємодії може вплинути на розвиток креативності та творчості учнів.

Учителі повинні бути компетентними у сфері безперервного навчання з використанням інформаційно-комунікаційних технологій у всіх сферах суспільного життя, щоб забезпечити розвиток креативності та творчих здібностей учнів загальноосвітніх навчальних закладів у навчальних програмах з предметів історії та суспільствознавства.

РОЗДІЛ 2

НАВЧАЛЬНІ ІГРИ З ІСТОРІЇ ОНЛАЙН

На сучасному етапі можна спостерігати зміни в навчальному процесі, що відображається в реформах освіти, а саме: затверджена Концепція Нової української школи, здійснення модернізованого та актуального навчання [63, с.48], із перспективою змішаного офлайн та онлайн-навчання із новітніми інструментами та методами. Впровадження таких методів і технологій в освітньому процесі передбачає розвиток компетентностей учнів [64, с.54].

Компетентнісний підхід – це один з напрямів у навчальній діяльності, який спрямований розвивати загальні (універсальні), предметні (з певного предмету) компетентності [36, с.50]. Це в результаті допоможе адаптуватись особистості до життя та можливість себе реалізувати у професійній сфері [72, с.11].

Ігри, які можна застосувати на уроці історії онлайн, покликані розвивати загальні та предметні компетентності. Серед них: математична компетентність, вільне володіння державною мовою, спілкування іноземною мовою, екологічна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність, компетентність у галузі природничих наук, вміння вчитись впродовж життя, громадянська компетентність, здоров'язберігаюча, соціальна компетентність, культурологічна, підприємницька та інші [72, с.39]. До предметних компетентностей належить: просторова компетентність, інформаційна, мовленнєва, логічна, аксіологічна, хронологічна [72, с.27-34].

Ігри не лише урізноманітнюють навчання, але й допомагають у розумовому розвитку дитини, закріплюють навички, полегшують вивчення складних тем, покращують пам'ять тощо [50, с.71].

Доцільно формувати в учнів задоволення своїми знаннями та вміннями, які вони використовують у ході дидактичної гри на уроці історії. Адже гра стимулює в учня зібраність, витримку, правильно сприймати невдачі та вчитись на помилках [4, с.63]. А це передбачає в собі діяльнісний підхід у навчанні. Він в освіті є актуальним і ефективним інструментом, спрямованим на гармонійний

розвиток особистості, підготовку до життя в суспільстві і досягнення успіху у професійній сфері [3, с.9].

Обирати та розробляти дидактичні ігри онлайн потрібно, враховуючи темп та швидкість опанування змістом навчальної програми, враховуючи особистісно-орієнтований підхід, що орієнтований на захоплення учнів, їхні індивідуальні можливості.

Знання формуються від сприйняття через систему уявлень та зберігається у пам'яті, а за деякий час від узагальнення одиничного утворюється переконання про загальне. Дидактичні ігри, які створюються на сучасному етапі, покликані забезпечувати якісну відповідність теоретичного та фактичного матеріалу, що сформує основу для інтелектуальної роботи учнів [50, с.72].

Для дітей характерно краще сприймати навчання через гру. Під час ігор здійснюється соціалізація дитини, здобуття соціального досвіду. До того ж в іграх дитина здатна застосувати знання з власного досвіду, проявити самостійність та активність. З огляду на все вищесказане, онлайн-ігри варто використовувати в навчальному процесі. Застосування ігрових онлайн-технологій на уроках, неодмінно зробить процес навчання цікавим та легким [50, с.72]. Під час гри на уроках історії учні порівнюють, класифікують історичні факти, терміни за певними особливостями. Водночас покращується увага та сприйняття навчального матеріалу [73, с.212]. Онлайн-ігри, в яких вирішується інтелектуальне завдання, стимулюють інтерес до навчання історії [50, с.72].

В ігровій діяльності більше мотиваційного аспекту, ніж у звичайному навчанні. В іграх часто поживляються психічні процеси а саме: сприйняття, увага, пам'ять, мислення тощо. У такій діяльності кожного з учасників можна включити у процес, запобігаючи пасивному навчанню. В ігровій діяльності учень, що є інтелектуально пасивним, навпаки здатний реалізувати набагато більше потенційних інтелектуальних можливостей, які будуть йому досяжними на звичайному уроці. Гра також закладає основи для розвитку творчості учнів [73, с.211]. Оскільки в іграх є завдання, мета, бонуси за проходження,

різноманітні винагороди, це додатково стимулює учнів. До того ж такий інтерактив миттєво формує зворотний зв'язок (правильні відповіді, рейтинг учасників). Завдання, які є в іграх, як пошук вирішення проблеми, теж стимулюють творчість особистості [49, с.60].

Варто зазначити, що гра уможлиблює процес сприйняття історичної термінології, фактів, персоналій, подій більш легким та динамічним. У грі такі знання опановуються на практиці [73, с.211] та допомагають якісно пам'ятати певну історичну епоху. Діалоги, ігрові ситуації, завдання, які пов'язані з минулим та сьогоденням – все це ознаки історичних ігор [73, с.211].

Саме застосування інформаційно-комунікаційних технологій у грі оптимізує навчальний процес [40, с.124] та стимулює заохочення школярів як активних учасників навчання, насамперед під час дистанційного та змішаного навчання. Застосування ІКТ технологій допомагає закріпити та удосконалити навички та вміння роботи з інтернет-ресурсами, формує навички навчально-дослідницької роботи, навички критичного мислення та диджитал культури [40, с.124].

Отже, ігрова діяльність на уроках історії та суспільствознавчих предметів у ході збільшення впливу інформаційно-комунікаційних технологій у житті сучасної людини [45], забезпечують якісне дистанційне навчання, сприяють мотивації та ініціативності учнів в навчально-виховному процесі. На сьогодні є безліч платформ, сервісів, додатків, де зібрана велика кількість ігор [51, с.100], які може використати на уроці вчитель історії або ж створити власні онлайн-ігри у контексті компетентнісного підходу у на уроці історії.

«Classcraft» – LMS-гра, яка має розширення на ПК, а також має версію додатка для встановлення на смартфон. Передусім це розважальна онлайн-гра, де кожен учасник гри має певну роль та відповідні завдання. Цікавим є застосування «Classcraft» на уроках, адже ця гра стимулює пізнавальну активність, забезпечує мотиваційний аспект в освітньому процесі. Саме з такою метою й створювали цю ігрову платформу канадські вчені в 2013 році, де

поштовхом до створення стала ідея вчителя [17]. Ця гра стимулює розвиток цифрової компетентності [61, с.55].

У грі є налаштування інтерфейсу різноманітними мовами, сервіс «Google Translate» автоматично перекладає вміст гри українською мовою, що полегшує взаємодію у ході гри. Учасник гри може обирати свого персонажа, за якого гратиме впродовж проходження рівнів. Певному герою характерні ті чи інші особливості, риси, які встановлюються на початковому рівні гри. Специфікою ігрової платформи є можливість створювати команди, змагатись між групами, комунікувати в межах власної команди. Мета гри – проходження рівнів з відповідним завданням до кінцевої місії гри. Саме вчитель створює місію гри, формує правила, систему нарахування нагород, штрафів тощо. На платформі у розділі «пакти» міститься інструкція для кожного героя гри. Загалом мета гри – швидке виконання завдань кожного з рівнів для досягнення кінцевої місії.

Під час такої гри навчальний процес виступає середовищем здобутків та невдач учня, що також консолідується з його героєм у вигляді рейтингової шкали в балах.

«Classcraft» [17] надає доступ безкоштовної підписки на 30 днів, впродовж яких доступний функціонал платформи з безліччю інструментів для вчителя та учнів. Гра дозволяє продовжувати безкоштовне використання, запрошуючи інших учасників до гри, щоб така функція продовжувалась, нові учасники мають зареєструватись на цій платформі.

Організатором узгоджуються привила та інструкція гри, додаткові бонуси та бали за кожне завдання. Сама гра передбачає наявність до шести учасників, щоб забезпечити кожний тип персонажу.

Ця ігрова платформа розміщує на офіційному сайті відеоуроки із поетапною інструкцією. Також «Classcraft» налічує чималу кількість готових завдань, квестів, що створили вчителі, їх можна використати як приклад або для редагування і створення власної онлайн-гри [17].

Ще однією платформою для проведення онлайн-ігор з історії є «Quizizz». На жаль, розробники сайту не забезпечили інтерфейсом

українською мовою, розширення сайту уможлиблює використання англійської мови, що буде корисним для розвитку мовленнєвої компетентності, спілкування іноземною мовою. Цікавим є те, що «Quizizz» дає можливість проходження вікторин у формі гри під час уроку у школі, вдома як завдання із чітко вказаним дедлайном, або одночасно, перебуваючи в онлайні зі всіма учнями на уроці. Завдяки цьому платформа є зручною для організації всіх учнів та допомагає у вивченні навчального матеріалу у великій кількості [34, с.193].

Платформа «Quizizz» [Платформа Quizizz та мобільний додаток] містить велику кількість інструментів та є зручним у використанні, інтерфейс є легким на сприйняття. Сервіс налічує приклади дидактичних онлайн-ігор, які можна використати або взяти за приклад. Елементи платформи є цікавими і різноманітними, а також дають змогу формувати питання, додавати їх, імпортувати файли з власного ПК або з мережі Інтернет. Створивши інтерактив, вчитель дає йому назву та може встановлювати фон гри [73, с.21].

Серед опублікованих вправ, які представлені на платформі «Quizizz», наприклад, для учнів 7 класу з історії України є такі: «Історія слов'янських племен», «Князі Київської Русі», «Анти, склавіни та ін. племена на території України». Не менш популярними на ресурсі є ігри «Проголошення незалежності України» – 11 клас, «Історико-культурні пам'ятки» – 7 клас, «Період перебудови» – 11 клас, «Події Революції Гідності» – 11 клас, «Період стародавньої історії України» – 6 клас, «Історія як наука» – 7 клас, «Розвиток історичної науки на поч XIX ст» – 9 клас. Для поживлення уроку для учнів 10 класу із Всесвітньої історії: «Перша світова війна», «Становище населення післявоєнного періоду», «історія країн ЦСЄ», «Країни Азії та Латинської Америки», «Розвиток світової культури» тощо.

Платформа «Quizizz» передбачає роботу як і усім класом (соціальна компетентність), так й індивідуально. Вправи, що розміщуються на цьому ресурсі, можна редагувати а також продовжувати відповідно до тематики раніше створені на будь-які інші теми. Учні можуть використовувати мобільну версію (мобільний застосунок) або ж сайт платформи. Для цього лише потрібне

стабільне інтернет-з'єднання [1]. На платформі доступна безкоштовна версія з мінімальним комплектом інструментів та вправ. Інтерфейс «Quizizz» доволі простий та зручний у використанні та не забирає багато часу на створення інтерактивних вправ та ігор. Також із позитивних аспектів використання цього сервісу є можливість додавати аудіо/відео та інші фрагменти тощо [64, с.16-17].

Цікавим сервісом є акаунт, на якому вже зібрані вправи авторів що є зразком у використанні для проведення онлайн-уроків з учнями у довільній формі. Такі ігри є відкриті та доступні для всіх, хто хоче ними користуватися. Також залишається інструмент автора, завдяки якому можна розробити власну онлайн-гру для учнів [64, с.17].

Використовувати можливості сервісу вчитель може на будь-яких етапах уроку, наприклад, на етапі перевірки домашнього завдання; на етапі пояснення нового матеріалу; на етапі систематизації та узагальнення знань або як вид домашнього завдання у формі індивідуального проєкту [41, с.81].

Генеруються вправи різноманітним чином: від звичайних дидактичних вправ з однією правильною відповіддю, до більш складних; декілька правильних відповідей, знайти неправильне/правильне твердження, форми із відкритою відповіддю тощо. Такі вправи доречно використовувати й при перевірці знань учнів – проміжне чи тематичне оцінювання з теми або розділу [64, с.17].

Організація учнів до ігор на сервісі «Quizizz» допомагає активізувати мотивацію (мотиваційний аспект інтерактивних ігор), сприятиме соціалізації (командні ігри), покращуватиме пам'ять та полегшить роботу із складним історичним матеріалом (ігри на етапі систематизації, повторення та закріплення матеріалу через різні види ігрової діяльності), підсилить та розширить навички ІКТ (робота із сервісом за допомогою смартфона чи персонального комп'ютера), сприятиме також до розв'язування проблемних ситуацій в ігровій формі (завдання із вищою складністю), формування критичного мислення (робота із документами у грі, заповнити пропуски, встановити правильне чи неправильне твердження та ін.) [64, с.17].

«Kahoot» – сервіс, на якому розміщені декілька видів інтерактивних вправ та завдань [4]. Для того, щоб урок відповідав дидактичній меті, вчителю, відповідно до заданої теми та типу уроку, потрібно сформулювати мету, обрати етап уроку, проаналізувати час та мету завдання. До прикладу, «quiz» – завдання у формі вікторини з метою визначення рівня знань учнів та вміння володіти інформацією. Якщо метою вчителя є дискусія, вирішення проблемних завдань, представлення ідей з можливістю обговорення та зворотний зв'язок – у нагоді стане розділ «discussion». Для систематизації ідей, поглядів думок щодо певної проблематики, завдання знадобиться функція «survey»-опитування. «Jumble» – ігрова діяльність для визначення послідовності подій [4].

Приміром можна застосувати на уроках історії на теми: «Що таке хронологія» (розвивати хронологічну компетентність, Вступ до історії, 5 клас) та «Влада у стародавньому Єгипті» (інтегрований курс «Досліджуємо історію та суспільство», 5-6 клас), «Президенти незалежної України» (історія України, 11 клас). «Галицько-Волинське князівство» (історія України, 7 клас), «Гетьмани Руїни» (історія України, 8 клас) (до прикладу розвивати аксіологічну компетентність), «Революція 1905-1907 рр. в Російській імперії» (історія України, 9 клас), «Перша більшовицько-українська війна 1917-1918 рр.» (історія України, 10 клас), На всесвітній історії такі ігри доречно використати при розгляді таких тем: «Імперія Франків» (7 клас), «Події Реформації» (8 клас), «Америка наприкінці XVIII-XIXст.» (9 клас), «Революційні події в Німеччині ХХст.» (10 клас), «Розвиток подій Холодної війни» (11 клас).

«Classrooms» – англomовна платформа, яка також підтримує кирилицю та має різноманітну кількість шаблонів для різної мети та тематики онлайн-ігор [15]. Представлені ігри стимулюють розвиток ключових навичок – за алгоритмами арифметичних операцій (розвивати математичну компетентність) – хронологічні шкали, ігри-аркади – активують зону мозку, що відповідає за мислення, дрібну моторику (сенсорну систему рухів), розвивають пам'ять та спритність. Гра «фейбук-сторінка» – це розвиток творчого мислення. Детальніше про види ігор та як їх можна застосувати, пропоную розглянути нижче.

«Classtools» допомагає у створенні дидактичних ігор, структуруванні матеріалу, проведення інтерактивних уроків [15]. Онлайн-ігри, які розміщені на «Classtools» це: «що міститься на зображенні?» («Пам'ятки архітектури бароко» (всесвітня історія, 8 клас), «упорядкувати історичні джерела» (для учнів 5 класу, вступ до історії), «Хронологічна шкала» – розмістити хронологію подій – «Розвиток Київської Русі у IX-XIIст.» (для учнів 7 класу, історія України). Серед цікавих можливостей ресурсу є онлайн-гра «підроблена книга» – «Історичні джерела періоду Української революції» (для учнів 10 класу, історія України). «3D-галерея» – легко та швидко створити власну галерею – «Пам'ятки козацького бароко» (для учнів 8 класу, історія України).

«Генератор аркадних ігор» [15] – цікавий прийом під час опитування домашнього завдання чи проміжного опитування в ході вивчення теми, серед таких: «літаючі тарілки», «Маріо, який стрибає», «змія», «космічні загарбники» та ін. Наприклад, опублікованими на сервісі є історичні ігри-аркади: «Холодна війна» (всесвітня історія, 11 клас), «Нацисти та євреї» (всесвітня історія, 11 клас), «Російський цар Олександр II» (всесвітня історія, 9 клас), «Російська імперія за Миколи II» (всесвітня історія, 10 клас), «СРСР в період Горбачова» (історія України, 11 клас), «Європейська реформація» (всесвітня історія, 8 клас), «Османська імперія» (всесвітня історія, 8 клас), «Рух суфражисток» (всесвітня історія, 10 клас) [8].

Специфікою «Classtools» [15] є те, що створену гру-аркаду на будь-яку тему можна трансформувати в будь-яку іншу, обираючи на кожен урок різні види гри. Даний сервіс репрезентує інтерактив у формі «фейсбук-сторінка», приміром, історичної постаті Вивчення постаті Івана Мазепи, тема «Українська держава за гетьманування І. Мазепи» з історії України, 8 клас (аксіологічна компетентність).

«Classtools» пропонує й такі онлайн-ігри, завдання та вправи: «генератор пошуку скарбів QR» – для проведення віртуальної екскурсії; «вихор – гра в сортування» – систематизація знань з теми; «інструмент маркування зображень»

– вивчення історичних постатей; «хронологія турбо» – закріплення дат та подій тощо.

«Wordwall» – онлайн-платформа, що формує у школярів поняття медіаграмотності – спрямована на розвиток інформаційно-комунікаційної компетентності. Крім того, на цій платформі є функція завантажування навчальних матеріалів. На ресурсі представлені різні види вправ, які можна використовувати на уроках (бібліотека ігор, створених іншими авторами), або ж створити власні за прикладом (ігри-вікторини, ігри-вправи, інтерактивні тести та ін.). Тож, за вже готовими шаблонами можна створити онлайн-гру та застосувати під час уроку [42, с.306].

Наприклад, ігри «з'єднати відповідності», «лічба та час», «встанови у порядку зростання» можна використати на уроках дисципліни «вступ до історії» для учнів 5 класу.

«Інтерактивне колесо» доречним буде застосування на темах «Грецька цивілізація», «Китайська цивілізація» (всесвітня історія, 6 клас). «діаграма з відмітками» – «Українська Держава гетьмана П. Скоропадського» (історія України, 10 клас), «Становище держав Сходу у післявоєнний період» (всесвітня історія, 10 клас).

«Лабіринт» – на темі «Галицьке князівство», «Роздроблення Київської Русі», «Культура Київської Русі», «Кочові народи степів України», «Культура Галицько-Волинського князівства» (історія України, 7 клас).

Гра «Випадкові карти» – найкраще підійдуть до теми «Становлення Запорізької Січі», «Морські походи козаків», «Військові походи Національно-визвольної війни» (історія України, 8 клас). «Українські землі у системі міжнародних відносин», «Україна у французько-російській війні», «Україна в російсько-турецькій війні», «Соціально-економічне становище Наддніпрянської України на поч. ХІХ ст.», «Соціально-економічний розвиток Західноукраїнських земель на поч. ХІХ ст.», «Українські землі у складі Австро-Угорської імперії» (історія України, 9 клас) – розвиток громадянської компетентності.

Інтерактив «Літачок» до теми «Фракійська цивілізація», «Вавилон», «Народи давнього Сходу», «Греко-перські війни», «Рим – період імперії», «Елліністичні держави» (всесвітня історія, 6 клас), «Варварські королівства», «Імперія Франків», «Занепад Римської імперії», «Велике переселення народів» (7 клас, всесвітня історія). Гра «віднайти слова» – при розгляді тем із всесвітньої історії для учнів 8-9-х класів: «Становлення капіталістичних відносин» - формування підприємницької компетентності. А також ігри : «Конкіста», «Європейські житла Нового часу», «Об'єднання Німеччини», «Об'єднання Італії» та ще багато інших інтерактивних вправ та завдань, які школярі матимуть можливість грати на уроках історії та суспільствознавчих предметах. Навчання, яке переходить в гру, а разом із тим за допомогою новітніх технологій, полегшує вивчення складного матеріалу та мотивує учнів, вирішення навчальних задач постає цікавим процесом, на відміну від інших задач у ході уроку [42, с.306].

На практиці впроваджувати ігри онлайн є досить поширеним явищем. Часто такою платформою із використання ігор є «Wordwall». На ресурсі ще є велика кількість ігор-аркад [15], приміром, «лови правду», «лусни кульку», «приховай слово». Різноманітні функції на «Wordwall» є зручними у користуванні й практичним є те, що створені онлайн-ігри можна редагувати під різні шаблони, щоб зекономити час та урізноманітнити види ігор з тими ж завданнями [15].

«Flippity» – платформа для гейміфікації освітнього процесу. Елементів на сервісі «Flippity» є дуже багато, втім деякі із таких інструментів є схожими за основами створення та відтворення. Незвичним є те, що розширення цієї платформи дозволяє зробити з «Google-excel» (таблиць) інтерактивні картки (логічна компетентність). Система автоматично зберігає файли в хмарному сховищі «Google». При цьому такі ігри завжди легко знайти, відкрити та поширити покликання. Зрештою легко й вносити зміни, редагувати, без жодних додаткових дій, лише синхронізувати або оновити «Google-excel» та веб-сайт вправ. Для того, щоб видалити вправу, потрібно завершити публікацію в Інтернеті. Тож ресурс «Flippity» є доволі цікавим та нескладним. Доцільним було

б використання такого інструменту на темах: «Договори Гетьманщини», «Гетьмани Лівобережжя та Правобережжя» для учнів 8 класу, «Президенти незалежної Української Держави» для учнів 11 класу, історія України і т.п.

Види ігор, що представлені на платформі: флеш-картки, вікторини, тести на редагування тексту, рандомайзер – генератор випадкових імен, аккаунти для зароблених бейджів, інтерактивні кросворди, шукати слова, бінго, створити історію, турнірна таблиця, встановити відповідності тощо [3].

«Learning Apps» – сервіс, що репрезентує велику кількість інтерактивних ігор [10, с.37].

Вчитель не лише може забезпечити реалізацію онлайн-ігор, але й доповнити інтерактивними дошками чи обирати діяльність, яка здійснюватиметься в межах особисто-орієнтованого підходу.

Класифікація на «Learning Apps», що поділяє на класи, предмети та теми, допомагає легше орієнтуватись на платформі та швидше шукати відповідно до заданої тематики чи предмету. Тож вчитель обирає інтерактив на певний урок, певну тему, інтерфейс дозволяє обрати готову гру або за зразком зробити власну.

Будова платформи цілком зрозуміла та об'єкти, що розміщуються інтуїтивно, полегшують роботу з нею. Типів завдань на ній близько двадцяти, приміром, такі, як: «пазл», «вікторина», «хронологія часу», «перегони», «класифікація», «фрагменти зображення», «скачки», «де це?», «парочки», «перший мільйон» та ін. [17].

Тож важливими елементами графічного інтерфейсу на сервісі – це «перегляд вправ» (де можна знайти відповідну гру, які створили інші автори, за заданим предметом, приміром «історія», опісля – обрати клас), «створення вправи» (тут вчитель має можливість розробити та стати автором гри), «створити колекцію» (розробка колекції ігор) [17].

Види історичних ігор, що опубліковані та є у відкритому доступі на «Learning Apps»: для учнів 5 класу гра «історичні джерела» – «поділ на групи» (вступ до історії, 5 клас), для 6 класу – «Неолітична революція» – «гра-класифікація» (історія України, 6 клас), «Культура давнього Риму» – «знайти

пару» (всесвітня історія, 6 клас). Ігри-вправи, які доречно застосувати вчителем на уроці 7-х класів: «Розробленість Київської Русі» – «фрагменти зображення» (історія України), «Хрестові походи» – «стрічка часу» (всесвітня історія).

Для учнів 8 класу з історії України репрезентовані наступні ігри: «Україна козацька» – «вікторина», «Гетьмани Руїни» – «числова пряма», «Події по століттям – класифікація»; із всесвітньої історії 8-го класу – «Від британських колоній до США – «пазл», «Народження європейської культури» – «знайти пару», «Хронологія смутного часу – «числова пряма» тощо. Наступними представленими вправами є «Західноукраїнські землі в д.п. ХІХ ст.» – «просте упорядкування» (історія України, 9 клас), «Французька революція кінця ХVІІІ ст.» (всесвітня історія, 9 клас). «Гра класифікація» – «Універсали УЦР», «заповнити пропуски» – «Ліквідація Чехословаччини» 10 клас, «гра-пазл» – «Етапи розширення НАТО», «Веб-квест до Дня пам'яті та примирення» 11 клас та ін. окремі ігри, що містять класифікацію із пам'яток культури здатні розвивати культурологічну компетентність)

Не менш цікавими для учнів старших класів є інтерактиви «Причини розпаду Радянського союзу» – «вікторина»; «Персоналії ЗНО», «Пам'ятки культури ЗНО» – «колекція вправ» – історія України. Всесвітня історія – «Ідділ» – «знайти слова», «Кросворд – «облаштування повоєнного світу». Загалом це не повний список онлайн-ігор, що є на сервісі «Learning Apps». Додатково вчитель може створювати свої ігри та публікувати для інших користувачів платформи.

Гра «This War of Mine» у перекладі «Це моя війна» - симулятор реальних воєнних дій [14]. У нас час гра буде доволі актуальною, її проведення з навчальною метою, з дотриманням дидактичних умов збільшить мотивацію та покращить сприйняття складного навчального матеріалу, приміром, про різноманітні військові дії тощо. Вперше таку гру до освітньої програми додала Польща [14].

Комп'ютерна гра «This War of Mine» передає сюжет, який реально відбувався в 1990-х роках у Боснії, де на той момент відбувалась громадянська війна. Завдання, яке має виконати учасник гри, будується на самій місії –

перемога у громадянській війні. Під час рівнів проходження гри, гравець весь час керує загоном цивільних, котрі мають вижити під час облоги в боснійському місті. «This War of Mine» - це гра, що вчить брати відповідальність за свої дії, за рішення в ході війни, приймати рішення у складних ситуаціях, комунікувати, вирішувати конфлікти та їм запобігати. Гра розвиває ключі освітні компетентності [14] та предметні історичні.

«This War of Mine» має українську локалізацію. Сюжет гри, на якому побудовані завдання, змушує переосмислити ставлення до війни та суміжних тем. На основі гри проводили ґрунтовні дослідження різноманітних воєнних конфліктів. Зазвичай, акценти зосереджуються на ставленні до мирного населення (здоров'язберігаюча компетентність). Хоч події засновані на реальних подіях, проте всі ігрові дії проходять у вигаданій країні. Річ у тім, що сама гра не покликана «виживати» в умовах війни, а переважно ставить за мету удосконалення навичок у складних умовах.

На уроці громадянської освіти, наприклад, гра розвиває відповідальність, порядність, етику, мораль і т.п. Рефлексія та зворотний зв'язок є чи не найголовнішим при проведенні такої гри на уроці [3]. Найбільш доцільно буде проведення на уроках у старшій школі для 10 та 11 класів.

Платформа для створення навчальних ігор «Stopwatch». Сервіс передбачає наявність таймеру на всіх видах завдань, рандомайзер для усіх типів ігор. Онлайнкові ігри на «Stopwatch» – це «таймер перегонів персонажів із випадковими результатами» [34, с.192] (тема «Розвиток науки та культури в міжвоєнний період» (де дуже багато персоналій, подій, дат), «годинники» – «Довгий шлях до незалежності» (історія України, 11 клас). Окремим блоком на «Stopwatch» є вкладка «ігри та азартні ігри» [34, с.192] – «гачок качки», «випадковий вибір карток», «шкаралупа», «киньте монету» тощо, такі типи ігор вчитель може використати на будь-якому уроці, якщо, власне, дотримуватиметься дидактичної мети та сформує навчальну мету щодо будь-якої історичної теми.

Сервіс уможлиблює забезпечення академічної доброчесності, окрім встановленого таймеру є ще графічний елемент «офіційний таймер іспитів», окремою вкладкою є інтерактивні «таймери для класу». Доречно застосувати на уроках-узагальненнях, тематичному контролю знань, перевірки домашнього завдання тощо, при підготовці до зовнішнього незалежного оцінювання. Доречним буде розвиток компетентності – вміння вчитися впродовж життя).

«Study Stack» – конвертер дидактичних завдань у навчальні ігри [34, с.192]. Інтерфейс «Study Stack» представлений англійською мовою (компетентність спілкування іноземною мовою), проте автоматичний переклад «Google» полегшує роботу із сервісом без знання англійської. Вчитель створює дидактичні матеріали, перетворює «найnudніші» теми в гру. Звичайні тести ресурс трансформує в різноманітні онлайн-ігри та вікторини.

Платформа налічує тисячі різноманітних опублікованих матеріалів інших вчителів. Типи флеш-карток розподілені за блоками відповідно до навчальних предметів. Кожен предмет налічує велику кількість розміщених інтерактивів. Предмет «Історія» охоплює флеш-картки здебільшого із всесвітньої історії (розвиток просторової компетентності). Теми, які можна розглянути вчителем в українській ЗОШ – це: «Грецька міфологія» (6 клас, всесвітня історія), «Велика Депресія» (11 клас, всесвітня історія), «Друга світова війна» (11 клас, всесвітня історія), «Палеоліт, мезоліт, неоліт...» (6 клас, всесвітня історія), «Індустріалізація» (10 клас, всесвітня історія) та багато інших.

Варто додати, що такі флеш-карти по репрезентованих темах можна трансформувати в ігри [34, с.192]: «інтерактивне зіставлення», «Сніговик», «Введіть», «Голодний жук», «Р

озшифрувати» та інші – тут вчитель може розвивати природничу компетентність та ін.

Отже, ігри, які можна використовувати на онлайн-уроках з історії, призначені для розвитку загальних і предметних компетентностей. Автором було дотично представлено можливість розвитку ключових та предметних (історичних) компетенцій на певних етапах, іграх, платформах тощо. Ігри не

тільки урізноманітнюють навчання, а й сприяють інтелектуальному розвитку дитини, закріплюють навички, полегшують вивчення складних тем, покращують пам'ять. Ігрова діяльність на уроках історії та суспільствознавства підвищує вплив інформаційно-комунікаційних технологій на сучасне життя, забезпечує якісне дистанційне навчання. Сьогодні існує багато платформ, сервісів і програм, які містять величезну колекцію ігор, якими вчителі історії можуть користуватися або створювати власні онлайн-ігри.

«Classcraft» – гра, де потрібно пройти рівень відповідного завдання і досягти фінального завдання гри. Існує чимала кількість готових завдань, створених вчителями. Ще одні онлайн-платформи для інтерактивних історичних ігор «Quizizz», «Kahoot», «Classtools» – це англійські платформи, які пропонують широкий вибір шаблонів для різноманітних ігор. «Wordwall» – онлайн-платформа для розвитку медіаграмотності серед школярів. «Flippity» – платформа для гейміфікації навчального процесу. «Learning Apps» – представляє колекцію інтерактивних ігор. Гра «This War of Mine» - це симулятор реальних військових дій. Проведення гри підвищить мотивацію та покращить розуміння складного навчального матеріалу, розвине критичне і творче мислення тощо. Платформа для створення навчальної гри «Stopwatch». «Study Stack» – конвертер навчальних завдань у навчальні ігри, містить тисячі різних опублікованих матеріалів від інших викладачів.

РОЗДІЛ 3

КРЕАТИВНІСТЬ І ДИДАКТИЧНІ ОНЛАЙН-ІГРИ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

Вимоги сучасної української освіти ставлять вимоги щодо впровадження новітніх методів навчання: проблемних, дослідницьких, евристичних та ін. Особливо стають у пріоритеті інтерактивні методи навчання через різні організації навчальної роботи (індивідуальна, парна, групова робота). Практичні методи навчання не менш важливі в ході освітнього процесу (робота з джерелами, лабораторні, практичні роботи, створення проєктів тощо). Учні можуть залучатись до роботи в групах, що сприятиме їхній соціалізації, комунікації та збагачення соціального досвіду. У цьому ж контексті варто зазначити, що на сучасному етапі, формування креативності стає все більш важливим у ході вивчення історії [19, с.9].

Інформаційна грамотність в наш час набуває більшої актуальності [47, с.9]. Штучний інтелект та нейромережі, які заповнили Інтернет-простір, потребують професійних навичок від користувачів. З поширенням ШІ, який може генерувати складні задачі, виросли вимоги не тільки до айтивців, але й до пересічних людей, роботу яких здатний замінити, вже згаданий штучний інтелект. Всупереч такій зміні суспільства залишається нагальною проблема впровадження інтерактивних особистоцентрованих форм та методів, що будуть створювати умови для розвитку креативності [49, с. 59], критичного, творчого мислення, інформаційно-комунікаційної компетентності, вміння працювати в команді, саморефлексії, самовладання, соціальної взаємодії, комунікації [47, с.9], вміння працювати зі штучним інтелектом та нейромережами, вирішення проблемних ситуацій, що будуть важливими у подальшому житті кожного учня [47, с.9].

Перспектива сучасного дослідження – це аналіз теоретичних основ, розробка та практичне застосування усіх компетентностей інфомедійної грамотності [47, с.9] в навчальний процес українських освітніх закладів.

Для того, щоб активізувати цікавість школярів та їхню діяльність на уроці, розвинути креативність, варто використовувати різноманітні технології, такі як: технологія ігрового моделювання [73, с.212] (відтворення історичних подій, явищ...); технологія навчання у грі [73, с.212] (ігрова діяльність як засіб вивчення та опанування історичного матеріалу).

Під час гри в учнів краще концентрується увага, здатність самостійно думати, розвиток уяви, пам'яті. В ігровій діяльності школярі не помічають складного навчання, активними на уроках стають й пасивні учні. Застосування онлайн-ігор робить урок легким та цікавим, створює умови для хорошого настрою та збільшує мотивацію. Ігрова діяльність на уроках історії – це конфігурація активного освітнього процесу, де учні можуть моделювати певні ситуації минулого чи майбутнього [73, с.212].

Ігри онлайн, де розв'язується проблемна ситуація або завдання, підсилюють інтерес до навчального предмету [50, с.70], зокрема історії України, всесвітньої історії та предметів суспільствознавчого циклу. Поступове збільшення інтенсивності проблемних ситуацій в грі, стимулює самовдосконалюватись та не зупинятись, розвиває творчі здібності шляхом відтворення знань [49, с. 59].

Щоб розвивати креативне мислення, доречно залучити учнів до створення анімаційних елементів. Таким сервісом може стати «Rawtoon». На сьогодні існує велика кількість опублікованих матеріалів, якими може скористатись вчитель історії та суспільствознавчих предметів. Здебільшого, велика кількість таких матеріалів розташована та каналах в «Youtube» [33, с.193]. Це англomовний сервіс, із комплектом створених шаблонів, передбачає й можливість розробки відеопрезентацій. «Rawtoon» містить пакет безкоштовних послуг, обмеження на ролик до 45 секунд. Також власні матеріали можна завантажити на свій «Youtube».

Щоб розвинути творчість в учнів використання цієї платформи буде доречним на таких темах: «Культура Київської доби розквіту» (7 клас, історія України), «Становлення Афіського полісу» (6 клас, всесвітня історія). Учні

можуть створити власні ролики за допомогою «Pawtoon» й на темах: «Хрестові походи», розповідаючи про найголовніші події Середніх віків (7 клас, всесвітня історія). «Запорізька Січ» (про становлення козацтва, постання та походи козаків) (історія України 8 клас) та на багато інших тем, які можна подати через анімацію, застосовуючи інтерактивну платформу «Pawtoon».

«Sparkol video Skribe» – створення інтерактивних ілюстрацій, ескізів, скетчів, коміксів, скрайбінг, інфографіки, відеоскрайбінгу тощо. Розширення ігрового сервісу дозволяє поширювати відео на «Youtube» або завантажити на власний ПК у різноманітних форматах. Ще однією можливістю є те, що створені матеріали можна вбудувати на сайт або власний блог.

Скрайбінг як метод розповіді на «Sparkol video Skribe» онлайн робить викладання матеріалу не тільки інтерактивним, але й перетворює складний історичний матеріал у форму гри. За допомогою цього методу можна швидко активувати слухачів, привернути їхню увагу, забезпечити доступ до цікавої інформації, акцентувати увагу на головному тощо [25, с.18].

Ціль скрайбінгу за допомогою онлайн-технологій оптимізувати навчальний процес в умовах дистанційного навчання, візуалізувати інформацію та передати зміст без втрати сенсу [52, с.227]. Ще одним позитивним аспектом скрайбінгу онлайн є те, що учні працюють вдома або на уроці, розвивають творчі здібності і в межах проєктів, які може запропонувати вчитель. До прикладу, історичний проєкт «Історія моєї родини», «Становлення фемінізму в Україні та світі», «Будинок з химерами та його химерна історія» та багато інших тем, які може надати вчитель на індивідуальний проєкт або ж груповий. Не менш важливо надати учням самостійно обирати проєкти чи тематику, на яку створять інтерактивну анімовану гру.

«Animeker» - сервіс для реалізації потенціалу кожного учня. Англійська платформа зі створення 2D та 3D-інфографіки та відеографіки. Для вчителя історії будуть корисними інструменти з текстовим оформленням. Сервіс-хмара, на якому розміщуються матеріали роботи, відкритий через Google-акаунт з

будь-якого пристрою, що уможлиблює спільну проєктну роботу в будь-який момент [52, с.227].

Під час монтажу є інструменти: «вставити текст», «завантажити фото-, аудіо»-, та «відеофайли». Можна використовувати мікрофон при записі анімованого проєкту, редагувати фон та шрифт. Також до фрагментів проєкту можна дібрати час відтворення, розміри, розміщення та ін. [52, с.227-228]. Такий вид роботи доцільним буде на уроці з історії України, тема: «Культурне життя в Україні в 40-50-х рр. ХХ ст.», «Дисидентський рух», «Шістдесятники», «Ждановщина» для учнів 11-х класів. Також застосувати й при опрацюванні над дослідницькими роботами з історії для учнів 5-11-х класів. Окремим видом роботи може стати проєкт під назвою «Історичний документальний фільм» разом із інтерв'ю, фото та відеоматеріалами.

Для розвитку творчого мислення вчителю на уроці історії не завадить пропонувати учням роботу над рекламою, памфлетами, плакати та ін. для цього є ресурс «Thinklink», заснована як фінська компанія з метою передачі фізичної інформації у цифровий простір. Робота з платформою в основному не складна, передбачає реєстрацію та має безкоштовний набір інструментів. Доступне розширення завантаження власних фото та відео, щоб створити інтерактивний контент. Сервіс дозволяє працювати індивідуально та в групі [30, с.38]. Креативно зібрати матеріал та сформувані інтерактивну анімацію учні можуть на темах історії України та всесвітньої, при чому така робота не обмежується лише старшими класами, але й може бути і від 5 класу, де учні 5-х класів працюватимуть над темами: «Як пов'язати історію та простір?», «Лінія часу та послідовність подій», «Історики про географічні назви», «Як дослідити життя історичних діячів» та ін. Реклама, яку можна зробити за допомогою сервісу на темах «Перші підприємці Наддніпрянської України», «Видавнича діяльність Руської Трійці» (історія України, 9 клас), «Промисловий переворот», «Утвердження індустріального суспільства» (всесвітня історія, 9 клас).

«Trello» - онлайн-інструмент, що допомагає візуалізувати навчальний матеріал, перетворити його в гру та полегшити вивчення складних тем. На

«Trello», працюючи разом, учні організують спільні проєкти разом із вчителем. Перспектива інструменту – поділ завдань за типами, під час яких зручно побачити та проаналізувати вже зроблену роботу та те, що ще потрібно допрацювати. Така робота є ефективною у віртуальному режимі, де також можна сформулювати результати гри на уроці, розподілити учнів по ролях, відтворити історичні події, граючи. Не менш значущим у такій діяльності є те, що учні матимуть змогу створити візуальний контент самостійно або ж придумавши гру та зафіксувати її на інтерактивній дошці «Trello» [25, с.18]. Приміром, гра «що було б якби...» – її застосування на різноманітних темах з історії додасть мотивації, змусить замислитись про хід історичних подій, вийти за межі, активізувати творче мислення та здатність творити.

Іншими візуальними інструментами є «Smartboard», «Jamboard», «Mirro», за допомогою яких організація спільної творчої роботи буде ефективнішою, результативнішою та оперативною. Такі віртуальні інструменти дозволяють розвинути в учнів творчі здібності та інтерес, інше бачення естетики, реалізують творчу здатність до опанування історичного матеріалу [23, с.84]. Дані інтернет-технології дозволяють зібрати матеріал та представити творчі роботи.

Не варто забувати, що при такій роботі вчителем повинна бути підібрана оптимальна кількість завдань, які відповідають віку та здібностям учня [23, с.84]. Творчі роботи учнів на різноманітну тематику, зокрема: «Жива історія» – де учні можуть зібрати матеріал про певну історичну постать (приміром, Євген Коновалець, Симон Петлюра, Володимир Винниченко) на віртуальній дошці та відтворити один день з їхнього життя, все це розмістити за допомогою віртуальних інструментів «Smart board», «Jamboard», «Mirro» тощо. (історія України, 10 клас), таку ж гру варто розглядати й про постаті, які творили світову історію (Наполеон Бонапарт, Олександр I, Михайло Котузов, П'єр де Кубертен) та ін. (всесвітня історія 9 клас).

«Classmill» – платформа, на якій можна розмістити створені колекцію ігор та посилань. Збереження ігор доступне на власному блозі чи сайті. Розвинути творчість допоможе реалізація проєктів, ігор, робота над ними тощо. Доцільно

запропонувати створити індивідуальний історичний портрет з інтерактивних елементів, не використовуючи текст, щоб розповісти про біографію історичної особистості через гру. Генерація QR- кодів полегшить поширення такої гри серед інших учасників [15]. Доречним буде проведення такої дидактичної гри на уроці з теми: «Діячі Української революції» (історія України, 10 клас), «Українські кіборги» (історія України 11 клас), «Князі Київської Русі» (історія України, 7 клас), «Діячі Французької Революції» (всесвітня історія, 9 клас), «Першовідкривачі світу» (всесвітня історія, 8 клас).

«Draw.io» – сервіс для створення візуального матеріалу. Інструмент допомагає у створенні діаграм, схем, графіків, карт мислення тощо. Щоб краще розвинути творчі здібності, може бути запропонована дидактична гра «Історична карта», при цьому карта не обмежується лише політичними подіями. Наприклад, розташування торгівельних шляхів (при вивченні «Соціально-економічного життя Київської Русі» 7 клас, історія України), побудова військових маршрутів (в ході опрацювання «Національно-визвольної війни під проводом Б.Хмельницького», 8 клас, історія України, «Військового вторгнення рф 2014 року», 11 клас, історія України), основні пам'ятки культури та мистецтва на карті («Культура античності» – 6 клас, всесвітня історія; «Пам'ятки ренесансу» – 7 клас, всесвітня історія, «Козацьке бароко» – 8 клас, історія України та ін.).

Користувачу сайту надана можливість поєднувати діяльність з іншими онлайн-інструментами таких, як пакет розширень та додатків «Google». Платформа є повністю безкоштовна, додаткові функції є платними. Втім, тих функцій, які надаються, абсолютно достатньо для роботи з дидактичними онлайн-іграми [30, с.38].

Для розвитку креативності вчителю стане в нагоді онлайн-сервіс «Vighugelabs» [30, с.38]. Заохочувати учнів до творчої роботи, наприклад, «розробка історичних постерів на тему» «Розпад Югославії та Чехословаччини» (всесвітня історія 11 клас), «Період відлиги» (історія України, 11 клас) тощо. Залучення учнів до творчої діяльності шляхом проєктів-постерів сприятиме активізації креативного мислення, адже постери мають довільну форму і

розробляються учнями на власний розсуд. Прикладами роботи з постерами може бути й проєктна, дослідницька робота учнів 10 та 11-го класів з тем, запропованих учителем: «Українське народне мистецтво», «Українські фольклорні традиції», «Паризька Нотр-Дам», «Тадж-Махал», «7 чудес світу», «7 чудес України» тощо [30, с.38].

«Piktochart» [30, с.38] – онлайн-інструмент для генерації інфографіки. Використання такого ресурсу здатне розвинути у школярів уяву, увагу, пам'ять, мислення, творчі здібності, логіку тощо. Інфографіка – це комплексна візуальна подача інформації, де кожен елемент логічно структурований. Чиненаякраще підійде для розвитку креативності історичний web-квест. Кожна інфографіка може бути завданням, де учні будуть систематизувати виконані завдання, короткі поснення, реалізація коротких та цікавих освітніх ситуацій. Історичний web-квест на теми: «Конституція Пилипа Орлика» для 8-го класу з історії України, «Мандрівка минулим України» для 7-11-х класів. «Писемні історичні джерела про історію України» – 6 клас, історія України, «Гробницями фараонів» - 6 клас, всесвітня історія. «Подорожуємо пам'ятками України» – 5-11-ті класи тощо.

Щоб розвивати творчий потенціал учнів, матиме значення розробка коміксів онлайн. У цьому допоможуть онлайн-інструменти «Comic master» та «Pixton». Між ними є певні відмінності, проте, як і «Comic master», так і «Pixton» дозволяють створити графічні розповіді та комікси [30, с.38]. Ось декілька тем для коміксів, що може запропонувати вчитель історії «Як змінилась школа від минулого до сучасності» (5-11-ті класи), «Грецькі війни» всесвітня історія, 6 клас, «Історія Трипільської культури» 6 клас, історія України, «Революція Гідності» 11 клас, історія України, «Велика Британія – лідер економіки» (9-11 класи, всесвітня історія), «Франція в період реставрації» (9 клас, всесвітня історія). Популярним є аналіз біографії історичної особистості, тож тут варто запропонувати не звичайну історичну довідку про факти з життя постаті, а створити комікс про історичного діяча.

До того ж учні можуть створити за допомогою «Pixton» власні проєкти, до прикладу, «віртуальна подорож» з елементами розповіді про подію чи життя діяча, тема: «Подорож до Версалю» (всесвітня історія, 8 клас).

«Подкаст» – технологія для підвищення медіакомпетентності та креативності, а також комунікативних, соціальних навичок. Кожен учень може записати свій «подкаст» та виступити експертом з певної теми (короткі аудіо- та відеозаписи). «Easy podcast» «Dgrod Podbean» - сервіси, на яких можна записати «подкасти» [30, с.38-39].

Учні можуть створити свої подкасти за такими темами: «Величні лідери минулого» (розкрити «подкаст» про Александра Македонського, Юлія Цезаря, Жанну Д'арк та ін. – на уроках із всесвітньої історії), при цьому таке завдання вчитель може дати учням під час узагальнення з теми чи розділу.

Цікавими «подкасти» будуть й на тему «Відкриття та винаходи» (про винайдення прядильної машини Дженні (8 клас, всесвітня історія), «Винахід першого парового двигуна» (історія України, всесвітня історія 8 клас).

Технології 3D-візуалізації активізують в учнів творче мислення, з огляду на класичний урок, така робота в ході опрацювання навчального матеріалу стане мотивацією для учнів. Використання таких технологій надає змогу пояснити історичні теми та сприяє більшому поглиненню, також легко переходити від загального до одиничного чи навпаки [26, с.25].

«Mozaik Education» – сервіс із вже готовими 3D-матеріалами, який налічує багато предметів освітньої програми. Програмне забезпечення частково безкоштовне. Проте відкритих безкоштовно інструментів, цифрового матеріалу достатньо. Варто зазначити, що для українців доступний безкоштовний доступ для користування. Український домен «ua.mozaweb» зберігає відкритий доступ для українських користувачів [26, с.25].

Сервіс чудово працює з будь-якого пристрою, персонального комп'ютера, смартфона з будь-який програмним забезпеченням. На сервісі розміщуються 3D-сцени, цифрові уроки, інструменти зі створення для автора. Весь поділ відбувається за предмети, серед яких є історія. Відповідно до української

шкільної програми є теми із предмету «Всесвітня історія» та «Історія України». 3D-сцени за назвами: «Навігаційні прилади минулого» (використання матеріалу доречним для учнів 5 класу), «Великий цирк – давньоримська арена», «Троянський кінь», «Кносський палац», «Велика китайська стіна», «Піраміда Джосера» та ін. (для учнів 6 класу, всесвітня історія). «Наполеонівські війни» (всесвітня історія, 9 клас), «Середньовічний житловий міст» (7 клас, всесвітня історія). Для використання матеріалів на історії України для учнів доцільним буде тематика 3D-сцен: «Політ в космос Ю. Гагаріна» (11 клас), «Радянський ГУЛАГ» (10-11-ті класи), «Давні слов'яни» (6 клас), «Історична топографія – населені пункти Карпатського басейну» (8-11-ті класи) та ін.

«Mozaik Education» – технологія цифрового навчання, за яким стоїть майбутнє освітнього процесу, дуже багато вчителів вже використовують 3D-технології на своїх уроках, не винятком й буде уроки вчителя історії та суспільствознавчих предметів [26, с.25].

Окрім того, інструменти, що уможливають створення власних 3D-матеріалів. Підійде, як і під час опанування нового навчального матеріалу на уроці, так і в межах проєкту чи дослідницької роботи [26, с.25]. На кшталт, розробка віртуального музею із 3D-елементами. «Історичний музей мого міста». Учні можуть відтворити пам'ятки вже знайомого їм музею чи створити власний музей віртуальний 3D-музей, шукаючи музейні експонати на тематику, на якому спеціалізується новостворений музей. Також розробка 3D-історії власної родини із багатим матеріалом фото та сімейними реліквіями, які можна зафіксувати та зібрати в межах індивідуального проєкту. Така робота не лише сприятиме мотивації, але й розвине творчість кожного учня, адже вибираючи теми, кожен учень може самостійно придумати тематику, з якою працювати в межах розробки 3D-сцен.

«Bubbl.us» – інтерактивні ментальні карти, графічні ілюстрації тощо. Такий інструмент покликаний для проєктів, структурування навчального матеріалу, швидкій кооперації на уроці, запис ідей, обробка та аналіз інформації, виконання завдань, генерування нових творчих задумів [31, с.43].

Цікавим буде запропонувати учням покреативити та створити «Історичний рекламний проєкт». До прикладу: «Вибори в незалежній Україні» (історія України 11 клас), «Друга світова війна» (створити рекламну кампанію, яка б відтворила ідеї, методи, ведення військових операцій, здійснення пропаганди на окупованих та деокупованих територіях (всесвітня історія та історія України, 11 клас) тощо.

«Slideboom» – онлайн-платформа для поширення презентацій з елементами аудіо-, відео- та фотоматеріалами. На сервісі є також багато опублікованих презентацій інших користувачів, які можна використовувати на уроках [37,с.107].

Окрім проєктування динамічних презентацій, учням варто запропонувати дидактичні онлайн-ігри, які вчитель може розробити на «Slideboom» [37,с.107]. Дидактичні ігри на кшталт: «відгадати факт», «знайти інформацію у пропуску». До того ж, щоб розвивати творчі здібності учні й самі можуть створювати інтерактиви із власними дидактичними онлайн-іграми («Документи й матеріали Української революції» (історія України, 10 клас). Формами роботи можуть бути й онлайн-квести, де учні розв'язуватимуть головоломки («Давні цивілізації Сходу», всесвітня історія, 6 клас), дидактична гра «історичні фотовиклики» («Розвиток науки й техніки наприкінці XVIII на початку XIXст.», всесвітня історія, 10 клас), «історичні пазли» («Директорія – прихід до влади та причини поразки», історія України, 10 клас).

«Mine Test» – гра, що за інтерфейсом та принципами схожа до «Minecraft». Розвиток креативності учнів сприятиме перспектива спільного проєктування будівництва та дослідження. Можна спроектувати споруди будь-якого типу та змінити ландшафт у рамках гри на певному ігровому полі. Проявити свої творчі нахили учні можуть при побудові об'єктів інфраструктури міста, села, виготовлення приладів, матеріалів тощо. Інтегрувати в урок з історії України та всесвітньої історії: тематичні екскурсії, побудова середньовічних міст, розширення діапазону знань з архітектурних стилів, створюючи споруди бароко, готики, модерну тощо. За допомогою цієї гри в учнів розвиваються ключі

компетентності такі, як: мовленнєва (вивчення іноземних слів через інтерфейс гри іншою мовою), економічна (вивчення основ економіки та бізнесу, функціонування міст та сіл, створення бюджету міста, інфраструктури і т.п.), інформаційна-комунікаційна компетентність (можливість створити власні моди через комп'ютерний код, програмною мовою Lua [17], креативне мислення (власне бачення на забудову населених пунктів, функціонування об'єктів та їх створення, проєктування цілого повноцінного творчого проєкту).

«Історичні споруди та архітектурні пам'ятки» – реконструкції відомих історичних споруд «Єгипетські піраміди» (всесвітня історія, 6 клас), «Давньоримська архітектура» (всесвітня історія, 6 клас), «Середньовічна європейська архітектура» (всесвітня історія, 7 клас), що допоможе краще зрозуміти архітектуру різних епох та можливість креативно виконати завдання. «Функціонування міст в Київській Русі» (7 клас, історія України), «Як розвивалось ремесло та промисли козаків» (історія України 8 клас) тощо.

Ще однією онлайн-грою, яка розвиватиме творчість учнів під час навчання історії – це «Assassin's Creed» [13]. Дана гра представляє серію пригодницьких ігор, що дають змогу опинитись у віртуальному світі минулих подій. Кожна рубрика гри характеризується певною історичною епохою, періодом, місцем тощо. Наприклад, серія гри про «Середньовіччя» (для учнів 7-х класів), «Відродження» (для учнів 8-к класів), «Американська революція» (для учнів 9-х класів). Учні матимуть нагоду в ході гри аналізувати історичні локації, взаємодіяти з історичним персоналіями та поринати у світ історичних подій.

«Total War» - стратегічна гра, яка консолідує елементи воєнних дій, тактики й управління імперією [9]. Гравці можуть керувати армією, здійснювати військові операції, управляти країнами в різноманітних історичних періодах, приміром, управління Римською імперією (для учнів 6 класу, всесвітня історія), операції наполеонівських воєн «Наполеонівська Франція» (для учнів 9 класу, всесвітня історія).

В цій грі ефективно розвивається увага, логіка, креативне мислення тощо. У новій версії гри, яка постійно оновлюється, розробники представили розмаїття

давньоєгипетської культури [9] «Давньоєгипетська цивілізація» (6 клас, всесвітня історія).

«Rime» – гра, що містить елементи пригодницьких завдань. Учасник гри – головний герой, що залишився на таємному острові. Щоб вибратись з острова, потрібно вирішувати завдання та проходити місії, шляхом дослідження середовища, стимулює гра використовувати власну фантазію та творчий підхід. Окрім дослідження архітектурних та художніх елементів у грі, учні, що грають, можуть розробити дослідницький проєкт, із поясненнями та аналізом культурних впливів, що відображені у грі, та особливості історичних аспектів різноманітних епох, культур та періодів [11].

Ця гра у формі проєкту може бути використана на уроках, як у старшій школі, так і середній. Вирішення головоломок, аналіз історичних артефактів на темах «Історичні джерела», «Як пов'язані людина та довкілля», «Зв'язок між історією та простором» тощо. (5 клас, Вступ до історії»).

«Minecraft» – гра, що сприяє розвитку креативності, надає можливості для творчого вираження учасників гри. Адже гравці в ході гри конструюють споруди, міста, об'єкти, досліджують ігрове середовище, комунікують між собою [2]. Цікавим був би проєкт для учнів «Реконструкція давніх цивілізацій» (на прикладі тем із всесвітньої історії «Держави Дворіччя», «Месопотамія», «Цивілізації Америки: ацтеки, майя, інки» – 6 клас. «Науково-технічна революція» – 9 клас) та ін.

Для розвитку креативності в учнів, вчителю історії варто розглянути у своїй роботі платформу «Roblox». На ній можна проєктувати власні ігри, консолідуватись з іншими авторами та взаємодіяти з їхніми іграми. Така гра уможливорює створення світів, об'єктів тощо [12].

«Мапа подій» – проєкт для учнів на тему: «Події Першої світової війни» (історія України, 10 клас). «Реконструкції житла давніх цивілізацій» (6 клас), «Середньовічне місто та його фортифікації» (7 клас).

Дидактичні ігри з історії онлайн, за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, полегшують сприйняття інформації, допомагають

реалізувати особистий потенціал учнів, їхню творчу спрямованість, креативне мислення, уяву, увагу пам'ять, консолідує всіх учасників освітнього процесу [23, с.84].

Розгляньмо детальніше формування креативності на прикладах представлених платформ. Вчитель історії на комбінованому уроці з історії України 11 класу із застосування інноваційних методів може ефективно розвивати творчість учнів [73, с.208].

Для цього варто сформулювати мету до певної теми, що буде покликана, головним чином, розвивати творчі здібності та креативне мислення (розвивальна мета). Приклад теми: «Українські дисиденти». Відповідно до комбінованого типу, урок повинен складатись із наступних етапів: організаційний, перевірка домашнього завдання, мотиваційний, актуалізаційний, етап вивчення нового матеріалу, етап систематизації знань, висновки, домашнє завдання.

На етапі перевірки домашнього завдання доречно використати такий інструмент: «Slideboom» [37, с.107] із застосуванням дидактичної гри «історичні фотовіклички» (опитування по темі «Стан промисловості та сільського господарства. Соціальна політика за доби «відлиги»).

Етап мотивації може передбачати використання онлайн-платформ «Gome.app» – система штучного інтелекту, яка допоможе згенерувати креативні зображення [30, с.38] (на вибір), де вчитель показує комікс, де показано українських дисидентів або, приміром, життя та діяльність Василя Стуса. Такий комікс вчитель може підготувати сам для економії часу або ж з учнями разом на уроці, що розвине креативне мислення.

Етап вивчення нового матеріалу визначає застосування «Bighugelabs» [30, с.38], де учні, вивчаючи матеріал про українських дисидентів, об'єднуються в групи та створюють постер на тему «Дисиденти як виклик системі», при чому групова діяльність значно скоротить час виконання та уможливить ефективне вивчення нового матеріалу. Таке завдання стимулюватиме розвиток творчих здібностей, адже учні необмежені у творенні постера.

Узагальнюючи пройдений матеріал, учням можна запропонувати дидактичну онлайн гру на сервісі «Classmill» [15] – розповісти про біографію українських дисидентів без слів, що активізує творчість учнів.

На домашнє завдання учням на вибір доречно запропонувати творче завдання. Наприклад, створити меми, гіфки на пройдену тему на платформі «Rawtoon» [33, с.193] або ж скрайбінг за допомогою онлайн-інструменту «Sparkol video Scribe» [25, с.18].

Створювати інтерактивні скрайбінги, ескізи, скетчі, комікси тощо. «Animeker», «Thinklink», «Trello» – це онлайн-платформи, які допомагає перетворити навчальний матеріал на гру та розвинути творчі здібності. Інструменти візуалізації «Smartboard», «Jamboard», «Mirro». «Classmill» – платформа, на якій розміщені колекції ігор. «Draw.io» – онлайн-сервіс, який допомагає створювати діаграми, графіки, розумові карти тощо. «Bigugelabs» також допоможе вчителям розвивати креативність учнів на уроках історії.

Також доречно використовувати онлайн-інструменти «Cartoon Master» та «Pixton» – для створення мультфільмів, коміксів. «Easy podcast», «Dgpod Podbean» – сервіси, на яких можна записувати «подкасти». «Mozaik Education» – надає готові 3D-матеріали. «Bubbl.us» – інтерактивні інтелектуальні карти, графічні ілюстрації та інше. Вчителі можуть розробити ігри на «Slideboom», «Mine Test» - гра, яка сприяє розвитку творчих здібностей учнів. Щоб розвивати креативність учнів, вчителям історії слід розглянути можливість використання платформи «Roblox» у своїй роботі. Дидактичні ігри з історії за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій сприяють розвитку потенціалу учнів, їх творчого спрямування, креативного мислення.

На основі досліджених платформ автор розробила урок з історії України на тему «Українські дисиденти» для учнів 11 класу, де показала власне, практичне застосування онлайн інструментів з метою розвинути творчі здібності та креативне мислення. Перевірка домашнього завдання «Slideboom» (дидактична гра «Історичні фотовиклики», «Tome.app» – система штучного інтелекту, яка допоможе згенерувати креативні зображення – створені комікси.

Запропоновано створити учням постер (етап вивчення нового матеріалу) «Vihugelabs», щоб узугальнити «Classmill» - дидактична онлайн-гра для активізації творчості. на домашнє завдання: створити меми, гіфки на «Pawtoon» або ж скрайбінг на «Sparkol video Scribe».

ВИСНОВКИ

Стрімкий розвиток цифровізації в усіх сферах суспільного життя ставить перед освітою нові виклики, насамперед необхідно забезпечити якісний освітній процес з метою розвитку креативності учнів через онлайн-засоби. На сьогодні недостатньо висвітлено методику впровадження онлайн-ігор, спрямованих на розвиток творчого потенціалу молодших школярів.

Ціль сучасної української школи є не лише виховання поширювачів знань, а й розвиток креативності учнів, їхнього потенціалу, здатності застосовувати набуті знання для подальшої конкурентоспроможної діяльності в будь-якій сфері суспільного життя. Це визначає напрямок формування креативності та творчості учнів. Інновації є ключовими у світі, що швидко змінюється, а творчі навички допоможуть студентам мислити нестандартно та вирішувати проблемні життєві ситуації.

Метою бакалаврської роботи було проаналізувати та комплексно вивчити інтерактивні онлайн-ігри, що забезпечують активізацію творчості та креативності особистості, а також методичні прийоми впровадження таких ігор вчителем історії в загальноосвітньому навчальному закладі.

У ході дослідження автором було вирішено ряд завдань. З'ясовано формування креативного мислення учнів онлайн-засобами, визначено та проаналізовано основні підходи до визначення понять «креативність», «творчість», «креативне мислення» тощо. У цьому контексті варто зазначити, що єдиного пояснення понять «креативність» і «творчість» не існує.

Креативність – це універсальна властивість особистості, здатність до творчості. Креативне мислення характеризується здатністю до винахідництва, нестандартного мислення, пошуку нешаблонних рішень. Метод творчого мислення зумовлює дотримання принципів: принцип розвитку – врахування вікових та індивідуальних особливостей особистості учнів, самоорганізації, самодіяльності і т.п. Творчість – це діяльність особистості, що продукує щось нове, характеризується оригінальністю, та унікальністю. Творчі здібності – це

сукупність якостей і властивостей особистості, що відзначаються відповідністю певному виду творчої діяльності. Використання різноманітних творчих завдань, онлайн-інструментів, онлайн-ігор впливає на розвиток креативності та творчості учнів, саме за допомогою яких можна розвинути творчі навички.

Серед навчальних ігор, які може застосувати вчитель-історик в умовах дистанційного та змішаного навчання із всесвітньої історії та історія України є: «Classcraft» – проходження рівнів до основної місії гри, «This War of Mine» – гра-симулятор військових дій.

Сьогодні існує багато платформ, сервісів і програм, які містять широкий спектр ігор, якими можуть користуватися вчителі історії або створювати власні онлайн-ігри. «Quizizz». «Kahoot» – сервіси, що розміщують різні види онлайн-ігор, а також інструменти автора для їх створення. «Classools» – платформа, що налічує велику кількість шаблонів різноманітних дидактичних ігор, сприяє розвитку креативності. «Wordwall» – розвиває медіаграмотність, містить готові ігри та шаблони для створення власних. «Flippity» – гейміфікація освітнього процесу. «Learning Apps» – онлайн-платформа із великою кількістю дидактичних ігор, що може використати вчитель-історик від 5 класу до 11-го (історія України та всесвітня історія). Цікавими будуть на уроках історії сервіси й «Stopwatch», «Study Stack».

Аналіз практичного використання дидактичних онлайн-ігор, що спрямовані на розвиток творчих здібностей в ході вивчення історичного матеріалу показав, що навчання історичних ігор онлайн за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій полегшує сприйняття інформації та сприяє розвитку індивідуального потенціалу учнів, їх творчої спрямованості, креативного мислення. Формування креативності набуває все більшого значення. Необхідно запроваджувати форми та методи взаємодії для створення умов розвитку творчості.

З метою розвитку креативного мислення учням можна запропонувати створити анімації за допомогою «Pawtoon». «Sparkol video Scribe» – створити анімації, скрайбінг, скетчі, комікси тощо. «Animeker», «Thinklink», «Trello» –

це онлайн-інструменти, які допоможуть перетворити навчальний матеріал на гру та розвинути творчі здібності, креативність.

Доцільно використовувати можливості наступних онлайн-сервісів: «Cartoon Master» та «Pixton» – розробка мультфільмів, коміксів. «Easy podcast», «Dgrod Podbean» – сервіси для запису «подкастів». «Mozaik Education» – 3D – візуалізація. «Bubbl.us» – сервіс із інтерактивними інтелектуальними картами, графічними ілюстраціями, які можна створити на ньому. Вчителі можуть створити власні ігри на «Slideboom», «Roblox». Цікавою є гра «Mine Test», яка сприяє розвитку творчості учня. Для того, щоб розвивати креативність учнів, вчителям історії слід розглянути можливість використання платформи та ігор у своїй роботі.

Безпосередньо, автор бакалаврської роботи запропонувала серію онлайн-ігор, що може використати вчитель історії та суспільствознавчих предметів. Варто додати, що така кількість ігор не є аксіомою чи чітко визначеною. Кількість ігор є необмеженою, автор подала приклад можливих тем із всесвітньої історії та історії України, де зазначила тематику можливого застосування онлайн-інструментів, а також дидактичних онлайн-ігор для формування творчості та креативності учнів. Автор розробив урок з історії та запропонував розвиток творчості учнів 11 класу з теми «Українські дисиденти» (історія України), де запропоновано такі онлайн-інструменти, що покликані розвивати творчі здібності та креативне мислення.

На перевірці домашнього завдання «Slideboom» гра «історичні фотовіклики», «Tome.app» – система штучного інтелекту, створити комікси чи запропонувати готові. Етап вивчення нового матеріалу – «Bighugelabs» створити постер на платформі. «Classmill» – дидактична онлайн-гра для активізації творчості та етапі узагальнення. А також створити меми, гіфки на «Pawtoon» або ж скрайбінг на «Sparkol video Scribe» (творче домашнє завдання на вибір).

В ході уроку було реалізовано такі підходи, як компетентнісний, діяльнісний та особисто-орієнтований. Особисто-орієнтований підхід застосовується вчителем на різних етапах уроку, де вчитель обирає завдання,

ігри тощо для кожного учня, враховуючи його знання, вміння та навички. Компетентнісний підхід реалізовується через розвиток компетентностей, які вчитель історії поставив за мету розвинути (навчальна, виховна, розвивальна), на етапах мотивації, етап актуалізації, вивчення нового матеріалу, систематизації знань. Вміння застосувати знання, вміння та навички на практиці, вміння вчитись впродовж життя тощо – діяльнісний підхід, застосування якого можливе на етапі вивчення нового матеріалу, систематизації знань та на етапі мотивації.

Практика показала, що в навчальній діяльності учні найбільше люблять ігри. Ігрова діяльність, як форма навчання, повинна проводитися вчителями систематично, чітко і планомірно. Ігри, доступні для онлайн-уроків з історії, призначені для розвитку загальних і предметних компетентностей, у тому числі творчих здібностей. Ігри не тільки урізноманітнюють навчання, але й допомагають дітям розвиватися інтелектуально, закріплювати навички, полегшують вивчення складних тем, покращують пам'ять. Ігрова діяльність на курсах історії та суспільствознавства посилює вплив ІКТ на сучасне життя та забезпечує якісне дистанційне навчання. Не слід забувати, що при виконанні такої роботи вчитель має підібрати оптимальну кількість завдань відповідно до віку та можливостей учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Опубліковані документи і матеріали

1. 35 інструментів для дистанційного навчання – добірка НУШ: веб-сайт URL:<https://nus.org.ua/articles/30-instrumentv-dlya-dystantsijnogo-navchannya-dobirka-nush/> (дата звернення : 06.11.2022).
2. Minecraft у школі: як діти вчать за допомогою популярної гри. URL: <https://osvitoria.media/experience/minecraft-u-shkoli-yak-dity-vchatsya-za-dopomogoyu-populyarnoyi-gry/> (дата звернення: 12.02.2023).
3. Бабенко Л. Діяльнісний підхід на уроках історії. Гуманітарний відділ Білицької селищної ради Білицький ліцей №1 Білицької селищної ради.2023. URL: <http://bilyky-one.at.ua> (дата звернення: 1.02.2023).
4. Інтернет-сервіси Kahoot та Quizizz на допомогу вчителю історії: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/internet-servisi-kahoot-ta-quizizz-na-dopomogu-uchitelyu-istori-45448.html> (дата звернення: 14.03.2023).
5. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року: розпорядження Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258 (дата звернення : 23.03.2023)
6. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школ» на період до 2029 року. URL: <http://surl.li/adyhc> (дата звернення:12 .02.2023).
7. Методичні рекомендації «Платформа Quizizz та мобільний додаток» : веб-сайт. URL: <http://surl.li/eqwhc> (дата звернення : 27.03.2023).
8. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів. Міністерство освіти і науки України. Історія України. Всесвітня історія 10–11 класи. URL: <http://surl.li/euwg> (дата звернення: 11.03.2023).
9. Некросфінкси та лазери з очей – у новому DLC для Total War:Warhammer 2. URL: <http://surl.li/hxekq> (дата звернення: 01.03.2023).

10. Організація дистанційного навчання в школі нові методичні рекомендації 2020. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 11.03.2023).
11. Офіційний веб-сайт: «Rime». URL: <https://whatthegame.com.ua/rime/> (дата звернення: 05.03.2023).
12. Офіційний веб-сайт: «Roblox». URL: <https://create.roblox.com/docs> (дата звернення: 05.03.2023).
13. Офіційний веб-сайт: Assassin's Creed URL: <https://www.ubisoft.com/> (дата звернення: 10.03.2023).
14. Сизова А. Використання технології веб-квесту на уроках історії та в позаурочній навчальній діяльності учнів як засіб формування інформаційно-цифрової компетентності URL:<https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-tehnologii> (дата звернення : 22.03.2023).
15. Створюємо дидактичні онлайн-ігри: ресурси та поради: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/post/stvoryuemo-didaktichni-onlayn-igri-resursi-ta-poradi> (дата звернення : 12.04.2023)
16. Ткаченко О. Можливості і використання онлайн-ресурсів на уроках історії в контексті дистанційного навчання. URL:<https://nmc-pto.zp.ua/wp-content/uploads/2021/03/Tkachenko-O.M.pdf> (дата звернення : 22.03.2023).
17. Три платформи, де вчителі можуть створити свої освітні онлайн-ігри: веб-сайт. URL: <https://osvitoria.media/experience/try-platformy-de-vchyteli-mozhut-stvoryty-svoyi-osvitni-onlajn-igry/> (дата звернення : 22.03.2023).

Монографії та статті

18. Башли М. Особливості використання ІКТ в умовах дистанційного навчання майбутніх вчителів історії. *Актуальні проблеми історичної освіти* : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 18 березня 2021 р.) / відп.ред. Н. М. Кузовова ; Херсон : ХДУ, 2021. 80 с.
19. Бондар І. В. Формування креативності учнів у процесі навчання історії як вимога концепції НУШ. Матеріали всеукраїнської науково-практичної

конференції. *Шляхи реалізації концептуальних засад НУШ при вивченні історії у закладі загальної середньої освіти*. Тернопіль, 2020. 82 с.

20. Брижань І.А. Розвиток креативного мислення учнів на уроках правознавства. *Передовий педагогічний досвід*. Комсомольськ. 2015. С. 32.

21. Василець В. О. Формування хронологічної компетентності на уроках історії. Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х., 2019. 84 с.

22. Використання інструментарію платформи Go-lab для розвитку дослідницьких умінь школярів. Будник О., Дзябенко О. *Information Technologies and Learning Tools*. Вип.80 №.6. С. 1-20.

23. Власова В. Інтернет-технології: перспективи використання в естетичному вихованні учнівської молоді. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.

24. Вовчаста Н., Байрамова О., Чорна Г. Розвиток навичок креативного - мислення у здобувачів вищої освіти. *Український педагогічний журнал*. №1. 2022. С. 87-97.

25. Воробйова О. Використання сучасних цифрових технологій в освітньому просторі. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.

26. Гребеніченко Ю. 3D-технології навчання: можливості програмного забезпечення Mozaik Education. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.

27. Гринь О. Інтеграція інфомедійної грамотності у процес вивчення історії України у закладі вищої освіти (на прикладі навчальної дисципліни «історія України 1939 р. – початку ХХІ ст.»). *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти* : збірник статей / Редкол. :

- В. Ф. Іванов (голов. ред.) [та ін.]. Київ :Академія української преси, IREX, Центр Вільної преси, 2021. 400 с.
28. Дмитрієва Т., Ричкова Л. Впровадження медіаосвіти на уроках історії. *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти* : збірник статей / Редкол. : В. Ф. Іванов (голов. ред.) [та ін.]. Київ: Академія української преси, IREX, Центр Вільної преси, 2021. 400 с.
29. Жидкова Н. Критичне мислення у розвитку творчості на уроках суспільствознавчих предметів. *Український педагогічний журнал*. №4, 2020. С. 180-191.
30. Зубчук М. Формувальне оцінювання на уроках української мови та літератури в старшій школі під час дистанційного навчання. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеньяк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОППО, 2022. 343 с.
31. Керницька Л. Використання цифрових технологій в освітньому середовищі. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеньяк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОППО, 2022. 343 с.
32. Ковальова Т.В. Підвищення зацікавленості та розвиток креативного мислення учнів на уроках історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін через використання ефективних інтерактивних технологій. *Сучасний педагог: колект. наук. монографія*. Дніпро: Акцент ПП, 2020. Т. 2.242 с.
33. Коноваленко Т.В. Надольська Ю. А. Формування інфомедійної грамотності студентів на заняттях із фахових дисциплін. *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти* : збірник статей / Редкол. : В. Ф. Іванов (голов. ред.) [та ін.]. Київ :Академія української преси, IREX, Центр Вільної преси, 2021. 400 с.
34. Концевич О. В. Використання інтерактивних платформ під час дистанційного навчання (на прикладі занять з української мови та літератури). *Актуальні питання методики викладання загальноосвітніх дисциплін в умовах*

реформування ЗФПО: матер. Всеукраїнської наук.-практ. конф., м. Київ, 2 листопада 2021 року / за заг. ред. Ю. В. Ївженка. Київ, 2022. Ч. 2. 332 с.

35. Коптіла Ю.М. Розвиток творчої особистості учня в сучасному освітньому просторі закладу загальної середньої освіти. *Електронне наукове фахове видання «Народна освіта»*. Випуск №2(38), 2019. С. 67-70.

36. Луганцова Є. Нова освіта та компетентнісний підхід. *Шляхи удосконалення професійних компетентностей фахівців в умовах сьогодення*: матеріали міжнар. наук.-практ. інтернет конф. (28–29 травня 2020 р., м. Київ) / уклад.: О. Ю. Дикий, Г.А. Коломоєць, А.А. Ребрина. Луцьк: СНУ ім. Лесі Українки, 2020. 582 с.

37. Луценко Л., Мороз Т. Цифрові технології в практиці роботи вчителя іноземної мови. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.

38. Малієнко Ю. Б., Компетентнісно орієнтований вектор історичної освіти. *Актуальні проблеми історичної освіти* : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 18 березня 2021 р.). відп.ред. Н. М. Кузовова .Херсон : ХДУ, 2021.80 с.

39. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х: Видавництво Харківського національного автомобільно-дорожнього університету, 2012. 92 с.

40. Мінакова Н. Організація виховного процесу ЗЗСО засобами дистанційного навчання. *Методичні рекомендації до організації освітнього процесу в закладах освіти: інформаційно-методичний бюлетень* / за заг. ред. А. Л. Черній ; відпов. за вип. Н. А. Мельник. Рівне, 2021. 193 с.

41. Моцак С. Формування медіакомпетентності в процесі шкільного курсу всесвітньої історії та методики його навчання. *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти* : збірник статей / Редкол. : В. Ф. Іванов (голов. ред.) [та ін.]. Київ : Академія української преси, IREX, Центр Вільної преси, 2021. 400 с.

42. Островська Г. медіаграмотність педагога: онлайн-інструментарій, шляхи розвитку та впровадження. *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти* : збірник статей / Редкол. : В. Ф. Іванов (голов. ред.) [та ін.]. Київ : Академія української преси, IREX, Центр Вільної преси, 2021. 400 с.
43. Павленко В. В. Креативність: сутнісна характеристика поняття. *Креативна педагогіка: наук.-метод. журнал*. Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки «Полісся». Житомир, 2016. Вип. 11. 154 с. С. 120-131.
44. Передерій О. Розвиток креативного мислення старшокласників як пріоритетний напрямок діяльності сучасної української школи. *Наука та педагогіка*, №11-12, 2018. С. 16-24.
45. Петасюк О. І. Переваги та недоліки онлайн-освіти в умовах пандемії. *Актуальні проблеми історичної освіти* : матер. Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Херсон, 18 березня 2021 р.) / відп. ред. Н. М. Кузовова. Херсон : ХДУ, 2021. 80 с.
46. Погромська Г., Махровська Н. Цифрові технології для розвитку креативності учнів у практиці роботи вчителя природничо-математичних дисциплін. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.
47. Понежа Н.О. Практична медіаосвіта: творчі завдання для роботи з візуальними та аудіовізуальними медіапродуктами на уроках історії. Першотравенськ, 2019. 73 с.
48. Примакова Т.В. Удосконалення способів здобування знань з історії як умова формування мотивації старшокласників. Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х., 2019. 84 с.

49. Пузан Ю. застосування ігрових технологій на уроках у новій українській школі. Міжнародний мультидисциплінарний науковий журнал «ЛОГОС. Мистецтво наукової думки». *Педагогічні науки*. №6, 2019. С. 57-61.
50. Радченко І.А., Використання ігрових технологій навчання та їх елементів на уроках історії та правознавства. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х: Видавництво Харківського національного автомобільно-дорожнього університету, 2012. 92 с.
51. Розвиток фахової компетентності педагогів у контексті модернізації змісту освіти: матеріали доповідей (статей, тез) учасників круглого столу онлайн (м. Луцьк, 18 червня 2020 року) / упоряд. Т. Й. Жалко, О. П. Муляр. Луцьк: Волиньполіграф, 2020. 116 с.
52. Середюк Т. Сучасні інформаційні технології для створення цифрового освітнього контенту на уроках технологій. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеняк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.
53. Скакун Н. С. Творча здатність особистості: генеза креативності. *Культурологічний альманах*. Вінниця, 2018. Випуск 7. С. 98–102.
54. Скакун Н. С. Творчість як природний компонент самоактуалізації особистості. *Культурологічний альманах*. Київ, 2018. Випуск 9. С. 75–77.
55. Ткаченко Л. Творчість у розвитку особистості: синергетичний підхід. *Серія Педагогіка*. С. 52-56.
56. Фрейман Г. О. Інтерактивна технологія навчання як засіб формування громадянської позиції старшокласників на уроках історії. *Історія в школі*. 2012. № 1. С. 30–35.
57. Хомюк Н.В., Трач О.Т. Теоретичні основи розвитку творчих здібностей молодших школярів на уроках природознавства. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. № 67, Т. 1. 2019. С. 108-112.
58. Чаркіна Т. І., Сучасні методи та форми організації освітнього процесу на уроках історії та правознавства, спрямовані на формування ключових

компетентностей. Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х., 2019. 84 с.

59. Чорноус В. Творчі здібності особистості: визначення, сутність, структура. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. № 5 (Ч. 1), 2012. С. 82-87.

60. Шелестова Л. Розвиток творчих здібностей учнів в умовах профільного навчання: кількісно-якісний аналіз. *Український педагогічний журнал*, №3, 2018. С. 99-108.

61. Шендерук І., Кальватинська Є. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності у процесі вивчення історії в контексті впровадження нового Державного стандарту базової середньої освіти. *Професійна діяльність учителя в умовах цифрової трансформації освіти*. Зб. наук. та наук.-метод. пр. [ред. кол. І. Б. Вашеньяк (гол.) та ін.]. Хмельницький: Видавництво ХОІППО, 2022. 343 с.

62. Штефанець М. В., Рябовол Л. Т. Проблемне навчання на уроках правознавства. Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції. *Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін*. [упоряд. Г. Г. Яковенко]. Х., 2019. 84 с.

Підручники та посібники

63. Актуальні питання компетентнісно орієнтованої методики навчання історії та громадянської освіти в ліцеї : методичний посібник / В. Ю. Кришмарел, Ю. Б. Малієнко, Т. І. Мацейків, Т. О. Ремех. Київ : КОНВІ ПРІНТ, 2021. 370 с.

64. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. 64 с.

65. Герман Н. Методичні рекомендації щодо використання сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій у процесі навчання історії в закладі загальної середньої освіти. *Методичні рекомендації до організації освітнього процесу в закладах освіти: інформаційно-методичний бюлетень* / за заг. ред. А. Л. Черній ; відпов. за вип. Н. А. Мельник. Рівне, 2021. 193 с.

66. Дистанційне та змішане навчання в школі. Путівник / Упоряд. Воротникова І.П. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 48 с.
67. Кучерявий О.Г. Професійний і особистісний розвиток сучасного вчителя: монографія. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2022. 279 с.
68. Левітас Ф. Л., Салата О. О. Методика викладання історії. Практикум для вчителя. Х.: «Основа», 2007. 112 с.
69. Малієнко Ю. Б. Методика компетентнісно орієнтованого навчання всесвітньої історії у 7-му класі : методичний посібник / Ю. Б. Малієнко. Київ : ТОВ «КОНВІ ПРІНТ», 2018. 96 с.
70. Медіаграмотність та критичне мислення на уроках суспільствознавства: посібник для вчителя . За ред. В. Іванова, О. Волошенюк. К. : ЦВП, АУП, 2016. 243 с.
71. Медіаграмотність: Підручник для вчителів. Перекл. з англ. С. Дьома; за загал. ред. В. Ф. Іванова, О. В. Волошенюк. К. : Центр Вільної Преси, Академія Української Преси, 2017. 319 с.
72. Пометун О. І. Компетентнісно орієнтована методика навчання історії в основній школі : методичний посібник . О. І. Пометун, Н. М. Гупан, В. С. Власов. К. : ТОВ «КОНВІ ПРІНТ», 2018. 208 с.
73. Яковенко Г.Г. Методика навчання історії: навчально-методичний посібник. Харків: Видавництво ХНАДУ, 2017. 324 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

План-конспект уроку для 11 класу для розвитку креативності учнів на тему: «Народження дисидентського руху»

Клас 11

Дата 14.04.2023

Мета:

навчальна:

- пояснити учням головні події, пов'язані з дисидентським рухом / інформаційна
- ознайомити з проведенням внутрішньої і зовнішньої політики радянського союзу / інформаційна
- охарактеризувати причини та наслідки дисидентського руху / інформаційна
- пояснити учням основні заходи керівництва щодо усунення українських націоналістів та боротьби із українськими дисидентами / логічна, інформаційна

розвивальна:

- закріпити знання учнів, набуті під час вивчення навчального матеріалу (на основі дидактичної онлайн-гри «**Classmill**» та «**Bihugelabs**» - створення постера / логічна
- розвиток навичок роботи з історичним джерелом спогади українських дисидентів, виписки з їхніх творів / інформаційна
- охарактеризувати основні дисидентські організації / інформаційна
- продовжити розвивати вміння роботи з історичною картою «Карта «Культура і духовне життя 50-60-х рр. »), гра «Знавець карти»/ просторова,
- розвивати хронологічну компетентність («**Classmill**» біографія укр. дисидентів, та впродовж вивчення теми); / хронологічна, інформаційно-комунікаційна
- розвивати цифрову компетентність шляхом ел.ресурсів з дидактичними та інтерактивними іграми «**Classmill**» та «**Bihugelabs**» та робота з коміксами на платформі штучного інтелекту «**Tome.app**», «**Pawtoon**» «**Sparkol video Skribe**» - домашнє завдання / хронологічна, інформаційно-комунікаційна, логічна
- розвивати креативне мислення на основі роботи з коміксами платформа штучного інтелекту «**Tome.app**», «**Classmill**» - дидактична гра та «**Bihugelabs**» - створити постер, домашнє завдання створити меми, гіфки на пройдену тему на платформі «**Pawtoon**» або ж створити скрайбінг за допомогою онлайн-інструменту «**Sparkol video Skribe**» – біографія дисидентів на вибір чи історія створення дисидентських організацій / інформаційно-комунікаційна, логічна, просторова

- формувати вміння характеризувати історичні постаті (Василь Стус, Микола Вінграновський, Іван Драч, Євген Гуцало, Валерій Шевчук, Володимир Дрозд, Іван Дзюба, Іван Світличний, Євген Сверстюк, Михайлина Коцюбинська, Алла Горська та ін.) / аксіологічна
- розвинути економічну компетентність (шляхом характеристики джерел опозиційного руху та становища населення УРСР) / економічна
- розвивати навички роботи в групі («**Bighugelabs**») - завдання на створення постерів у групах/ соціальна, особиста виховна:
- виховувати патріотичний обов'язок пам'яті про невинних жертв репресій укр. дисидентів/ аксіологічна, громадянська, особиста
- формувати критичне мислення (на основі роботи з коміксами, біографістикою, спогадів та творів укр. дисидентів)/ логічна
- формувати здоров'язбережувальну компетентність шляхом аналізу стану здоров'я населення, репресій щодо укр. дисидентів, ув'язнення та заслання, жертв невинних політичних в'язнів/ здоров'язберігаюча
- виховувати вміння працювати в колективі (робота в групах) / хронологічно-логічна, соціальна, мовленнєва
- розвивати креативність (на основі роботи з коміксами платформа штучного інтелекту «**Tome.app**», «**Classmill**») - дидактична гра та «**Bighugelabs**») - створити постер, домашнє завдання створити меми, гіфки на пройдену тему на платформі «Pawtoon» + скрабінг на вибір Sparkol video Scribe»)/ інформаційна, інформаційно-комунікаційна
- формувати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань роботи в групах/ мовленнєва
- формувати інтерес до історії на основі історичних подій (Українські дисиденти) / громадянська, аксіологічна
- викликати почуття гордості за українську інтелігенцію, що зазнавала репресій через свої громадянські погляди (Василь Стус, Іван Драч, Євген Гуцало, Валерій Шевчук, Володимир Дрозд, Іван Дзюба, Іван Світличний, Євген Сверстюк, Михайлина Коцюбинська, Алла Горська) / аксіологічна, особиста, громадянська
- викликати почуття відповідальності за збереження пам'яті про жертв репресій укр. дисидентів / громадянська, особиста

Тип уроку: комбінований

Обладнання: Історія України (рівень стандарту) : підручник для 11 класу закладів загальної середньої освіти / В. С. Власов, С. В. Кульчицький. Київ: Літера ЛТД, 2019. 256 с.// Атлас історії України. 11 клас, карта «*Карта «Культура і духовне життя 50-60-х рр.*», роздатковий матеріал, презентація.

Основні дати:

- **1959 р.** – утворення Української робітничо-селянської спілки (УРСС)
- **15 жовтня 1959 р.** – убивство в Мюнхені Степана Бандери агентом КДБ
- **Початок 1960-х рр.** – заснування Клубу творчої молоді «Сучасник» у Києві
- **Травень 1961 р.** – судовий процес у так званій справі юристів (процес над УРСС)
- **Січень 1962 р.** –судовий процес над членами Українського національного комітету (м. Львів)
- Основні терміни: дисиденти, шістдесятники, соціалістичний реалізм, десталінізація, лібералізація.

Основні історичні постаті: Василь Симоненко, Василь Стус, Ліна Костенко, Микола Вінграновський, Іван Драч, Євген Гуцало, Валерій Шевчук, Володимир Дрозд, Іван Дзюба, Іван Світличний, Євген Сверстюк, Михайлина Коцюбинська, Алла Горська, Опанас Заливаха, Віктор Зарецький.

План уроку

1. Поява дисидентського руху.
2. Робітничий і страйковий рух.
3. Видатні українські дисиденти.

Хід уроку

Доза часу	Етап уроку	Навчально-виховна діяльність вчителя	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки
3 хв	I. Організаційний	Привітання з учнями, перевірка присутніх		
7 хв	II. Перевірка домашнього завдання		«Slideboom» із застосуванням дидактичної гри «історичні фотовіклички» (опитування по темі «Стан промисловості та сільського господарства. Соціальна політика за доби «відлиги»).	
3 хв	III. Мотиваційний етап	Робота з візуальними джерелами (комікси) «Tome.app» . «Заковані слова: Історія дисидентів. Василь Стус» Розгляньте комікс. Що об'єднує їх?/ <i>логічна, інформаційна</i>		



Була колись одна країна, де влада силувала всім думати однаково. Це була епоха тоталітаризму, коли свобода слова була під загрозою.






Але серед цієї масової однодумності, з'явився один чоловік, який не погодився просто мовчати. Його ім'я було Василь Стус.




Його голос став звуком надії для тих, хто був позбавлений свободи. Його творчість і вольова наснага надихали інших не покорятися, не зневажати правду.





І знову мене закрили за слова, за правду... але моє пером, моїм голосом, я буду бути за свободу!

		 <p>Жива Україна нас ніколи не покине. Ми завжди будемо боротися за правду і свободу!</p>		
		<p>-Який висновок ви можете зробити, переглянувши історію в коміксах? / інформаційна, логічна</p> <p>- Що ви знаєте про Василя Стуса? / інформаційна, аксіологічна</p> <p>- Як ви розумієте теги та формулювання коміксів/ інформаційна, логічна</p>		
2 хв	IV. Актуалізаційний етап		<p>1. Яку епоху ми зараз вивчаємо? (Фурдига)</p> <p>2. Які характерні риси цієї епохи? (Ребрик)</p>	хронологічна, логічна
20 хв	V. Етап вивчення нового матеріалу	<p>1.Поява дисидентського руху.</p> <p>Дисидентство – виступ проти існуючого державного ладу чи загальноприйнятих норм певної країни, протистояння офіційній ідеології й політиці; відступництво від учення панівної церкви.</p> <p>Вони вимагали радикальніших перетворень, стаючи в опозицію не до влади як такої, а до тих консервативних сил, які перешкоджали реформам. Таких активістів побільшало в 1960-ті рр. Звідси походить їхня назва – «шістдесятники». Здебільшого до них належали представники молодого покоління.</p>	<p>Роздатковий матеріал (комікси по темі)*</p> <p>Як ви розумієте термін «дисидент»? (Левенець)</p> <p>Якими були причини виникнення дисидентського руху? (Гулейчук)</p> <p>Хто такі шістдесятники? (Похила)</p>	<p>логічна, інформаційна,</p> <p>логічна, інформаційна аксіологічна, логічна</p>

		<p>Однією з найбільш теоретично підготовлених була Українська робітничо-селянська спілка (УРСС), що утворена у 1959 р. на чолі з юристом Л. Лук'яненком. У травні 1961 р. в одному з приміщень тюремного ізолятора облуправління КДБ у Львові відбувся закритий судовий процес («Справа юристів») над членами УРСС. Л. Лук'яненка засудили до розстрілу, інших членів спілки — на різні терміни ув'язнення (від 10 до 15 років). Згодом смертну кару замінили 15 роками ув'язнення.</p> <p>Найбільшою і найкраще теоретично і практично підготовленою підпільною організацією був Український національний фронт (УНФ). Він об'єднував майже 150 осіб. Створення УНФ пов'язане з Д. Квецком.</p> <p>Інша течія, з якої згодом формувався дисидентський рух, був рух молоді творчої інтелігенції — шістдесятників. У Києві вони об'єдналися в Клуб творчої молоді «Сучасник» (1959–1964). У 1962 р. подібний клуб «Пролісок» виникає у Львові під керівництвом М. Косіва. Його учасниками були брати М. і Б. Горині, І. Гель, М. Осадчий, І. Стасів, І. Калинець, Г. Чубай, С. Шабатура, М. Зваричев.</p> <p>Виявом творчої віддачі шістдесятництва і матеріально, і духовно став самвидав.</p> <p>Самвидав – це літературні, публіцистичні, наукові твори, які розповсюджувалися в рукописах без офіційного дозволу і цензури. Поширювалися переважно таємно.</p> <p>Серед самвидавних творів слід відзначити мемуари Л. Самуся «Чорні дні мого існування» — спогади про ГУЛАГ; І. Світличного «Українська інтелігенція перед судом КДБ» (матеріали про «Справу юристів»), І. Дзюби «Інтернаціоналізм чи русифікація?» 1965 р. тощо.</p>	<p>Яким чином шістдесятник пов'язані із дисидентами?(Стефанишин)</p> <p>Які дисидентські організації ви знаєте? (Бодлак)</p> <p>Яка була перша утворена дисидент. Орг. ? (Мудра)</p> <p>Що ви знаєте про УНФ? (Фурдига)</p> <p>Хто був шістдесятником? (Палійчук)</p> <p>Об'єднання шістдесятників ? (Ребрик)</p> <p>Що таке самвидав? (Кузишин)</p> <p>Які ви знаєте самвидавні твори? (Вербовська)</p>	<p><i>логічна</i></p> <p><i>інформаційна</i></p> <p><i>інформаційна</i></p> <p><i>логічна, інформаційна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>логічна, інформаційна</i></p> <p><i>логічна, інформаційна</i></p> <p><i>логічна, інформаційна,</i></p> <p><i>економічна, інформаційна, логічна</i></p>
--	--	--	--	---

		<p>2.Робітничий і страйковий рух.</p> <p>У русі опору активну участь брали також робітники й службовці; їх активні протидії існуючому ладові виявлялися в різних формах: страйках, організаційному опорі, бунтах.</p> <p>У 1953 р. в м. Христинівка на Донеччині вибухнуло повстання будівельників, які споруджували комсомольські шахти. Вони рішуче виступили на захист свого товариша, молодого будівельника, який помер внаслідок дій міліції.</p> <p>У 1953 р. в м. Христинівка на Донеччині вибухнуло повстання будівельників, які споруджували комсомольські шахти. Вони рішуче виступили на захист свого товариша, молодого будівельника, який помер внаслідок дій міліції.</p> <p>3.Видатні українські дисиденти.</p> <p>Перша дисидентська організація теж виникла в західних областях України. Її засновником став випускник Московського університету ім. М. Ломоносова Левко Лук'яненко</p> <div data-bbox="548 986 689 1171">  </div> <p><small>ОСОБИСТІТЬ</small></p> <p>Левко Лук'яненко (1928–2018) Дисидент, громадський діяч, засновник Української робітничо-селянської спілки (1959). У 1961–1976 рр. перебував у мордовських таборках. 1977–1988 рр. – повторне ув'язнення за участь у правозахисному русі, пізніше – на засланнях. Член-засновник Української Гельсінської групи (УГГ) (1976), у 1988 р. обраний головою Української Гельсінської спілки. Один з авторів тексту Акта проголошення незалежності України (1991). Народний депутат України I, II, IV і V скликань.</p> <p>Зі спогадів Михайлини Коцюбинської: «Невеличке помешкання Івана Світличного в Києві на Уманській, 35 стало осередком інтенсивного духовного життя, неофіційним Клубом творчої молоді. Тут почували себе як удома Василь Симоненко й Іван Драч, Опанас Заливаха й Алла Горська, Іван Дзюба і Юрій Бадзьо, Галина Севрук і Василь Стус, Ігор</p>	<p>Які джерела робітничого та селянського рухів? (Левенець)</p> <p>У чому проявлялось непокоря робітників?(Савіцька)</p> <p>Які ви знаєте страйки та повстання? (Похила)</p> <p>Чому робітничий і страйковий рух був стихійним? (Стефанюк)</p> <p>Що ви знаєте про Л. Лук'яненка? (Бевзюк)</p> <p>Кого із дисидентів зі спогадів М. Коцюбинської ви знаєте? (Хацевич)</p>	<p><i>інформаційна, логічна</i></p> <p><i>інформаційна логічна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>логічна, інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p>
--	--	--	---	--

		<p>Калинець і Василь Голобородько. Тут ми відкривали для себе Плужника, Антонича, Зерова.</p> <p>Тут знайшов свій духовний дім Василь Симоненко – Світличний був його першим критиком і порадиником, пускав у світ його «захалавні» твори...</p> <div data-bbox="546 400 698 608">  </div> <p>ОСОБИСТІТЬ</p> <p>Іван Світличний (1929–1992) Поет, публіцист, перекладач, один із найкращих літературних критиків 1960-х рр. Ідейний натхненник українського національного руху 1960–1970-х рр., духовний провідник шістдесятників. Був двічі заарештований за статтею «Антирадянська агітація і пропаганда» (1965, 1972). У 1972 р. засуджений на 7 років таборів суворого режиму та 5 років заслання. Звільнений 1983 р. Повернувшись важкохворим, продовжувати громадську діяльність він уже не міг.</p> <div data-bbox="546 699 685 890">  </div> <p>ОСОБИСТІТЬ</p> <p>Алла Горська (1929–1970) Художниця, одна з центральних постатей руху шістдесятників. Виріши у зросійщеній родині, сама перейшла на українську мову спілкування. Була одним з організаторів КТМ «Сучасник». Її твори не раз експоновано на всесоюзних та республіканських художніх виставках. За принципову позицію, бунтівну непокору Аллу було виключено зі Спілки художників України. Конфлікт А. Горської з тодішньою владою скінчився убивством мисткині за нез'ясованих обставин.</p> <p>І.Дзюба — дисидент, автор праці «Інтернаціоналізм чи русифікація» (1965 р.) Левко Лук'яненко (1927 р.н.). Роман Іваничук (1929) – автор багатьох збірок новел та оповідань, повістей «Місто», «Сьоме небо», «На перевалі», «Зупинись, подорожній!».</p> <p>Василь Стус – мужня людина, патріот, нескорений борець за свободу і щастя, уособив найшляхетніші риси української людини, українського поета ХХ ст. Виступав за ідеали добра, правди, честі, порядності, людяності, казав і писав те, що думав.</p> <p>Народився Василь Семенович Стус у с. Рахівці на Вінниччині 6 січня 1938 р. в селянській родині. Закінчив</p>	<p>Що ви знаєте про І. Світличного? (Молдавчук)</p> <p>Чому саме інтелігенція піддавалася репресіям в СРСР? Наведіть приклад (Бевзюк)</p> <p>За що був засуджений І. Світличний? (Попович)</p> <p>Що ви знаєте про А. Горську? (Стефанюк)</p> <p>Що ви знаєте про В. Стуса? (Палійчук)</p>	<p><i>логічна, здоров'язберігаюча</i></p> <p><i>логічна, інформаційна, здоров'язберігаюча</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна,</i></p>
--	--	--	--	---

		<p>українське відділення історико-філологічного факультету Донецького державного педагогічного інституту.</p> <p>Якийсь час учителював на Кіровоградщині, потім -, служба в Радянській армії. У 1961-1963 рр. учителював у Горлівці, з березня 1963 р. працював літературним редактором однієї з газет у Донецьку. Того ж року вступив до аспірантури Інституту літератури ім. Т. Г. Шевченка Л Н України за спеціальністю "Теорія літератури".</p> <p>В. Стус любив життя, свій рідний край, свою мову, свою культуру. Багато працював над собою, захоплювався українською та світовою класикою, писав вірші. Радянська дійсність важким тягарем давила на В. Стуса, породжуючи напружені роздуми про національне становище України, долю свого народу, свою власну долю. Він вірив у відродження України, відродження свого народу, його культури, традицій і його самоствердження.</p> <p>У вересні 1965 р. у кінотеатрі "Україна" відбулася прем'єра фільму "Тіні забутих предків" С. Параджанова, перед початком показу якого Василь Стус зі сцени запропонував присутнім підвестись і в такий спосіб виразити протест проти несправедливих політичних арештів української інтелігенції, за що його було виключено з аспірантури.</p> <p>В. Стус влаштувався на будь-яку роботу, але його скрізь звільняли (працював робітником метро, кочегаром, в історичному архіві тощо). У 1970 р. за кордоном вийшла збірка поезій В. Стуса "Зимові дерева".</p> <p>7 вересня 1972 р. Василя Стуса було засуджено до 5 років таборів і 3 років заслання за "систематичне виготов-існ-ня, збереження й розповсюдження антирадянських і наклепницьких документів, що паплюжать радянський державний і суспільний лад, та за антирадянську агітацію".</p>	<p>Кого ще переслідувала радянська влада і з якою метою? (Левенець)</p> <p>Де навчався, працював В. Стус? (Похила)</p> <p>Якими були наслідки репресій, що застосувала тоді радянська влада проти укр. Інтелігенції? (Стефанюк)</p> <p>За що засуджувала радянська влада В. Стуса? (Бевзюк)</p>	<p><i>логічна, здоро 'язберігаюча</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна, логічна, здоро 'язберігаюча, економічна</i></p> <p><i>аксіологічна, логічна, здоро 'язберігаюча</i></p>
--	--	---	---	--

		<p>Покарання відбував в одному з мордовських таборів суворого режиму, заслання а– в Магаданській області.</p> <p>Восени 1975 р. В. Стус написав заяву "Я обвинувачую". в1 якій зазначив, що під час обшуку в 1972 р. органи КГБ вилу- Д чили в нього майже все, що він написав за останні 15 років.</p> <p>І краще майбутнє України. Не скорилася душа стійкого поета і він в умовах таборів писав: "Як добре те, що смерті не боюсь я, і не питаю, чи тяжкий мій хрест, Що вам, лукаві судді, не клонюся В передчутті недослідимих верств".</p> <p>У 1976 р. тюремна адміністрація знищила 600 поезій В. Стуса, написаних протягом років тюремного життя.</p> <p>2 жовтня 1980 р. судова колегія у кримінальних справах Київського міського суду оголосила новий вирок – 10 років позбавлення волі і 5 років заслання за "антирадянську пропаганду та агітацію".</p> <p>4 вересня 1985 р. В. Стус помер ув'язнений.</p> <p>Його життя було коротким, тернистим, трагічним і справедливим, яскравим, людяним.</p> <p>Разом із В. Стусом пережахоронили також померли у тому ж таборі українських політв'язнів Юрія Литвина та Олексу Тихого. В. Стус віддав своє життя за кращу долю рідної України.</p> <p><i>* Робота з історичною картою/ просторова</i></p>	<p>Які репресії були застосовані до В. Стуса? (Ребрик)</p> <p>Назвіть твори В. Стуса (Савіцька)</p> <p>Групова робота* «Bighugelabs» - постер на тему «Дисиденти як виклик системі»</p> <p>Клас ділить на 3 групи*</p> <p>Гра «Знавець карти» Покажіть на карті терит. Укр. дисидентства? (Гулейчук) Де були засновані основні дисид. орг.? (Левенець)</p>	<p><i>аксіологічна, логічна, здоро 'язберігаюча</i></p> <p><i>інформаційна, аксіологічна</i></p> <p><i>інформаційно-логічна, соціальна, мовленнєва інформаційно-комунікаційна</i></p> <p><i>просторова, аксіологічна, інформаційна</i></p> <p><i>просторова, інформаційна</i></p>
--	--	---	--	---

6 хв	VI. Систематизація знань		«Classmill» – розповіді про біографію українських дисидентів без слів, використовуючи графіку та відео-, аудіо-, фотоелементи.	<i>хронологічна, інформаційно-комунікаційна</i>
3 хв	VII. Висновки	<p>Таких активістів побільшало в 1960-ті рр. Звідси походить їхня назва – «шістдесятники». Здебільшого до них належали представники молодого покоління. Однією з найбільш теоретично підготовлених була Українська робітничо-селянська спілка (УРСС), що утворена у 1959 р. (Л. Лук'яненко). <i>Інформаційна, хронологічна, аксіологічна</i></p> <p>Найбільшою і найкраще теоретично і практично підготовленою підпільною організацією був Український національний фронт (УНФ). Він об'єднував майже 150 осіб <i>Інформаційна</i></p> <p>У русі опору активну участь брали також робітники й службовці; їх активні протидії існуючому ладові виявлялися в різних формах: страйках, організаційному опорі, бунтах <i>Інформаційна, логічна</i></p> <p>І.Дзюба – дисидент, автор праці «Інтернаціоналізм чи русифікація» (1965 р.) Левко Лук'яненко (1927 р.н.). Роман Іваничук (1929) – автор багатьох збірок новел та оповідань, повістей «Місто», «Сьоме небо», «На перевалі», «Зупинись, подорожній!».</p>		

		<p>Василь Стус – мужня людина, патріот, нескорений борець за свободу і щастя, уособив найшляхетніші риси української людини, українського поета ХХ ст.</p> <p>4 вересня 1985 р. В. Стус помер ув'язнений. <i>/Інформаційна, хронологічна, аксіологічна</i></p>		
1 хв	VIII. Домашнє завдання		<p>1.Опрацювати § 10.</p> <p>2. Творче завдання: створити меми, гіфки на пройдену тему на платформі «Pawtoon» або ж створити скрайбінг за допомогою онлайн-інструменту «Sparkol video Skribe» – біографія дисидентів на вибір чи історія створення дисидентських організацій.</p>	

Застосування онлайн-інструментів

Застосування онлайн-ресурсів на уроках історії

Назва загальної або предметної компетентності	Онлайн-ресурс	Приклад до конкретного уроку
Інформаційна	https://www.flippity.net/RandomNamePicker.ht	Українська СРР в умовах НЕП (1921–1928 рр.) (історія України, 10 клас) термінів за допомогою рандомайзера учню випадає термін з переліку теми і він описує його, тлумачить
Логічна	https://wordwall.net/uk	Українські землі у складі Польщі, Литви та інших держав на початку XVI ст. (історія України 8 клас), вставити пропуски у грі (з переліку слів, є слова «неправильні».
Просторова	«Battles»	Українські землі у складі іноземних держав (7 клас, історія України), інтерактивна карта, де можна задати в пошуку той чи інший
Екологічна	«ChornobyJourney»	«Чорнобильська катастрофа та її наслідки» (історія України, 11 клас).
Громадянська	ArmoredPenguin.com	Головоломка, де потрібно знайти слова, що характеризують державу Богдана Хмельницького (8 клас, історія України)
Вміння вчитись упродовж всього життя	«Prometheus»	Курс підготовки до ЗНО з історії України
Хронологічна	«Time.graphics»	Інтерактивна шкала часу, при вивченні теми «Хрестові походи» (7 клас, всевітня історія), розташувати найголовніші події із вставками аудіо, та відеоконтенту. (посилання на сайти та ін.)
Культурологічна	Google-expedition	Подорож визначними музеями, перегляд культурних надбань єгипетської цивілізації (6 клас)

Креативність	Powtoon	хмарне анімаційн програмне забезпечення для створення анімованих презентацій та анімаційних відеороликів. Пропонуються шаблони для створення роликів. Можна додавати персонажа, текст, відео, зображення, музику чи озвучку. До прикладу зібрати інформацію про діячів Реформації, їхніх поглядів та ін. Реформація в Німеччині», 8 клас, всевітня історія.
Спілкування іноземною мовою та нац. мовою	Mapillary	англомовні веб-екскурсії по темі «Великі географічні відкриття» (8 клас, , всевітня історія).
Ініціативність і підприємливість (економічна)	Canva	Викор. Шаблон для систематиз. і порівняння проведення економічної політики Директорії, Скоропадського, УЦР, ЗУНР, та більшовиків (10 клас, історія України).

Джерело: з власного архіву.

ДОДАТОК В

Інфографіка онлайн-ігор у навчальній діяльності



Джерело: з власного архіву.