

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

ДИПЛОМНА РОБОТА

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

на тему:

«Гейміфікація освітнього процесу як засіб реалізації компетентнісного підходу на заняттях історії»

Студента 2 курсу, групи СОІ-2м
напряму підготовки (спеціальності)
014 «Середня освіта (Історія)»

Перегінця Олександра Івановича

Керівник:

кандидат історичних наук, доцент

Королько Андрій Зіновійович

Рецензент:

кандидат історичних наук, доцент

Дрогомирецька Людмила Романівна

Національна шкала: _____

Університетська шкала: _____

Оцінка ECTS: _____

АНОТАЦІЯ

Перегінець О.І. Гейміфікація освітнього процесу як засіб реалізації компетентнісного підходу на заняттях історії. Івано-Франківськ, 2023. 119 с.

У дипломній роботі на основі напрацювань зарубіжних і вітчизняних фахівців досліджено умови формування та розвитку гейміфікації – технології використання елементів гри у неігровому середовищі. З'ясовано шляхи поширення даної новації в освітній сфері. Актуальність даної роботи обумовлена проблемою використання елементів геймізації на заняттях історії та їх впливом на формування важливих для сучасного здобувача освіти умінь, цінностей, переконань та навичок, передбачених компетентнісним підходом до навчання. Здійснено комплексний огляд нормативно-правової та навчально-методичної бази, що регулює утвердження компетентнісного навчання та змісту вітчизняної освіти. Окреслено дефініцію гейміфікації і компетентнісного навчання в освіті та простежено взаємозв'язок цих компонентів. Основну увагу зосереджено на вивченні та класифікації інструментів ігровізації, використання яких слугує засобом формування практичних здібностей учасників освітнього процесу. Розкрито зміст загальних та предметних (історичних) компетентностей. Продемонстровано методику їх формування за допомогою елементів гейміфікації.

Ключові слова: гейміфікація, інформаційно-комунікаційні технології, ігрове навчання, ігрові педагогічні технології, настільні ігри, відеоігри, навчальні сервіси та веб-платформи, компетентнісний підхід, історична освіта, нормативно-правове та навчально-методичне забезпечення освіти.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. Ступінь наукової розробки проблеми	
1.1. Характеристика використання гейміфікації в зарубіжній та вітчизняній науково-педагогічній думці.....	9
1.2. Нормативно-законодавча база впровадження компетентнісного підходу на заняттях історії у закладах загальної середньої освіти.....	19
РОЗДІЛ 2. Ігровізація – складова компетентнісного навчання	
2.1. Роль ігрових технологій в сучасному освітньому середовищі.....	26
2.2. Структура та особливості компетентнісного підходу як вітчизняної педагогічної новації.....	38
РОЗДІЛ 3. Реалізація компетентнісного навчання на заняттях історії за допомогою елементів гейміфікації	
3.1. Застосування інструментів ігровізації в закладах загальної середньої освіти.....	50
3.2. Формування загальних та предметних (історичних) компетентностей засобами гейміфікації.....	65
ВИСНОВКИ	76
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	80
ДОДАТКИ	93

ВСТУП

Актуальність теми. Цифровізація та інформатизація сучасного соціуму є потужним фактором прогресу, який відкриває нові можливості для розвитку країни та покращення умов життя її громадян. Ці складові охоплюють усі ділянки суспільства, у тому числі освіти. Широке використання сучасних інноваційних технологій у освіті дає можливість зробити навчання більш цікавим, ефективним і продуктивним.

У сучасному світі інформація стає все більш доступною, але також і більш складною. Тому важливо швидко і критично її оцінювати. Це вміння є ключовим для успіху в будь-якій сфері життя. Для цього розвинені країни реформують освіту, щоб підготувати молодь до викликів часу. Україна також ставить перед собою цю мету.

Ігри мають унікальну здатність зацікавлювати та мотивувати молодь до навчання. Завдяки цьому їх можна використовувати для впровадження у вітчизняну освіту елементів гейміфікації, що допоможуть підвищити ефективність навчання та сприятимуть розвитку ключових компетентностей XXI століття. Ігровізація допомагає зробити освіту більш динамічною та інтерактивною, що сприяє кращому засвоєнню знань і активному розвитку навичок та умінь, передбачених компетентнісним навчанням. Питання використання елементів геймізації на заняттях історії та їх впливу на формування важливих для сучасного здобувача освіти компетентностей, обумовлює актуальність даного дослідження.

Об'єктом дипломної роботи є вивчення теоретичних та методологічних особливостей побудови навчально-виховного процесу на заняттях історії в закладах загальної середньої освіти.

Предметом дипломної роботи є дослідження прийомів, методів, та способів використання на уроках історії інструментів геймізації, що здатні сформувати у здобувачів освіти ряд важливих умінь, цінностей, переконань та навичок, передбачених компетентнісним підходом до навчання.

Мета дипломної роботи полягає у теоретичному обґрунтуванні та наочному дослідженні ефективності використання елементів гейміфікації для реалізації компетентнісного підходу на заняттях історії.

Зважаючи на основні положення окресленої мети, нами визначено розкрити наступні **завдання**:

- спираючись на зарубіжний та вітчизняний досвід, простежити і дослідити умови становлення ігровізації як сучасної освітньої формації;
- здійснити огляд низки законів і нормативних актів, що регламентують утвердження компетентнісного навчання та змісту освіти;
- проаналізувати теоретичні підходи до розуміння гейміфікації і компетентнісного навчання в освіті та дослідити взаємозв'язок цих компонентів;
- охарактеризувати і систематизувати існуючий інструментарій гейміфікації, використання якого на заняттях історії слугує засобом формування практичних здібностей учасників освітнього процесу;
- проаналізувати зміст загальних та предметних компетентностей, наочно продемонструвавши шляхи їх формування за допомогою елементів гейміфікації.

Хронологічні рамки дипломної роботи охоплюють період з 1896 по 2023 рр. Нижня межа (1896 р.) пов'язана із першими відомостями про використання геймізації на практиці. Верхня межа (2023 р.) характеризує сучасний етап дослідження даної технології та особливості її популяризації у навчанні.

Територіальні межі дослідження включають в себе територію України і зарубіжних країн, що займаються вивченням гейміфікації та її використанням у освітній сфері.

До **методологічної основи дипломної роботи** належать принципи об'єктивності, системності, порівняння, всебічності, історизму та узагальнення. Вони забезпечують повноту результатів дослідження, а також їхню відповідність реальному стану речей. У дипломній роботі, окрім

вищезгаданих, використовувалися загальнонаукові методи: класифікації та типологізації, аналізу та синтезу, логічності та абстрагування, індукції та дедукції. Вони дозволили дослідити об'єкт у його цілісності та взаємозв'язку. Крім того, використовувалися спеціально-наукові методи: історичної системності, історичного розвитку та історичного порівняння.

Огляд джерел та літератури. Джерельна база дослідження складається з документів, що регламентують освітній процес в Україні. До них належать: законодавчі та нормативні акти, які визначають основні принципи змісту освіти [2; 3; 4; 5; 6; 7; 8]; навчальні програми, що встановлюють перелік загальних компетентностей та тих, якими учні мають володіти з предметів історичного циклу (історичні компетентності) [1; 10; 11]; навчально-методичні рекомендації, що стосуються специфіки та особливостей викладання навчальних предметів з громадянської та історичної освітньої галузі [9; 14].

Обрану проблематику досліджували багато зарубіжних і вітчизняних науковців. Їхні праці є важливим внеском у її вивчення. Особливо варто відзначити роботи Карла Каппа [65], Кевіна Вербаха [66] та Гейба Зікерманна [67]. В них розглянуто міжнародний досвід використання ігровізації у різних суспільних сферах. Українські науковці роблять акцент на аналізі ефективності гейміфікації в освітньому процесі. О.Й. Карабін [27] та А.О. Блищук [15] розглядають особливості використання даної техніки у молодшій ланці шкільної освіти. Загальні відомості про цю технологію можна отримати з інших досліджень науковців [17; 18; 19; 20; 21; 23; 24; 32; 36; 40; 42; 43; 52; 53; 54; 55; 56].

У своїх публікаціях А.В. Ставицька [50] та О.М. Таран [51] висвітлюють особливості використання елементів гри на заняттях історії. В працях Ю. Блудової та О. Ільїної [16], І. Дьоміної [23], О. Коневщинської [30] та ін. показано, як за допомогою ігровізації можна реалізувати компетентнісний підхід. Дослідження науковців показали, що використання елементів ігрових

механік у навчальному процесі сприяє формуванню у вихованців необхідних компетентностей для успішної життєдіяльності в сучасному світі.

Окрім наукових праць, для нашого дослідження також важливі навчально-методичні посібники Н.П. Волкової, В.М. Міленін та О. Пометун [62; 63; 64]. Вони надають актуальну інформацію про те, як ефективно та доцільно використовувати ІКТ-засоби (зокрема, гейміфікацію) у практичній діяльності.

Окремо варто виділити групи інструментів ігровізації. Вони також складають чималу джерельну базу дослідження. Відеоігри [68; 68; 69; 70; 71; 72; 73; 74; 75; 76; 77; 78] та настільні ігри [79; 80; 81; 82; 83; 84; 85; 86] на історичну тематику є прикладами комплексних ігрових рішень, які вимагають тривалої взаємодії учасників. Навчальні платформи [87; 88; 89; 90; 91; 92; 93; 94; 95; 96; 97; 98; 99; 102] та веб-курси [100; 101] дозволяють використовувати окремі елементи ігор в рамках класичного освітнього процесу на будь-якому етапі заняття.

Наукова новизна дипломної роботи. У роботі здійснено ґрунтовний аналіз вітчизняної та зарубіжної педагогічної думки з питань сутності і трансформації технології гейміфікації в різних суспільних сферах, зокрема в освіті. Удосконалено та доповнено перелік інструментів геймізації, а також наочно вивчено вплив ігрових механік на формування ключових та предметних компетентностей у вихованців закладів загальної середньої освіти.

Практичне значення дипломної роботи. Цінність викладених матеріалів полягає в їхньому потенціалі для використання у різних сферах діяльності. Так, у науковій сфері подані матеріали слугують теоретичною базою для проведення досліджень у галузі компетентнісного навчання та гейміфікації освіти. Окрім цього, основні результати напрацювання можна в подальшому використати для розробки навчально-методичної та науково-дослідної літератури. Зокрема, що стосується навчально-методичної сфери діяльності, то матеріали дипломної роботи можна використати для розробки

конспектів занять та методичних рекомендацій щодо викладання історії в закладах загальної середньої освіти. Державна сфера діяльності (органи самоврядування різних рівнів) має змогу використати окремі матеріали даного дослідження, щоб вирішити нагальні питання модернізації шкільної ланки вітчизняної освіти. Громадській сфері запропоновані результати можуть стати в нагоді для організації публічних заходів, присвячених практичній реалізації та шляхам впровадження компетентнісної освіти за допомогою використання елементів гейміфікації.

Апробація результатів дослідження. Головні тези дипломної роботи виносилися на розгляд студентських звітних наукових конференцій Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника у місті Івано-Франківську (7 квітня 2022 р. та 6 квітня 2023 р.). Результати дослідження також були апробовані на Всеукраїнській науково-практичній конференції «Історико-краєзнавча діяльність у закладах освіти в умовах Нової української школи» (м. Івано-Франківськ, 18 травня 2023 р.).

Публікації. Основні результати дослідження викладено в трьох публікаціях, з яких одна – у фаховому педагогічному виданні категорії Б [103; 104; 105].

Структура дипломної роботи окреслена предметом та завданнями дослідження. Вона містить вступ, три розділи, поділені на шість підрозділів, висновки, список використаних джерел (105 позицій), 12 додатків. Основна частина тексту дипломної роботи викладена на 76 сторінках, загальний обсяг – 119 сторінок.

РОЗДІЛ 1

Ступінь наукової розробки проблеми

1.1. Характеристика використання гейміфікації в зарубіжній та вітчизняній науково-педагогічній думці

У сучасному світі успіх у будь-яких починаннях прямопропорційно залежить від рівня мотивації людини. Мотивація – складний процес, що включає в себе дві складові: як зацікавити людину до дії та що може спонукати останню до цього. Тобто мотивація може бути як внутрішньою (впливаючи на потреби, цінності та інтереси), так і зовнішньою (залучаючи стимули і нагороди) [35, с. 3].

Розкриваючи зміст поняття «гра», потрібно наголосити на тому, що це, насамперед, захоплююча діяльність, яка дозволяє нам працювати над вирішенням проблемних ситуацій, дотримуючись при цьому попередньо окреслених правил. Гра вже досить довгий час використовує певні мотиватори (змагання, конкуренцію, досягнення цілей), завдяки яким вона може стати ефективним інструментом для вирішення труднощів у різних суспільних сферах: освіті, бізнесі, туризмі тощо. До прикладу, у супермаркетах доволі часто проводяться акції, учасники яких мають нагоду виграти призи (або отримати бонуси) за виконання певних завдань. Ці, та інші чинники у своїй сукупності складають технологію, що має назву гейміфікація (також зустрічаються відповідники – ігровізація, геймізація) [53, с. 304].

На думку дослідниці В.Л. Ходунової [68], гейміфікація – це не просто застосування ігор, а використання їх елементів у ситуаціях не характерних для ігрової діяльності. Вона вважає, що ігровізація є чудовим способом зробити будь-яке завдання мотивуючим та захоплюючим, застосувавши на практиці дієві ігрові механізми (геймізоване мислення та ігрову динаміку) [56, с. 409].

Ігровізація, на нашу думку, ще відносно нова технологія, що досить швидко та ефективно розвивається. За короткий проміжок часу їй вдалося стати предметом дослідження численної кількості вітчизняних та зарубіжних науковців. Більшість із них приходять до висновку, що вона є доволі потужним інструментом, однак для кращого кінцевого результату використання цього засобу, потрібно ґрунтовно проаналізувати його теоретичні основи. Метою дослідження є, якраз таки, всебічний аналіз цієї технології в контексті міжнародного та вітчизняного науково-педагогічного досвіду [34, с. 275].

У своїй праці «For The Win» («Залучай та керуй») відомі дослідники зі США – Ден Хантер та Кевін Вербах висвітлили теоретико-методологічну складову гейміфікації. Вони вважають, що ця технологія є досить цінною для бізнес-сфери, оскільки допомагає вирішувати важливі предметні завдання, підвищувати ефективність впроваджуваних інновацій. Її грамотне використання є також доволі ефективним, щоб мотивувати працівників і збільшувати клієнтську базу. Вони навели численні приклади того, як можна використовувати цю технологію для розв'язання реальних бізнес-завдань: збільшення продажів, підвищення продуктивності праці та рівня обслуговування клієнтів. Ігровізація, на їх думку, не чергова розвага, а якісно новий потужний інструмент [66].

Темі впровадження геймізації у сферу бізнесу, своє дослідження присвятили Хоселін Ліндер і Гейб Зікерманн. Їх праця «Революція гейміфікації» («The Gamification Revolution») пропонує критичний підхід до аналізу цієї технології та досліджує найцікавіші моделі різноманітних практичних підходів застосування гри. Зрештою, науковці дійшли висновку, що ігровізація є надзвичайно ефективним інструментом для різних цілей. Зокрема, пояснюючи це твердження, вони виділили три базові причини такого рівня ефективності. По-перше, гейміфікація відповідає сучасним потребам нового покоління. Молодь звикла до ігор та добре розуміє їх правила, що в свою чергу може та має бути використано для залучення і

мотивації молодих людей. По-друге, ця новація є універсальним підходом: її сильні сторони можуть застосовуватися для ефективної залученості працівників, клієнтів та партнерів (стейкхолдерів). По-третє, ігрова діяльність забезпечує масштабування та контроль майбутніх результатів. Ігровізаційні технології є відносно простими у використанні, що робить їх доступними для широкого кола організацій.

Що характерно для нашого дослідження, науковці вважають геймізацію новацією, яка може бути використана в освіті задля підвищення мотивації до навчання та залучення учнів. Вони вказують на те, що ця технологія вже довела свою ефективність у багатьох різних сферах життя, зокрема, і освіти (в якій, на їх думку, ігрова діяльність може зробити навчання цікавим та результативним) [67, с. 202].

Як спосіб, що дає змогу зробити навчання більш захоплюючим, трактує зміст геймізації у своєму дослідженні «Гейміфікація навчання та викладання» («The Gamification of Learning and Instruction») дослідник зі США Карл Капп. Він зазначає, що ігровізація – це використання ігрових елементів: правил, завдань, мети, відзнак, зворотного зв'язку та змагальності. До того ж, він наголошує на тому, що ігри мають потужний ефект мотивації, а їх використання допомагає залучити вихованців до навчання та зробити цей нелегкий процес більш цікавим. Так як ігри вимагають активної і, переважно, постійної участі, їхнє застосування допомагає активізувати освітню діяльність учнів [65].

Іноземні науковці вже багато років працюють над вивченням сутності цієї технології. У нашому дослідженні ми, зокрема, прагнемо з'ясувати яким чином дана новація з'явилася на світ та трансформувалася у освітню сферу.

Перші згадки про ігровізацію (як технологію) датуються кінцем XIX ст. Якщо бути точнішими, то саме у 1896 р. компанія зі Штатів – «Sperry & Hutchinson» запровадила програму лояльності, в рамках якої клієнти мали можливість отримувати спеціальні «зелені марки» («S&H Green Stamp») за покупки (дод. А). Ці марки можна було обміняти на призи, які в майбутньому

зробили програму дуже популярною (дод. Б). Шляхом використання елементів гри американська компанія змогла залучити велику кількість клієнтської бази та залишатися на піку популярності протягом тривалого часу. Саме цю подію, на думку більшості дослідників, можна вважати початком геймізації [61].

Вітчизняні науковці Л.І. Самчук, а також Ю.М. Мойсенюк відзначають ще одну американську компанію – «Cracker Jack». На їх думку, вона також використовувала у своїй діяльності елементи гейміфікації. В цьому випадку основним чинником мотивації клієнтів були безкоштовні іграшки-сюрпризи (що їх отримували останні як додаток, купуючи певну продукцію). Як і попередній, цей спосіб залучення клієнтів став популярний у США і згодом набув поширення у практиці багатьох провідних брендів [47].

Українські та зарубіжні науковці не дійшли єдиної думки щодо часу початку вживання терміну «гейміфікація». Втім, вітчизняна дослідниця О.Й. Карабін вважає, що широке поширення цього поняття пов'язано з британським гейм-інженером, що займався розробкою відеоігор – Ніком Плелінгом. Саме Нік, на думку О.Й. Карабін, почав першим (з 2002 р.) використовувати цей термін у своїх проєктах [27, с. 44].

Із попередніми думками різняться припущення щодо часу появи терміна у колективі інших дослідників – О.О. Смагіної та С.О. Переяславської. На їх думку, це поняття широко використовувалося цифровими медіа починаючи з 2008 р. [42, с. 251].

Н.В. Яськова та О.П. Пінчук вважають, що геймізація набула популярності у пізніший відтинок часу (приблизно у 2010 р.). Пояснюють таку тенденцію дослідниці тим фактом, що саме в цей період було наочно проаналізовано результати використання цієї новації на практиці, відповідно до яких підтверджено високу ефективність та доволі відчутну прогресивність цієї технології. Її почали широко використовувати в різних життєвих сферах, зокрема, і в освітній [43].

Вітчизняні дослідження на цьому етапі не закінчилися. Група дослідників (Н.М. Фіголь, О.В. Тріщук та Н.С. Волик) проаналізувала, яким чином гейміфікація стала частиною освітнього процесу. У своїх напрацюваннях вони відзначають, що одним із вдалих прикладів залучення ігровізації в освіту стало м. Нью-Йорк, де у 2009 р. відбулося відкриття комунального закладу «Quest to Learn». Навчальний процес у ньому відбувався із широким застосуванням елементів гри. Дотичним, на думку дослідників, до використання у своїй викладацькій діяльності гейміфікації був професор Гарварду – Ерік де Брош де Комб. Науковці вказують на те, що завдяки ігровим методикам, рівень залучення та результати успішності студентів де Комба були набагато кращими, ніж у вихованців, що навчалися за традиційною моделлю освіти [55, с. 75].

Процес трансформації української освіти (із залученням елементів гри) на думку О. Задої є на сьогодні доволі тривалим та нерівномірним. Однак вона переконана, що геймізація має великий потенціал та хорошу перспективу для переходу вітчизняної освіти на якісно новий рівень із залученням до цього процесу прогресивних підходів і стратегій подальшого розвитку [25, с. 53].

Сьогодні на території нашої держави є велика кількість освітніх установ, що використовують у своїй діяльності ігрові механіки. Як зазначають О.В. Тріщук, Н.С. Волик та Н.М. Фіголь, одним із таких закладів став пілотний проєкт «UNIT Factory», який у 2016 р. був у числі перших амбасадорів гейміфікації української освіти. Цей заклад надав можливість безоплатно освоїти процеси різних ІТ-напрямів майже 100 учасникам. У той час це стало значним досягненням для спеціалізованих вітчизняних шкіл такого зразка [55, с. 76].

У 2016–2017 рр. майже двадцять освітніх закладів України отримали відзнаки зразкових шкіл від компанії Microsoft. Цю інформацію розглянула у своїй науково-методичній розвідці О.Е. Коневщинська. Вона детально вивчила специфіку зарубіжного досвіду інтегрування ігрових механізмів у

систему освіти. Повертаючись до відзнак, авторка зазначила, що завдяки досягненням такого рівня, педагоги цих та наступних закладів отримали унікальну можливість для співпраці та обміну досвідом із міжнародними навчальними установами в різних куточках світу. Цей та інші фактори (на думку науковиці) мають позитивне значення для покращення освіти в Україні [30, с. 94–95].

Окрім дослідників, що вже були загадані, О. Брайченко також входить до числа тих, хто займається вивченням інтеграції гейміфікації у вітчизняну освіту. На її думку, сучасна молодь виявляє більше інтересу до цифрових технологій, аніж до паперових (класичних) носіїв інформації. Тому вона пропонує пов'язувати класичні (традиційні) із інтерактивними (ігровими) моделями навчання (дод. В). Вона зазначає, що навіть книга може стати предметом зацікавлення, якщо до її змісту внести елементи ігровізації. Дослідниця також вважає, що при постійній та всеохоплюючій взаємодії різних сфер культури, неодмінно відбувається розвиток освітньої галузі знань, яка характеризується тісним впливом та пов'язаністю кожного із факторів [18].

Представниця соціологічної сфери – О. Дядікова припускає, що гейміфікацію потрібно використовувати для дослідження різних освітніх аспектів (якості організації, взаємодії та рівня соціалізації). Вона наголошує на тому, що геймізація відрізняється від забавок та серйозних ігор (дод. Г). Для підтвердження даної думки, О. Дядікова наводить приклади різних способів трактування ігровізації (виходячи з контексту практичних та концептуальних меж останньої). Вона також закликає інших науковців до експериментів і предметних дискусій з метою вивчення потенціалу цієї технології [24].

І.О. Ковальова припускає, що інтерактивні способи навчання є ефективним методом залучення дітей, зокрема і до позашкільної освіти. Вона наголошує на важливості ігрової діяльності в цьому процесі симуляційних та

рольових ігор. Дослідниця описує, як ігри такого плану можна використовувати на заняттях гуртків для досягнення поставлених цілей [29].

Харківська дослідниця – Н.С. Кравець вважає, що гейміфікацію можна використовувати для підвищення рівня ефективності навчального процесу у закладах вищої освіти (ЗВО). Вона розглядає основні положення застосування ігровізації у бізнес-середовищі та освіті, а також аналізує відмінні риси традиційної форми навчання від геймізації, симуляторів та дидактичних ігор (дод. Д). Крім цього, дослідниця описує шляхи створення інтегрованої ігрової системи для ЗВО та обставини за яких її можна практично застосувати у навчальному процесі [31, с. 198].

У своїй розвідці А. Ляшенко досліджує умови впливу ігор на освіту. Вона вважає, що складність ігор не завжди є недоліком. Навпаки, вони можуть стати поштовхом для учнів. Це залежить від того, наскільки завдання має відповідність із рівнем знань учнів (враховуючи певний ступінь складності). Теорія потоку, на думку А. Ляшенко, засвідчує, що ігри можуть бути ефективним інструментом в навчанні, оскільки вміють викликати у вихованців стан потоку – теорію, над якою довгий час працював американський психолог угорського походження – Мігая Чиксентмігаї. Як він пояснює, цей стан виникає, коли учень повністю занурюється у певну діяльність, що є для нього одночасно і посилюючою, і складною. Перебуваючи у цьому стані, він відчуває повну залученість до діяльності та здатний її контролювати і отримувати від процесу виконання задоволення.

Дослідниця також пропонує певні механізми, що їх, на думку авторки, повинна запровадити освітня система. Зокрема, одним із них є право на помилку. Гравці не бояться допускати похибки, бо це є невід'ємною складовою процесу навчання. При цьому, варто дозволяти учням креативити і творчо підходити до вирішення питань. Якщо в процесі вони робитимуть помилки, не потрібно їх карати за це. Такі дії допоможуть учням не боятися ризику та експериментувати, що є необхідними умовами для успішного навчання. Що стосується інших механізмів, А. Ляшенко виділяє стабільний

та довготривалий зворотній зв'язок, що допомагає вихованцям зрозуміти свої слабкі та сильні сторони, а також відчуття прогресу (наочних показників), яке мотивує їх продовжувати гру (дод. Е) [32].

У статті, присвяченій ігровізації дистанційного навчального процесу, О.О. Макаревич розглядає можливості застосування ігрових технологій у онлайн-форматі навчання. Авторка вважає, що геймізація є ефективним засобом для самонавчання вихованців, оскільки вона дозволяє утримувати увагу учнів та робити цей процес більш захоплюючим. Крім того, на думку дослідниці, ігри краще сприяють розумінню і запам'ятовуванню інформації. Однак, гейміфікація окрім переваг має і деякі недоліки, з якими можуть зіштовхнутися у практичній діяльності педагога. Це, до прикладу, необхідність додаткового часу і зусиль для створення ігрового продукту, а також несерйозність деяких учнів, стосовно ігрового навчання. Втім, незважаючи на вищевказані прорахунки, О.О. Макаревич певна, що ця технологія є ефективним освітнім інструментом. Врахувавши вік та зацікавлення учнів, а також мету навчання, ігрові завдання, на її думку, зможуть позитивно вплинути на досягнення освітніх цілей [34, с. 275].

У своєму дослідженні Л.В. Машталяр розглядає методикку використання ігрових механік на практиці. Ключовим вона вважає принцип ігрового мислення. Для цього необхідно використовувати елементи ігровізації (дод. Ж), що допомагають здобувачам освіти визначати навчальні цілі та завдання, а також розглядати будь-яку інформацію у тісному зв'язку із ними. На переконання дослідниці, враховуючи індивідуальні інтереси та потреби вихованців, можна будь-яке завдання зробити захоплюючим [35].

Гейміфікація – сучасний освітній тренд, що допомагає учням зосередитися на занятті. Саме такого висновку дійшла І.Я. Мендела – фахівчиня із нашого університету. У своєму дослідженні вона розповідає про елементи ігор, що можуть бути ефективними при навчальній діяльності. На її думку, геймізація також має ряд переваг та обмежень. Що стосується перших, то це, зокрема, додаткова мотивація, багатофункціональність,

емоційність, таємниця (в деяких випадках певна невизначеність), відчуття прогресу та винагорода за результати діяльності. Однак, варто враховувати і обмеження, які несе в собі гейміфікація. Вона не підходить для учнів, що не засвоїли навчальний матеріал, для складання підсумкових робіт і іспитів, а також для дітей, що ставлять винагороду вище за навчання. У таких випадках, наголошує авторка, доцільно використовувати методи самоконтролю, за яких учні самі б слідували за дотриманням іншими учасниками правил організації та умов гри [36, с. 72].

Л. Сергєєва вважає гейміфікацію ефективним механізмом, що здатен вмотивувати колектив. У своєму дослідженні вона аналізує переваги та недоліки ігрових механік. Фахівчиня приходить до висновку, що елементи ігрової діяльності допомагають співробітникам засвоювати велику кількість різноманітної інформації, покращують командну взаємодію та зменшують напругу у колективі, що мінімізує виникнення конфліктів і суперечок [48].

Під редакцією В.М. Кухаренка побачила світ колективна монографія, де дослідники розглянули змішане навчання як освітню модель, що поєднує в собі традиційні та онлайн-форми навчання. Вони проаналізували особливості використання змішаного навчання як з теоретичного, так і практичного боку. Також науковці сформуливали методичні рекомендації щодо застосування елементів ігор у такому форматі навчання. Особливу увагу зосередили на використанні інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), формуванні критичного мислення та ігровізації на різних щаблях вітчизняної освіти [52, с. 2].

У статті сумської дослідниці О. Ткаченко розглядається використання гейміфікації у навчанні. Авторка проводить аналіз застосування ігрових елементів у формальному та неформальному середовищі освіти. До того ж, вона систематизує основні поняття та категорії ігровізації, а також визначає перспективи розвитку даної новації [53, с. 303].

Г.В. Серєда у своєму дослідженні вивчила, яким чином ігрові технології використовуються в менеджменті персоналу (різних напрямів та

сфер діяльності) закордоном та в Україні (дод. З). Вона проаналізувала та конкретизувала сфери, де ця технологія має найефективніший вплив. Авторка дійшла висновку, що незважаючи на певні суперечності та труднощі, гейміфікація є доволі ефективною технологією підбору та мотивації працівників, а також їх подальшого навчання. Г.В. Середа зазначає, що ігрові механізми, попри критику, мають вагомe значення для сучасних вітчизняних та іноземних компаній [49, с. 216–222].

У колективному дослідженні В.Р. Пічура, Т.О. Лященко та М.В. Гришуніної висвітлюються моделі використання ігровізації в освіті. Автори, шляхом порівняння класичного та геймізованого підходів, змогли виокремити переваги та недоліки кожного (див. додаток В). Вони також навели етапи створення і напрями застосування освітніх ігор. Дослідження показало, що в Україні гейміфікація є відносно новим напрямом, втім вже зараз наочно видно її широкий потенціал для розвитку і підвищення мотивації учнів; покращення якості вітчизняної системи навчання [33, с. 113].

У науковій статті О.В. Саган розглядає ігровізацію як сучасний тренд освіти. Авторка аналізує психологічні та фізіологічні аспекти цієї технології; наводить приклади гейміфікованих сервісів та платформ, що застосовуються у навчанні. Вона також виділяє педагогічні і організаційно-методичні фактори, що сприяють успішному впровадженню елементів гри в освітній діяльності. О.В. Саган доводить, що ігровізація є популярною у всьому світі (дод. И), а її новаторство полягає у цифровій мотивації. Розглянувши останню, дослідниця приходить до висновку, що гейміфікація є прогресивною методикою, яка дозволяє збільшити зацікавленість учнів та покращує їх результати навчання [45, с. 12].

Автор роботи також долучився до дослідження цієї проблематики. У статті, опублікованій наприкінці 2022 р., нами було здійснено огляд психологічних та теоретичних основ даної новації. У дослідженні (яке вийшло за підтримки Центру медієвістичних студій) описуються шляхи

впровадження різноманітних компонентів ігровізації у закладах різних ланок освіти (школи та позашкілля). Звертається увага на специфіку використання даних технік із урахуванням індивідуальних особливостей вихованців та їх запитів [104, с. 49].

Отже, більшість досліджень розглядають ігровізацію як спосіб мотивації та залучення до певного процесу діяльності. Саме цьому аспекту проблеми присвячена вагома кількість праць зарубіжних дослідників. Втім, існують серед них і такі, котрі вважають що використання даної технології можливе не лише як спосіб мотивації, а й як чудовий засіб для вдосконалення системи освіти. На цей аспект звертає увагу чимало вітчизняних науковців. У своїх напрацюваннях вони приходять до різних тверджень, висловлюючи критичні перестороги щодо майбутнього цієї новації. Але в той же час, абсолютна більшість з них вважає дану технологію ефективною у сфері взаємодії ігрових механік із навчальною діяльністю. Їх внесок у дослідження цього аспекту проблеми є надзвичайно значущим та важливим, адже завдяки прикладам успішного використання ігровізації, ми маємо змогу проводити власні дослідження та розвідки, опираючись на методологічний і теоретичний пласт досвіду використання ігрової діяльності у процесі навчання в закладах освіти різного рівня.

1.2. Нормативно-законодавча база впровадження компетентнісного підходу на заняттях історії у закладах загальної середньої освіти

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) є доволі потужним інструментом, що має змогу значно покращити освітній процес. Вони дозволяють націлити навчання у більш інтерактивне, індивідуалізоване та доступне для всіх русло. Всеохоплююча діджиталізація є якраз тим чинником, що має можливість розвинути і якісно поліпшити усі сфери життя, включаючи освітню.

К.М. Мехмед вважає, що сучасні педагоги повинні постійно вдосконалюватися, покращувати власні методи навчання таким чином, щоб вони відповідали вимогам часу. Цифрові технології, на її думку, є потужним інструментом у руках учителя. Вони дають можливість зробити освіту цікавою та захоплюючою, а також допомагають їй здобувачам краще засвоювати матеріал, розвивати свої уміння та навички – компетентності [38, с. 19].

Новій українській школі (НУШ) – реформі Міністерства освіти і науки України вдалося змінити сутність освітнього процесу в Україні, зосередившись на розвитку компетентностей учнів. Поняття «компетентність» включає в себе комплекс знань, умінь, навичок, цінностей, способів мислення та поглядів на життя, що дозволяють людині успішно діяти в тій чи іншій сфері діяльності. Основою набуття учнями компетентностей є вміння застосувати їх на практиці [12].

НУШ ставить за мету не просто передачу знань здобувачам освіти, а розвиток їхніх особистісних якостей та вмінь, необхідних для успіху в житті. Компетентнісний підхід дозволяє учням отримувати задоволення від навчання, оскільки вони мають можливість самостійних досліджень, вирішення власних проблем та застосування отриманих знань в реальному житті.

Ю. Блудова та О. Ільїна вважають, ігрову діяльність ефективною для формування та розвитку ключових компетентностей учнів. Вони стверджують, що геймізація позитивно впливає на критичне мислення, творчість та самостійність вихованців. Втім, для позитивного результату, на їх думку, важливе методично правильне використання даної технології у сукупності із освітнім контентом [16, с. 170–172].

Закон України «Про освіту» (прийнятий Верховною Радою України у 2017 р.) став ключовою підставою для вітчизняних освітніх реформ. Цей закон характеризував освіту як фундаментальну цінність, що сприяє розвитку особистості та єдності суспільства. За цим документом, метою

освіти є всеохоплюючий розвиток інтелектуальних, фізичних, духовних і культурних здібностей людини, необхідних для досягнення у певній сфері (за рахунок компетентнісного підходу) бажаних результатів [6].

В зазначеному вище Законі, також згадується про те, що невід'ємним освітнім компонентом, окрім повної загальної середньої освіти є і низка інших рівнів. Що характерно, для історичної спрямованості (дисциплін суспільно-гуманітарного циклу), важливою складовою шкільної освіти є її комплексне продовження/поєднання шляхом здобуття практичних навичок у закладах позашкільної освіти. Основні засади та принципи діяльності цієї ланки також відображені у відповідному законодавчому акті – Законі «Про позашкільну освіту». Цей документ визначає, зокрема, єдність шкільної та позашкільної ланок освіти, включаючи комплексний та всебічний розвиток компетенцій здобувачів освіти [13].

Згадуючи про позашкілля, варто розглянути вказану вище ланку – повну загальну середню освіту. Вона поділяється на три рівні: перший – початковий, другий – базовий, третій – профільний. В даній системі освіти інтегровано усі сучасні педагогічні реформи і новації. Ці та багато інших нововведень закріплено Законом України «Про повну загальну середню освіту» (ухваленим Верховною Радою України у 2020 р.). Даний акт дає чітке та змістовне визначення повної загальної середньої освіти. Він трактує її як певну систему результатів навчання та компетентностей, що їх учасник освітнього процесу набуває на різних ланках (в контексті даної освіти), спираючись на вимоги державних стандартів [7].

Нормативні акти, які встановлюють вимоги до результатів освітньої діяльності на певному рівні освіти називають «державними стандартами». Оскільки завданням нашого дослідження є аналіз нормативних і законодавчих актів повної загальної середньої освіти, то і основна наша увага буде прикута саме до державних стандартів цього освітнього рівня.

У 2011 р. Кабінет Міністрів України затвердив постанову про «Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти». Цей

документ встановлює вимоги до результатів навчання учнів другої та третьої ланки освіти. Стандарт також визначає перелік та зміст компетенцій і загальних компетентностей, які повинні бути сформовані у здобувачів освіти, а також підходи до навчання, що повинні використовуватися у ній [3].

Послідовним продовженням «Державного стандарту початкової освіти» (затвердженого у 2018 р.) став «Державний стандарт базової середньої освіти». Цей акт вийшов у світ у 2020 р. та поєднав в собі усі попередні вдалі напрацювання вітчизняної педагогіки, що були інтегровані у цю ланку шкільної освіти із урахуванням зарубіжного досвіду та загальних методичних рекомендацій європейських установ. Даний стандарт встановлює вимоги до результатів навчання учнів на відповідному рівні (базової середньої) освіти, а також до загального обсягу навчального навантаження здобувачів [5].

Стосовно забезпечення компетентнісного навчання, то цей Державний стандарт зазначає, що здобувачі базової середньої освіти (5–9 класи) повинні володіти чітко визначеними наскрізними вміннями та ключовими компетентностями, які в свою чергу є важливими для успішного навчання і життя у сучасних умовах. Дані компетенції є обов'язковими для усіх учнів та базуються на принципах провідних зарубіжних освітніх новацій [4].

Із урахуванням саме таких нововведень постановою Кабінету Міністрів України від 2016 р. була затверджена «Державна цільова соціальна програма “Молодь України”». Вона була розрахована на період 2016–2020 рр. Щодо мети, то вона полягає в тому, щоб створити необхідні можливості задля розвитку та самовираження української молоді, сформувати в неї почуття національної гордості, відповідальності перед суспільством, а також виховати в підростаючому поколінні особистостей із активною громадянською позицією [2].

Нормативним документом, що має на меті конкретизацію основних положень Державних стандартів, зокрема, щодо методики оцінювання навчальних результатів, особливостей змісту діяльності та її видів – є

навчальна програма. Актуальними для нашого дослідження є навчальні програми громадянської та історичної галузі знань.

За результатами доопрацювань (внесенням практики компетентнісної освіти) було переглянуто зміст, структуру та основні складові навчальних програм з історії України для 5–9 і 10–11 класів закладів повної загальної середньої освіти. Серед нововведень можна виділити, зокрема, таку складову як «компетентнісний потенціал дисципліни», що забезпечує можливість формування та розвитку у здобувачів освіти усіх ключових умінь і навичок в процесі викладання конкретного шкільного курсу [11].

У 2022 р. Міністерство освіти і науки України затвердило навчальні програми, які передбачають вивчення ряду дисциплін (громадянської та історичної галузі). Серед них – інтегрований курс для здобувачів освіти 6 класу «Історія України. Всесвітня історія». Для учнів 7–9 класів було оновлено окремі навчальні дисципліни: «Історія України», «Всесвітня історія». У старшій ланці шкільної освіти (10–11 класи) було також внесено зміни/доповнення до курсів з історії України та всесвітньої історії. Загалом, зміни стосувалися методичних рекомендацій, які були спрямовані на формування в учнів окрім загальних (ключових) компетентностей – предметних (історичних) умінь та навичок, необхідних для розуміння історичного процесу, критичного і творчого мислення, аналізу історичних джерел [1].

У листі Міністерства освіти і науки України від 19 серпня 2022 р. (№1/9530-22) визначені методичні рекомендації, які інформують педагогів закладів повної загальної середньої освіти щодо викладання ряду навчальних дисциплін, зокрема, й історії. Додаток 9 до цього листа містить рекомендації спрямовані на реалізацію ключових пріоритетів освітніх реформ, визначених у «Концепції Нової української школи» (далі – НУШ) для закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО) [9].

Відповідно до нового листа МОН від 12 вересня 2023 р., (№ 1/13749-23), було оновлено ряд інструктивно-методичних рекомендацій. Спільно з

«Інститутом модернізації змісту освіти» МОН було розроблено нововведення, що стосуються продовження реформи НУШ у 6 класах (відповідно до нового Державного стандарту) та специфіки використання нових модельних навчальних програм у 5–6 класах. За цим документом усі ключові рекомендації, що містить лист від 19 серпня 2022 р. залишено в дії [14].

Враховуючи інформацію, що міститься на веб-сайті Інституту модернізації змісту освіти, нами було проведено аналіз та виокремлено наступні модельні навчальні програми для 5–6 класів (освітній процес в яких побудований за концепцією НУШ): «Вступ до історії України», «Досліджуємо історію і суспільство», «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти», «Історія України. Всесвітня історія». Що стосується середньої ланки повної загальної середньої освіти, то вона представлена модельними навчальними програмами «Історія: Україна і світ», «Історія України» та «Всесвітня історія» (для учнів 7–9 класів). Усі вищевказані навчальні програми побудовані в контексті компетентнісного навчання, а їх зміст націлений на формування предметних і загальних вмінь та навичок [10].

Підсумовуючи, зазначимо, що гейміфікація – доволі молода сучасна технологія, що почала набирати популярності зовсім недавно. Як засіб для збільшення продажів і залучення клієнтів у різні сфери бізнесу геймізацію характеризували наприкінці ХІХ ст. В сьогоdnішній час, її основні елементи використовують у багатьох суспільних галузях, включаючи освітню. Саме розгляду даної новації як засобу реалізації компетентнісного підходу присвячене наше дослідження. Етапи її трансформації у педагогічну техніку впродовж чималого часу вивчали відомі зарубіжні і вітчизняні науковці. Вони прийшли до висновку, що її ефективність та потенціал саме у освітній сфері є надзвичайно високими. Праці, присвячені цій проблемі, є доволі різноплановими: від методичних посібників для практичного використання – до теоретичних досліджень різноманітних ігрових елементів даної новації.

Для уніфікації та систематизації основних вимог, що стоять перед нашою освітою, сформувалася чітка нормативно-законодавча база, яка налічує чималу кількість різнопланових актів: Законів України, Державних стандартів, Державних цільових соціальних програм та ін. Конкретна специфіка застосування компетентнісного навчання на заняттях історії викладена у методичних рекомендаціях МОН України щодо вивчення дисциплін громадянської та історичної галузі знань. Для педагога надважливими є навчальні програми, які складають основу змісту навчальної діяльності у закладах загальної середньої освіти.

Гейміфікація є інноваційною технологією, що здатна трансформувати освітній процес, зробивши його більш цікавим та мотивуючим. Вона дозволяє залучити до навчальної діяльності якісно нові теоретико-методологічні і практичні підходи, що сприяють формуванню загальних (ключових) та предметних (історичних) компетентностей, передбачених сучасними реформами системи вітчизняної освіти. Успішне поєднання навчального та ігрового компонентів в результаті призводить до мотивації та підвищення ефективності формування у здобувачів освіти важливих умінь та навичок.

РОЗДІЛ 2

Ігровізація – складова компетентнісного навчання

2.1. Роль ігрових технологій в сучасному освітньому середовищі

Гра є мистецтвом, що сприяє розвитку творчих здібностей учасників освітнього процесу. Щоб досягти навчальних цілей, педагогу потрібно створити цікаву та захоплюючу ігрову ситуацію, яка викликає позитивні емоції у її учасників. За своєю суттю вона може вважатися повноцінною грою лише тоді, коли приносить задоволення та захоплює [64, с. 256].

Гра, у різних своїх проявах, є невід'ємною частиною навчання. Однак, класична система освіти часто не бере до уваги той факт, що навчання повинно бути цікавим. І як результат – учні часто втрачають інтерес до навчання, а засвоєння навчального матеріалу відбувається складно та неефективно. Людям властиво краще сприймати інформацію тоді, коли вона супроводжується певними позитивними емоціями. Саме за таких умов ігрові технології навчання дозволяють створити атмосферу азарту, натхнення та задоволення такою діяльністю. В цьому контексті, ігри є більш ефективними, ніж традиційні методи (за умови дотримання чітких правил і грамотного використання) [20].

В методиці не існує єдиного ідеального способу проведення заняття, який би гарантовано сприяв формуванню у вихованців важливих умінь та навичок. Однак, саме завдяки нестандартності мислення та високому рівню професійної майстерності педагога, таке заняття може набути якісно нових форм, що на нашу думку, будуть ефективнішими та цікавішими для усіх учасників. Ігрові технології допомагають учням розвивати свої творчі здібності, а також абстрактне мислення і увагу. В процесі гри дитина відходить від шаблонного мислення і старасться знаходити нові, нестандартні рішення [23].

Л.В. Машталяр вважає, що саме ігрове мислення є одним із першорядних елементів геймізації. На її думку, це особливий спосіб

сприйняття світу, що дає учням можливість зрозуміти зв'язки між різними поняттями та явищами, допомагає кращому засвоєнню навчальної інформації та впливає на розвиток їх творчих здібностей. Заучування («зазубрювання») інформації не допомагає учням зрозуміти, яким чином різні поняття і явища пов'язані одне з одним. Воно фокусується лише на запам'ятовуванні окремих фактів. Натомість, гра дозволяє учням побачити картину в цілому і зрозуміти взаємозв'язок окремих її складників. Вона перетворює будь-яке рутинне завдання на цікаве та захоплююче, бо пов'язує його з вищим, системним рівнем, беручи до уваги фізіологічні та когнітивні особливості кожного із учасників [35].

Часто заняття історії в школі сприймаються учнями як нудні та складні. Це пов'язано з великою кількістю навчального матеріалу, що в більшості випадків важкий для запам'ятовування, і крім того містить багато складних понять, дат та термінів. В цьому плані актуальності набуває пізнавальна активність учнів. Завдяки розвитку ІКТ-засобів, педагоги мають можливість використовувати на заняттях ігрові технології: інтерактивні завдання та віртуальні подорожі сторінками минувшини. Це допомагає зробити уроки історії насправді захоплюючими; посприяти учням у розкритті її справжнього потенціалу та полюбити [51].

Серед елементів гейміфікації, які неодмінно приваблять учнів на уроці історії слід виокремити таємницю, ризик та дію.

Таємниця – важливий атрибут будь-якої забави. Цей елемент сприяє залученню учнів до ігрового сюжету та підвищує рівень їхньої мотивації. До прикладу, можна запропонувати вихованцям розгадати історичний квест або ж знайти таємну інформацію про історичного діяча/ку чи подію.

Важливий елемент ігрової діяльності – ризик. Він змушує учнів продемонструвати усі їхні можливості. Щоб активувати цей елемент, можна запропонувати гравцям участь у історичному турнірі, де вони змагатимуться за першість чи створити/використати таку історичну гру, в якій їм би довелося йти на ризик задля досягнення успіху.

Натомість, дія одразу приверне увагу учнів, бо вони намагатимуться зробити усе для того, щоб вийти переможцями. Практично реалізувати цей елемент можна шляхом участі школярів у історичній вікторині чи грі. Щоб досягти успіху учасникам доведеться активно взаємодіяти. Також потрібно зауважити, що використання ігрових елементів на заняттях повинно бути продуманим та доречним. Іграм необхідно мати зв'язок із навчальним матеріалом, щоб сприяти його засвоєнню [40].

Окрім зазначених вище елементів геймізації, на нашу увагу заслуговують і інші – невизначеність, емоційність, багатофункціональність, простий та цікавий формат.

Що стосується невизначеності, то тут потрібно звернути увагу на той факт, що гра не буде цікавою, якщо учасник знає, що його в ній очікує. Гравці мають відчувати на власному прикладі, що вони досліджують щось нове і незвідане.

Багатофункціональність – це один із багатьох прикладів переваг гри. Даний елемент може використовуватися для пояснення складних історичних понять та термінів. Він допомагає вихованцям краще засвоїти інформацію та запам'ятати її.

Ігрова діяльність має викликати у гравців позитивні емоції: радість, запал, задоволення. Фактор емоційності добре впливає на мотивацію учнів до навчання. Окрім зазначених елементів, навчальна гра повинна бути чітко організована та зрозуміла для всіх учасників. Даний елемент допомагає підтримувати дисципліну в класі. Завдяки простоті і цікавому формату, гра дає можливість залучити, навіть тих, хто не виявляє особливого інтересу до історії [36, с. 72].

Безперечно важливими елементами гейміфікації є також прогрес, правила, труднощі та винагорода.

Що стосується труднощів, то варто зазначити, що гра повинна бути викликом для учнів. Її складність має бути оптимальною. У випадку, якщо гра буде занадто легкою, то вона не буде цікавою для дітей. Якщо буде

занадто складною – участь у ній зможуть взяти лише найсильніші. Потрібно будувати гру так, щоб вона викликала інтерес і мотивацію, а не розчарування і невпевненість.

Учні повинні відчувати сам прогрес гри. Геймізовану діяльність потрібно організовувати таким чином, щоб учасники мали можливість для переходу на наступні рівні, заробляли ігрові бали, бонуси та відкривали досягнення. Це допоможе їм відчутти себе успішними та вмотивує їх до подальшого навчання.

Основою для вдалого та ефективного проведення гри є правила. Усі гравці мають розуміти, що від них вимагають, та що потрібно буде зробити в залежності від обставин. Даний елемент допомагає уникнути незрозумілих ситуацій і конфліктів, робить гру цікавішою та захоплюючою.

Винагорода – найважливіша частина гри для більшості учасників. Вона слугує чудовим способом визнання заслуг гравців, показує, що ця діяльність не була марною, а має цінність і важливе значення. Дана практика допомагає їм відчутти себе успішними та сприяє досягненню поставлених цілей і окресленої мети [40].

На думку О. Дядікової, гейміфікація освітнього процесу може зробити його надзвичайно привабливим і ефективним. Але для цього потрібно дотримуватися певних умов. Насамперед, урок має бути добре продуманий і структурований. Його цілі і завдання повинні бути чітко визначені, а перехідні рівні у грі мають зацікавлювати та захоплювати. До того ж, важливим аспектом підготовки до заняття є визначення його триєдиної мети, що включає в себе освітню, розвивальну і виховну частини. Без дотримання цих умов урок залишиться ігровим за своєю формою, однак не зможе бути результативним і всеохоплюючим [24].

Гейміфікація повинна виступати не лише методом для розваг, а й сприяти навчальній діяльності вихованців. Для цього гра має відповідати певним освітнім потребам учнів. По-перше, вона повинна стимулювати їх до самоврядування. Учням потрібно дати можливість самостійно обирати, яку

гру грати та яким чином досягати в ній успіху (не виходячи за рамки правил гри). По-друге – це кваліфікованість учнів. Їм необхідно ознайомитися із сюжетом гри і виконати потрібні умови. По-третє, ігрова діяльність має допомагати учням відчувати себе успішними. Вони повинні мати змогу ділитися результатами своїх досягнень з іншими [20].

Для успішного проведення геймізованого заняття історії потрібно провести дослідження аудиторії. Воно допоможе учителю зрозуміти інтереси та потреби вихованців, а також їх індивідуальні особливості. Шляхом визначення результатів такого аналізу можна обрати відповідний формат ігрової діяльності та ефективні дидактичні техніки. Але потрібно пам'ятати, що використання у ході заняття рейтингів і аватарів, не є гарантією того, що цей урок буде успішним. Інколи для того, щоб інтеграція такого елемента мала найкращу ефективність, потрібно провести декілька «пробних занять», щоб здійснити перевірку матеріалів уроку та виправити допущені похибки [24].

Помилки – невід'ємна складова будь-якої діяльності, зокрема і процесу навчання. Вони дають нам змогу усвідомити свої недоліки і удосконалити власні навички. У переважній більшості ігор, гравцям дається певна кількість шансів (життів), щоб вони мали можливість працювати над своїми недоліками. Дана практика важлива і в освіті. Вчителі повинні надавати вихованцям стільки можливостей, скільки їм потрібно для успішного завершення гри. В плані організації навчального заняття, потрібно відходити від принципу «середньостатистичного» учасника/учня. Щоб засвоїти той чи інший обсяг знань, декому потрібно лише одна спроба, а іншим знадобиться більше часу та спроб. В цьому контексті працює проста істина – з кожною подальшою спробою, учасник стає кращим: працює над помилками і навіть після кількох невдач знаходить шлях до успіху [32].

О. Дядікова вважає, що гейміфікація може бути ефективним освітнім інструментом, однак вона не є самодостатньою. Щоб давати результат, ігровізація повинна підлягати ретельному плануванню та реалізації. Втім,

якщо елементи геймізації застосовуються неправильно, вони можуть зіпсувати заняття. До того ж, використання ігор не є стовідсотковою гарантією залучення учнів. У випадку, якщо гра розроблена із помилками, ігровізація не в силі їх виправити. Однак, вона має змогу покращити ефективність методично вивіреної та добре продуманої моделі навчання [24].

Потрібно відзначити, що геймізація освітнього процесу передбачає ретельний підбір навчальних матеріалів для забезпечення глибокого засвоєння учнями знань та формування у них комплексу практичних умінь і навичок. Ігри за своєю суттю та змістом повинні бути цікавими і захоплюючими. Ігрова діяльність також сприяє ефективному застосуванню різних видів наочності, що дозволяє учням не лише опанувати навчальний матеріал на умовному рівні, а й глибше зрозуміти його, пізнати взаємозв'язок інформації з інших тем/занять. Для повноцінного розкриття переваг цієї технології потрібно приділяти увагу всебічному розвитку вихованця та його творчому потенціалу [43].

Заняття історії не повинно бути звичною передачею знань від педагога до учня. Воно має націлюватися на розвиток особистості вихованців. До того ж, історія сприяє розвитку в учнів таких важливих навичок як логічне мислення, вміння аналізувати, порівнювати та співставляти. На занятті учні повинні брати активну участь у обговореннях, ставити та давати відповіді на запитання, врахувавши різні точки зору і давати власні об'єктивні судження. Такий підхід допомагає учням розвивати критичне мислення, креативність та творчість [51].

Роль ігрових технологій в освіті важко недооцінити. Вони сприяють співпраці та взаємодії учасників, покращують їхню мозкову діяльність, мотивують до навчання та розвитку. Вагомою перевагою ігор є те, що їх можна підібрати індивідуально для кожного учня, втім, це вимагає додаткових зусиль та часу. Важливою складовою гейміфікації є також її прямий зв'язок із компетентнісним розвитком вихованців, який у сучасних умовах життя є надзвичайно важливим [16, с. 171–172].

О.Й. Карабін стверджує, що для успішного впровадження гейміфікації у навчанні, необхідно дотримуватися чітких вимог. Спираючись на досвід вже згадуваних дослідників цієї технології – Кевіна Вербаха та Дена Хантера, авторка виокремлює шість кроків інтегрування ігровізації у освітнє середовище [27, с. 46].

Перший крок – визначення цілей. Вербах виділяє п'ять принципів визначення цілей («SMART»). Це – конкретні (specific), вимірні (measurable), досяжні (achievable), релевантні (relevant) та обмежені в часі (time-bound) цілі. Схожі принципи дослідник радить застосовувати і до завдань гейміфікації [31, с. 202].

Другий крок – визначення цільової поведінки гравців. Вона повинна розроблятися індивідуально для кожного учня. Щоб реалізувати цей крок, потрібно розглянути план дій учасників та оцінивши кожного, внести зібрану інформацію у єдину базу. Виконати дану умову можливо лише з допомогою учнів. Щоб дані були уніфікованими, варто поставити вихованцям запитання на кшталт: «Якою повинна бути моя участь у даній системі?»; «Чи існують критерії, які це вимірюють?»; «Яким чином така діяльність впливає на досягнення мною певних завдань та цілей?» і на останок – «Як наочно відбувається реалізація зворотного зв'язку між учнем та вчителем?». Давши вичерпні відповіді на ці запитання, ми матимемо можливість розробити ефективну ігровізовану навчальну систему, що буде відповідати особливим потребам кожного із учасників [27, с. 46].

Третій крок – опис гравців. Він також проводиться відповідно до чітких вимог, що визначають ступінь залученості учнів і виконання поставлених перед ними завдань. Відомий дизайнер відеоігор – Річард Бартл наводить для цієї мети чотири групи учасників, що відрізняються між собою за рівнем мотивації. Сюди належать: «кілери», «шукачі», «соціалізатори» та «кар'єристи». Перші вмотивовані змагальним аспектом і жагою до перемоги, другі – знаннями і новим досвідом, треті – комунікацією і взаємодією з іншими, четверті – розвитком власних компетентностей та прагненням до

успіху (дод. К.1). Деталізуючи кожен із цих груп, варто зазначити, що відсутність однієї з чотирьох складових, свідчить про те, що дана ігрова модель у своїх певних проявах недостатньо індивідуалізована і містить надто обмежену кількість інформації про психофізіологічні особливості кожного із гравців.

Першу групу учасників називають вбивцями (в контексті сюжету гри). Їм до вподоби перемагати інших, чого б це їм не коштувало. Отримуючи від цього задоволення, вони прагнуть не лише зайняти першість, а й впевнитись у тому, що інші гравці програли. Кількість «кілерів» є дуже малою – лише один відсоток від загальної чисельності учасників, але попри це, дана група є найактивнішою та має високий ступінь зосередженості [52, с. 184].

Досягателі (або ж як їх ще називають – «кар'єристи») – гравці-лідери, що ставлять собі за мету долати труднощі і досягати поставлених цілей. Вони вмотивовані досягненнями, прагнуть до успіху. Для них важливі чіткі правила та завдання гри, можливість спостерігати за власним прогресом та отримувати позитивні відгуки за свої досягнення. Представники цієї групи мають чудові організаторські якості, беруть на себе відповідальність та вміють згуртувати колектив.

Третя група – дослідники («шукачі»). Це гравці, котрим подобається відкривати для себе щось цікаве. Їм до вподоби досліджувати світ гри і дізнаватися що-небудь нове. Для них важливими є свобода власних ігрових дій, можливість для експериментів. Вони вчаться на своїх помилках, і таким чином намагаються знайти нові способи гри, і створити унікальний контент. Часто, такі гравці є новаторами і винахідниками.

Четверта група – «соціалізатори». Для них гра є способом взаємодії і комунікації з іншими гравцями. Вони люблять працювати в команді, спілкуватися з друзями/однокурсниками і ділитися своїми досягненнями. Підтримка інших, допомога у складних ситуаціях, навчання чомусь новому – риси, які найчастіше притаманні соціалізаторам [15, с. 19–20].

Повертаючись до шести кроків інтегрування елементів гейміфікації, у третьому Н.С. Кравець виділяє підрівень – визначення гравцем свого ігрового шляху. Його можна умовно розділити на чотири етапи і на кожному з них учасник прагне досягнути певної мети. На першому – виступає в ролі кілера (намагається усіх перемогти). На другому – виступає в ролі шукача (починає вивчати особливості гри та її правила). На третьому – стає кар'єристом (збирає нагороди, бали, бонуси). І, наостанок, четвертий етап – соціалізація (гравець прагне розділити свої досягнення та емоції з іншими учасниками) (дод. К.2) [31, с. 203].

За Кевіном Вербахом, четвертий крок інтегрування ігровізації у навчальний процес – створення структури ігрової моделі на уроці. Дослідник виокремлює в цьому кроці мікро- та макрорівень. Мікрорівень відповідає за залучення гравців та складається з трьох етапів: мотивації (створення в учнів бажання діяти); дії (виконання ними навчальних занять); зворотнього зв'язку (надання вихованцям інформації про їхню успішність та результати). Макрорівень (як зазначає Кевін Вербах – стосується «мандрівки учасника»). Він відповідає за створення цікавої історії, що є центральним мотивом ігрової діяльності. Учні залучаються до розв'язання завдань, що пов'язані з цією історією [27, с. 46].

П'ятий крок – визначення механізмів гейміфікації. Для того, щоб гравці отримували задоволення і цікавилися грою, можна використовувати кілька моделей «фану». Це поняття запровадив відомий бізнесмен та ігровий дизайнер Раф Костер. Воно трактується ним, як знайомство з чимось новим і невідомим. «Фан» приходить до учнів у тому випадку, коли останні набувають досвіду і вправності. Гра, на думку Рафа Костера, ніби учитель – навчає нас, втім, коли цей процес припиняється, наша зацікавленість до гри зникає. «Фан» також можна інтерпертувати як поняття, що тісно пов'язане з навчальною діяльністю. Класичне навчання для багатьох нецікаве лише тому, що використовує невірну обрану модель трансляції інформації [31, с. 203].

Шостий крок – вибір інструментів гейміфікації. На цьому етапі педагогу необхідно визначити, які саме технології він використовуватиме для інтегрування елементів геймізації у навчальний процес. Кевін Вербах зазначає, що є широкий спектр таких можливостей: гаджети, хмарні технології, онлайн- та офлайн-додатки і застосунки, освітні веб-платформи тощо. При виборі інструментів потрібно враховувати умови і зміст кроків. Тобто, педагог повинен розуміти, які саме цілі він ставить та які завдання вирішує, для якої аудиторії готує навчальний матеріал. Лише у випадку такого комплексного підходу використання елементів гейміфікації буде ефективним, а головне – результативним [27, с. 46].

Для продуктивного використання елементів гейміфікації на заняттях історії важливо, щоб педагоги знали, яким чином і коли саме їх можна застосовувати. Існує декілька основних моделей такої інтеграції. Перша передбачає використання гри під час проведення одного заняття, що присвячене одній конкретній грі. Такий варіант простий у реалізації і має можливість використання для ознайомлення учнів з грою та її сюжетом, правилами. Втім, він має свої недоліки, котрі пов'язані з часом, що надається їм для ознайомлення і пояснення суті гри. Друга модель відповідає за використання гри впродовж кількох занять. Такий варіант дає можливість детального огляду гри та її складових. Він, як і попередній, вимагає значної кількості часу на занятті, що також може бути перешкодою у тому випадку, коли час уроку обмежений. Третя модель відповідає за використання ігрових елементів як допоміжного знаряддя на уроці. Такий принцип дозволяє заохотити вихованців до заняття і сприяє підвищенню їхнього рівня мотивації. У випадку використання даної моделі, гра не стає заміною уроку, а її якісним доповненням. Однак, тут також є свої нюанси. Даний спосіб вимагає від учителя творчого підходу до побудови заняття і навичок адаптування ігрових елементів до конкретної теми уроку. Перевагою такого заняття є діяльнісний та особистісно орієнтований підхід, що дозволяє

залучати усіх учасників, незалежно від їх рівня мотивації та активності. [54, с. 124–125].

Як основа гейміфікації, гра дозволяє учасникам створювати власний віртуальний образ таким чином, щоб він відповідав їхнім ідеалам. Це, безперечно, допоможе учням подолати свої недоліки і почувати себе краще. Але потрібно пам'ятати, що гра не є самоціллю, а лише виконує роль засобу навчання. У випадку надмірного захоплення нею, можливі негативні наслідки, що проявляються у порушенні розвитку дитини: учень асоціалізується і не бачить потреби у живому спілкуванні. Використовуючи елементи ігровізації в навчальній діяльності, потрібно зважати на їх обсяг відносно інших видів занять та намагатися поєднувати такі методи із іншими формами навчання [34, с. 280].

На думку А.В. Токаревої, ігрові елементи можна ефективно застосовувати на заняттях історії, але потрібно враховувати той факт, що вони мають використовуватися в поєднанні з іншими методами. Абсолютна заміна традиційної моделі заняття грою може мати незворотні наслідки. Як приклад, це втрата інтересу до навчання чи незгода працювати саме за таким способом.

Дослідниця розглядає й інші варіанти побудови моделі навчання. Зокрема, за однією із них, передбачається використання онлайн-інструментів гейміфікації у ролі доповнень до традиційного навчання (змішана модель) або навіть як основу для повноцінного навчального курсу (онлайн формату). За таких умов важливо, щоб учитель проявляв готовність до надання учням (які працюють самостійно) підтримки і допомоги у разі виникнення труднощів.

В.В. Токарева наводить ще один варіант моделі навчання – використання «змішаної реальності» для застосування гейміфікації на практиці. Така стратегія передбачає співпрацю учасників за допомогою смартфонів чи інших гаджетів для інтерактивної взаємодії з віртуальним середовищем у реальному житті. Техніка дає змогу створювати проблемні та

дослідницькі завдання, що сприяють залученню гравців до активної та пізнавальної діяльності. Змішана реальність до того ж, є однією з найперспективніших навчальних технік та має колосальний потенціал стати у недалекому майбутньому «золотим стандартом освіти» [54, с. 124–125].

Таким чином, використовувати ігрові технології у сучасному освітньому середовищі потрібно вдумливо, розважливо та продумано. Цього треба дотримуватися як з боку вчителя, так і з боку учнів. Останні в цій системі є ключовою ланкою, адже їх власні інтереси та зацікавлення є основою для ефективної ігровізації. У випадку ігнорування цих важливих речей, дана новація перетвориться на звичний набір ігор, що не матимуть жодного навчального значення. Важливо, щоб усі учасники освітнього процесу розуміли мету ігровізації та були зацікавлені у її використанні.

Ефективне ігровізоване середовище – це результат кропіткої та систематичної праці педагога. Щоб створити цей простір, необхідно дотримуватися чітких правил і вимог, володіти високими професійними якостями та досвідом. В цьому контексті важливим є відповідність освітніх умов трьом підходам: особистісно орієнтованому, діяльнісному та компетентнісному. Перший підхід передбачає надання учням можливості для самовираження і розвитку власної індивідуальності. Гейміфікація сприяє цьому, бо дозволяє гравцям обирати собі ігрового персонажа (роль у грі) та/або самостійно його створювати. Другий підхід відповідає за активізацію діяльності вихованців. Ігрові мотиви забезпечують його, перетворюючи навчання на захоплюючу та цікаву гру, в якій гравці розвивають вміння контролювати свої дії. Третій (компетентнісний) підхід передбачає формування у здобувачів освіти знань, вмінь та навичок, які вони можуть використовувати на практиці. Що стосується історичної освіти, то гейміфікація окрім розвитку загальних (ключових) компетентностей, сприяє оволодінню предметними (історичними) компетентностями. Дана технологія вимагає від учнів застосування своїх практичних навичок, знань та вмінь для досягнення цілей гри.

2.2. Структура та особливості компетентнісного підходу як вітчизняної педагогічної новації

У сучасному світі, де інформація доступна в будь-який час і з будь-якого місця, знання не є гарантією успіху. Людина сьогодення має вміти їх використовувати, розв'язувати актуальні проблеми та критично мислити. Тому вітчизняна освітня система повинна спрямовуватися на розвиток умінь та навичок (компетентностей), що дають можливість навчатися впродовж усього життя.

Сучасна освітня система України модернізується за рахунок певних стратегій. Щоб реалізувати їх на практиці потрібно постійно працювати над вдосконаленням освітніх стандартів, розробляти нові таким чином, щоб вони відповідали міжнародним канонам; будувати вітчизняну освітню політику, як частину міжнародної; покращувати зміст та якість навчальних програм; інтегрувати систему оцінювання, побудовану на міжнародному досвіді (із урахування специфіки української освіти) та застосовувати компетентнісний підхід до навчання у закладах освіти усіх рівнів. Зважаючи на його практичний досвід і результати діяльності, впровадження такого підходу є надзвичайно важливим кроком для поглиблення міжнародної співпраці та формування високого іміджу українського суспільства [57, с. 195].

Компетентність – здатність особи успішно виконувати покладені на неї завдання та обов'язки. Вона формується на основі певних категорій: знань, умінь, навичок, цінностей та ставлень людини. На думку Міжнародної комісії Ради Європи, структура компетентності містить два ключові аспекти: індивідуальний (здатність особи аналізувати, сприймати та відповідати на індивідуальні потреби) та соціальний (здатність особи чинити такі ж дії по відношенню до соціальних потреб). Звідси випливає, що «компетентність» – доволі складне та багаторівневе поняття, що включає в себе різні особисті сторони людини. Володіння компетентностями, в свою чергу, є певним маркером – важливою характеристикою успішності в сучасних життєвих умовах [44, с. 242].

У багатьох європейських країнах визначено «універсальні навички» необхідні для успішного життя. Їх перелік має свої особливості та розбіжності, однак для усіх країн спільними є: професійні навички (зміст яких полягає в умінні виконувати конкретну роботу чи завдання); навички застосування знань (вміння використовувати знання для вирішення конкретних проблемних ситуацій); навички отримання інформації (що характеризуються вмінням знаходити і аналізувати дані); навички самостійного навчання та розвитку; самоосвітні вміння (навички ставити цілі і досягати їх); загальна група соціальних і комунікативних навичок (працювати злагодженою командою, вирішувати проблеми та усувати конфліктні ситуації, спілкуватися з іншими, бути відповідальним). Така багатогранність усвідомлення різнопланових компетентностей свідчить про те, що дане поняття є доволі складне та неоднозначне [22, с. 53–54]

Відомий британський дослідник в галузі психології – Джон Рейвен окреслює поняття «компетентність», як здатність людини ефективно діяти в конкретній предметній царині. На його думку, даний термін включає в себе комплекс вузькоспеціалізованих знань, умінь, навичок та засобів, а також усвідомлення відповідальності за власні дії. Обізнана в компетентностях людина, як зазначає автор, повинна також оперувати сформованим набором різноманітних специфічних компетентностей. До них він відносить: спостереження (вміння убачати важливі деталі і закономірності); глибоке розуміння предмета (знання його основ та сучасних тенденцій); самостійне формулювання питань (самостійне визначення проблеми і пошук шляхів її вирішення); аргументація (вміння обґрунтовувати власні твердження); врегулювання конфліктних ситуацій (здатність до конструктивної комунікації і вирішення проблем, пов'язаних із нею). Окрім зазначених специфічних умінь, Джон Рейвен до компетентностей також відносить ініціативність, соціальні та організаційні навички. Ці, та інші фактори в сукупності дають нам можливість визначити поняття «компетентність»

виходячи із комплексних характеристик особи, що є важливими для професійної (предметної) діяльності [44, с. 242].

На думку зарубіжних і вітчизняних експертів, ключові компетентності не є завжди одноманітними, а змінюються і розвиваються відповідно до індивідуальних особливостей здобувачів, потреб сучасного суспільства, мети та цілей, які перед собою ставить вітчизняна освіта. Саме орієнтація на здобувачів визначає підхід та методи інтегрування компетентнісного підходу в практичну площину. Освіта за такої моделі означає перехід від неактуальних, застарілих вимог до реальних потреб суспільства, і сприяє особистісному розвитку кожної особи, що здобуває знання та формує уміння і навички [60, с. 198–199].

Сучасна школа повинна навчити учнів жити в інформаційному суспільстві. А для цього їм потрібно володіти навичками швидкої і ефективної обробки інформації, знаходити потрібні дані і використовувати їх для вирішення конкретних ситуацій. Компетентнісний підхід в цьому випадку допомагає дітям сформувати та розвинути в собі ці навички [59].

Цей спосіб спрямований на розвиток здатності вихованців самостійно і нестандартно використовувати знання та вміння у різних умовах. Це вимагає від педагога створювати середовище, у якому він займає роль не «ретранслятора знань», а «організатора навчальної діяльності». Учні в цьому плані мають здійснити перехід від «пасивного» навчання до активної і самостійної пізнавальної діяльності. В умовах компетентнісного навчання цей процес набуває розвивальної функції, що має на меті формування у дітей цілісного комплексу знань, вмінь, цінностей, навичок та принципів [44, с. 241–242].

Деякі педагоги задаються питанням: «Чи можливо використовувати компетентнісне навчання для усіх навчальних предметів та галузей освіти»? Аргументують свої сумніви вони тим, що вважають цей спосіб навчання таким, котрий не підходить для викладання точних дисциплін, або ж предметів, які будуються виключно на теоретичних знаннях. На наше

переконання, ці думки є не зовсім правильними, оскільки, взявши як приклад історію (науку, яка досить тісно пов'язана із теорією), можемо констатувати, що окрім навчального матеріалу, важливою складовою повноцінного та комплексного оволодіння змістом цього предмету є практичне застосування набутих і сформованих знань. А це ніщо інше як вироблення предметних умінь, навичок, цінностей, тобто – компетентностей. До них належать: вміння критично аналізувати інформацію, робити логічні та об'єктивні висновки, давати оцінку певним фактам і подіям, тощо. Тому це вкотре доводить, що компетентнісний підхід можна реалізувати при викладанні будь-якої навчальної дисципліни (як приклад – історії). Для цього потрібно правильно використовувати сучасні засоби, методи і технології навчання, що дозволяють розкрити згадані аспекти [59].

Компетентнісний підхід – це сучасний освітній тренд, що відповідає вимогам мінливого інформаційного соціуму. Він спрямований на формування у здобувачів освіти не лише знань та умінь, а й ключових компетентностей, які необхідні для сучасних умов життя.

Особливостями даного підходу є складна структура, особистісно-орієнтована та результативно-цільова спрямованість, а також зв'язок із успішною реалізацією стосовно подальшої професійної діяльності. Складність структури компетентнісного підходу зумовлена тим, що окрім загальних (ключових) компетентностей є ще ряд предметних (в залежності від предмету та галузі використання). Результативно-цільова особливість визначається спрямованістю освітнього процесу на досягнення конкретних результатів (цілей), що визначають ключові компетентності. В свою чергу Особистісно-орієнтована складова відповідає за врахування індивідуальних потреб та зацікавлень кожного учня.

Ключовими поняттями, що входять до змісту компетентнісного підходу є – «компетентність» та «компетенція». Дані дефініції мають широкий та по-своєму розбіжний спектр визначень. Це пояснюється неоднозначністю передання сутності даних термінів у іноземних мовах

(звідки і пішла їх назва); національними особливостями (трактування даних понять в залежності від того, які пріоритети для певної країни є важливішими); надання кожному із них занадто вузького або невиправдано широкого тлумачення [57, с. 198].

Педагог та науковець Сергій Шаров зазначає, що компетентнісний підхід і саме поняття «компетентність» не є новим. Автор стверджує, що дана система має тривалу історію становлення. Він виокремлює три етапи побудови освіти на засадах цього підходу. Перший етап, на думку автора, тривав в проміжку 60-х – 70-х рр. ХХ ст. Саме в цей час з'явилися поняття «компетенція» і «компетентність», втім, їхні визначення та суть ще не були достатньо чітко сформульовані. Наступним був етап 70-х – 90-х рр. ХХ ст. В цей період згадані вище поняття почали використовувати на практиці: у освіті, управлінні, комунікації та менеджменті. До цього проміжку часу також відноситься новостворені терміни «соціальна компетенція», а також «соціальна компетентність». 90-ті рр. ХХ ст. окреслюють початок третього етапу формування компетентнісного підходу. В цей час активно досліджується професійна компетентність, а міжнародне співтовариство ЮНЕСКО, визначає комплекс умінь та навичок, що є бажаними для досягнення результатів освіти [57, с. 197].

Аналізуючи сутність компетентнісного підходу в освіті, варто наголосити на його функціях. Зокрема, Ю. Панфілов та Б. Фурманець поділяють їх на виховну, діяльнісно-технологічну, діагностичну та операційну. На думку дослідників, операційна функція передбачає визначення конкретних компетенцій, що необхідні для успішної діяльності в певній сфері. Дана функція дає можливість з'ясувати, яким чином потрібно організувати освітній процес, щоб сформувати у здобувачів освіти низку компетентностей. Діяльнісно-технологічна функція передбачає створення навчального середовища, що було б максимально орієнтоване на майбутню професійну діяльність учня. Це позитивно впливає на формування ряду практичних навичок. Що стосується виховної функції компетентнісного

підходу до навчання, то вона передбачає сформованість особистих якостей людини, які необхідні для успішної практичної діяльності. Це – відповідальність, здатність до співпраці, комунікабельність, вміння проявляти ініціативу та лідерство. Суть діагностичної функції полягає у розробленні певної оціночної системи, яка виконує моніторингову роль і надає оцінку щодо рівня сформованості учнями компетенцій. Така практика дозволяє своєчасно виявити недоліки та вжити потрібних заходів для усунення перешкод формування компетентностей [41, с. 61].

Досить часто виникає турбуюче багатьох учасників освітнього процесу запитання: «Як оцінити рівень опанування компетентностями в учнів?». Для отримання повноцінної відповіді на нього, варто розглянути аспект оцінювання та самооцінювання в контексті компетентнісного підходу до навчання. Одним із способів такої оцінки є виконання спеціальних індивідуалізованих завдань, зміст яких потребує залучення аналітичних особливостей особи. Такими завданнями можуть бути: розробка унікальної проблемної ситуації та знайдення шляхів її вирішення, або ж аргументована оцінка достовірності чи хибності певного судження. Іншим методом оцінки засвоєних компетентностей є безпосередня практична діяльність: виконання учнями проблемного проєкту, проведення тематичного експерименту, або розробка конкретних дій для вирішення проблеми. Це далеко не усі можливі способи оцінювання, однак, вони одні із найефективніших. Що стосується самооцінювання, то це також важлива складова діагностичної функції. Щоб особа об'єктивно оцінювала власну діяльність, їй потрібно володіти певним набором якостей: готовністю до навчання і самонавчання; вмінню самостійно ставити цілі та досягати їх; вмінню співпрацювати з іншими; критично оцінювати свою роботу [59].

Окреслюючи структуру і особливості компетентнісного підходу, потрібно чітко розмежовувати поняття, які на перший погляд доволі близькі за змістом. Це – «компетентність» і «компетенція». Обидва вони характеризують спроможність людини вдало виконувати певну діяльність,

однак між ними є серйозні відмінності. Так, компетенція – це здатність особи вирішувати проблеми. Дана категорія містить в собі знання, уміння і навички, яких потребує виконання окресленого завдання. Натомість компетентність – це рівень володіння компетенціями, до якого входять індивідуальні якості особистості, що сприяють успіху в процесі певної діяльності [44, с. 242].

Часто педагоги задаються питанням: «Як підготуватися до заняття із компетентнісним підходом?». У цьому випадку відповідь варто розпочати з того, що такий процес (зокрема початковий етап підготовки) буде займати більше часу та зусиль вчителя, ніж при класичній моделі навчання. Однак, така практика пов'язана із тим, що вчителю (особливо молодому спеціалісту) потрібно розробити значну кількість дидактичних ігор, роздаткових матеріалів та проблемних завдань. Втім, із досвідом та практикою, подальша підготовка до занять не займатиме стільки часу. Її потрібно буде значно менше, бо у вчителя вже будуть готові напрацювання, які можна буде використати і удосконалити/доопрацювати у майбутньому. Методично правильно побудований урок неодмінно принесе усім його учасникам виключно позитивні емоції. Він сприятиме розвитку у вихованців критичного мислення, творчих здібностей та мотивації до навчання [59].

Застосування компетентнісного підходу в освітній сфері сприяє виробленню потужного соціалізаційного потенціалу навчально-виховної діяльності. Він не обмежується лише наданням особі знань та вмінь, що є необхідними для успішного життя в суспільстві, а й формує в неї навички адаптації до змін навколишнього середовища. Завдяки цьому процесу, людина стає особистістю, що здатна до суспільного прогресу, креативного, нестандартного – творчого мислення.

Ключові компетентності, розвинуті в процесі навчання, становлять комплекс факторів, що містять в собі вже згадані соціальні, а також особистісні взаємовпливи. Вони розкриваються у конкретних ситуаціях, що дає змогу оцінити ступінь їх сформованості. Як правило, це відбувається у

результаті безпосереднього впливу навчального середовища, зокрема – повної загальної середньої ланки шкільної освіти, неформальної освіти, тощо [60, с. 198].

У вітчизняній освіті компетентнісний підхід все ще знаходиться на стадії становлення. Втім Україна вже зробила значний крок у цьому напрямку. Згадуваний нами Закон України «Про освіту» (2017 р.) містить інформацію про цей підхід, а також визначає теоретико-методологічні особливості його використання і специфіку реалізації на практиці. У цьому документі також чітко виокремлене трактування категорії «компетентність». Його можна використовувати для дослідження компетентнісного підходу, який передбачає формування у здобувачів освіти практичних умінь, навичок та здібностей [60, с. 197–198].

Значним кроком модернізації вітчизняної системи освіти стала міністерська реформа, побудована на концепції «Нової української школи» (2017 р.). Ключовою метою даної реформи було встановлення комфортних умов для навчання та розвитку, а також реалізація компетентнісного підходу [12].

Основою даного підходу було визначено широке впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у освітній процес. За таких можливостей, одним із найефективніших засобів реалізації даної практики є гейміфікація. Вона дозволяє створювати навчальне середовище таким чином, щоб його учасники працювали над реалізаціями своїх задумів, займалися саморозвитком та удосконалювали власне бачення, вміння, цінності, навички та принципи – компетентності [27, с. 44].

Гейміфікація освітнього процесу допомагає педагогам зробити навчання цікавим та захоплюючим для учнів. Дана новація сприяє розвитку творчого мислення та креативного підходу до вирішення завдань. Також дана техніка є чудовим засобом для формування компетентнісних навичок, що є в сучасному світі необхідними [43].

Нова навчальна модель закладів загальної середньої освіти, що спирається на положення Державного стандарту базової середньої освіти (2020 р.) та інших нормативних актів, ставить на першорядне місце формування у здобувачів освіти засадничих компетентностей. Вони ґрунтуються на індивідуальних якостях особистості, її потребах, попередньому досвіді і мотивації. Ігрові методи навчання (якими і є елементи гейміфікації) мають потенціал для реалізації умов законодавчо-нормативних актів та принципів нової освітньої моделі. Їх специфіка та чималий схвальний практичний досвід є запорукою успішного навчально-виховного процесу молодого покоління [4].

Ігрове навчання – це доволі ефективний спосіб підвищити мотивацію учнів до навчання. Перевагами цього засобу є активна співпраця та взаємодія між учасниками, а також покращення їхніх фізіологічних особливостей: уваги, пам'яті, уяви, продуктивності мозку тощо. Використання елементів ігровізації в освіті дає можливість учням зрозуміти зв'язок між предметом і навчанням, підвищує їх раціональність мислення та допомагає зрозуміти, як можна використати сформовані компетентності у реальному житті [16, с. 171].

Компетентнісний підхід до навчання передбачає, що вчитель має створити такі умови, які б спонукали кожного вихованця до активної пізнавальної діяльності. Для цього педагогу потрібен комплекс теоретичних та методичних підходів. Насамперед – це зацікавлення в темі заняття. Його можна досягнути за допомогою конкретно визначеної мотиваційної установки, що дає учням відповідь на питання: «Для чого потрібно знати цю інформацію, та який зв'язок із життєвими ситуаціями вона має?». Другий підхід – використання різнопланових методів, засобів і форм навчання. Він допоможе здобувачам освіти застосувати свої уміння та знання у різних практичних ситуаціях. Третій підхід – створення атмосфери, за якої учні не бояться висловлювати свої думки, навіть якщо вони неправильні. Цей фактор позитивно впливає на розвиток критичного мислення та уміння доносити

свою позицію до слухачів, аргументуючи її. Четвертий підхід – стимулювати вихованців до самостійності та ініціативи. Його можна досягти шляхом виконання творчих завдань чи відкритих питань, або ж даючи дітям можливість самостійно обирати, яким способом вони будуть вирішувати проблемні ситуації. Перелічені підходи знаходять вираження якраз-таки у ігровій діяльності, а саме – у технології гейміфікації. Тому компетентнісне навчання та ігрові мотиви, у комплексі складають доволі ефективну модель навчання [22, с. 55].

Гра – це вид діяльності, який дозволяє вихованцям самостійно визначати свої цілі, контролювати їх досягнення та спостерігати за успіхами інших. Вона сприяє формуванню дружельюбних та командних відносин між колективом. В контексті історії геймізація допомагає учням краще зрозуміти історичні процеси та явища і в підсумку сприяє розвитку важливих сучасних компетентностей: самостійності, товариськості, комунікабельності, здатності до співпраці та самовираження.

Для того, щоб геймізоване середовище давало результати, важливо заохочувати учнів до спільної участі у його створенні. Вони повинні мати можливість вільно висловлювати свої пропозиції, ідеї та побажання щодо планування, організації та створення ігрового середовища. Якщо думки дітей не будуть братися до уваги та враховуватися, то гра стане нецікавою та непродуктивною. Це, в свою чергу, може негативно позначитися на її кінцевому результаті. Тому, будуючи гейміфіковане навчальне середовище варто поєднувати освітній контент з ігровим та прислухатися до порад інших учасників цього процесу [39, с. 38].

Сучасна система освіти має на меті не просто надати освітні послуги учням, а сформувати і розвинути у них вміння вчитися самостійно. Дана концепція є основою компетентнісного підходу, бо в час швидких змін інформації та технологій, це як ніколи актуально. Бо в таких швидкоплинних та мінливих умовах життя ключовими є не стільки знання, як вміння адаптуватися до суспільних змін. Нестандартність думок, креативність,

проблемний та творчий підхід до вирішення завдань, а також міцна кооперація – ось те, що потрібно молоді ХХІ століття [60, с. 197].

Щоб реалізувати тісну та головне – дієву співпрацю класного колективу, варто створити належні умови для успішної комунікації. Конкретними кроками реалізації такої моделі є встановлення чітких та зрозумілих правил співпраці (вони мають розподіляти час та алгоритми дій усіх учасників в конкретних ситуаціях). Крім правил, важливою є взаємодія невеликих груп. Вона не настільки складна, як у великих, бо на відміну від останніх, перші групи (через невелику кількість) мають більший арсенал можливостей для взаємодії. Для найефективнішого переходу до комунікації у великих групах, варто розпочинати роботу в парах, після працювати в невеликому колі учасників, а згодом переходити до більш чисельних груп. Для плідної співпраці в групах чи в колективі необхідно знаходити спільну мову між учасниками та вести постійний діалог. Щоб втілити це на практиці варто залучати дітей до завдань, які містять фрагменти обговорень, дискусій. Вирішувати такі задачі варто встановивши внутрішні правила співпраці та обговоривши роль кожного у досягненні мети [59].

Для того, щоб вітчизняна молодь могла успішно реалізуватися себе у житті, потрібна якісна система освіти. Перехід до компетентнісного підходу є доволі складним та тривалим завданням, адже існує потреба докорінної зміни усієї парадигми знань. Згубність застарілих методів та форм діяльності в сукупності із стереотипністю навчально-виховного процесу, його низькою ефективністю та невідповідністю реальним запитам, в комплексі складають очевидні перешкоди, які нам потрібно негайно долати. Українські заклади освіти повинні наповнюватися досвідченими та креативними педагогічними кадрами, які готові до реалізації компетентнісного підходу та мають відповідні професійні навички і ціннісні орієнтації, притаманні учителям нового покоління [60, с. 200].

Підсумовуючи вищевикладене зазначимо, що новим напрямком у вітчизняній освіті, який спрямований на формування в здобувачів умінь і

навичок, необхідних для успішного життя і діяльності в сучасному суспільстві є компетентнісний підхід. В теперішніх умовах – це не просто модний та мінливий тренд, а необхідність. Щоб цей підхід давав результати, потрібно кардинально змінювати увесь освітній процес. Трансформації повинні підлягати не лише зміст освіти, а й методи, форми організації та засоби навчальної діяльності. Досягнути очікуваних результатів компетентнісного підходу можливо за рахунок систематичних та всеохоплюючих реформ усіх рівнів вітчизняної освіти.

З 2017 р. в Україні відбуваються кардинальні зміни, які покликані реалізувати концепцію НУШ, що спирається на компетентнісне навчання. Нова українська школа готує учнів до успішного життя в сучасному світі. Для цього їм потрібно розвивати в собі певні уміння, навички, переконання та цінності, які в сукупності складають компетентність – здатність людини використати ці складники у практичній площині. Одним із методів, що допомагають досягти цієї мети є ігрова діяльність. Навчання, побудоване на основі гри, не просто передає учням знання (як це було за старої моделі освіти), а змінює їхній спосіб і ставлення до навчання. Ігрові технології (в даному аспекті – гейміфікація) дозволяють учням навчатися у цікавій і захоплюючій формі, отримувати постійний зворотній зв'язок про свої успіхи. Використання елементів ігровізації у навчальній діяльності є невід'ємною складовою компетентнісного навчання.

РОЗДІЛ 3

Реалізація компетентнісного навчання на заняттях історії за допомогою елементів гейміфікації

3.1. Застосування інструментів ігровізації в закладах загальної середньої освіти

У сучасній освіті все частіше використовуються елементи гейміфікації. Для ефективного застосування ігрових механік в закладах загальної середньої освіти існує широкий спектр інструментів. Їх можна умовно поділити на чотири основні групи. До першої – відносимо відеоігри, що мають історичний сюжет. Вони дозволяють гравцям побувати в різних історичних періодах та епохах і познайомитися ближче з цікавими історичними персонажами. Друга група – настільні ігри. Їх також варто використовувати для навчання. Вони корисні для вивчення різних навчальних тем з історії. Третя група – освітні онлайн-сервіси та навчальні веб-платформи. Дані інструменти пропонують учасникам широкий спектр ресурсів для навчання історії, проведення опитувань та оцінювання результатів засвоєння учнями знань і рівня сформованості ключових та предметних компетентностей. Ця група містить ресурси, що мають в своєму складі елементи геймізації: бали, бейджі, ігрові звання та рейтинги. Четверта група – навчальні курси, розроблені із використанням ігровізованих методів: віджетів прогресу, завдань в реальному часі, зворотного зв'язку тощо [42, с. 252–253].

На думку А.О. Блищук, відеоігри можуть бути використані в освіті, але їх підбір має бути методично доцільний та ретельно продуманий. Важливою є відповідність даних інструментів геймізації навчальним цілям занять історії та відсутність серед відеоігор таких, котрі б мали заперечливі психологічні наслідки для здобувачів. Дослідниця звертає увагу на внутрішню і зовнішню мотивацію відеоігор. Вона констатує той факт, що куди важливішою для постійної навчально-виховної діяльності є саме внутрішня [15, с. 20].

Відеогра «Civilization» («Цивілізація») – стратегія, в якій гравці мають можливість стати лідерами різних цивілізацій. Її сюжет розпочинається в кам'яну добу та триває до сучасних подій. За мотивом гри учасники здійснюють управління та керують розвитком власних цивілізацій: будують міста, досліджують економіку, технології, воюють із іншими представниками давніх культур. Гра допомагає учням краще засвоїти умови виникнення та розвитку давніх цивілізацій. Використання на заняттях історії такого плану відеоігор буде корисним для учнів шостих класів закладів загальної середньої освіти (ЗЗСО) [68].

Українська студія «GSC Game World» розробила масштабний багатосерійний проєкт «Cossacks» («Козаки»). Дана відеогра здобула широку популярність та завоювала прихильність багатомільйонної аудиторії по всьому світу. Перевагою даного продукту гейміндустрії є реалістичність дизайну і наближеність сюжету до історичних фактів та подій. Основна роль в «Козаках» відводиться гравцеві, що обирає певну ігрову кампанію (усіх десять) та розпочинає свій шлях. Тематика гри охоплює події XVII–XVIII ст. в контексті яких можна проводити баталії за контроль над різними територіями: України, Османської імперії, Речі Посполитої та інших країн. Даний продукт корисно буде застосовувати при вивченні тем з історії України та всесвітньої історії у восьмих класах ЗЗСО [69].

У відеогрі «Помпеї: Легенда Везувію» («Pompeii: The Legend of Vesuvius») учень має змогу стати свідком подій та відчути на власному досвіді трагічну історію загибелі одного з найкрасивіших давньоримських міст – Помпеїв. Перед гравцем стоїть можливість обирати, у якому форматі він хоче грати (від першої чи третьої особи), щоб краще відчути тодішню атмосферу [72].

А.В. Токарева пропонує різні моделі використання такого типу інструментів гейміфікації. Їх можна інтегрувати у навчальний процес разово, або ж застосовувати на тривалій основі (впродовж кількох занять). Ще одним варіантом використання відеогри дослідниця виокремлює змішаний сценарій

(онлайн- та офлайн-навчання). Даний інструмент, на нашу думку, можна також поєднувати із освітнім матеріалом занять історії у шостому класі, або використовувати як візуалізований ігровий додаток до нього [54, с. 125].

Проект «Тотальна війна» («Total War») дає можливість гравцям поринути у світ, сповнений фентезійних та історичних подій. Його учасники можуть впливати на сюжет відеогри і насолоджуватися захоплюючим ігровим процесом, сповненим цікавих пригод, битв та несподіванок. Немає сумніву, що «Тотальна війна» є корисним доповненням до занять історії, адже вона активізує краще сприйняття і засвоєння подій світової минувшини, впливає на розвиток стратегічного мислення [73].

Відеогра «Імперія Землі» («Empire Earth») – масштабна стратегія, яка надає гравцям можливість керувати власною цивілізацією впродовж п'ятсот тисяч років (від доісторичних часів до майбутніх періодів). Учасник може обрати для проходження одну із п'ятнадцяти епох людської історії (кожна з яких має свої особливості) або ж створити власну (орієнтовану на особисті запити). Метою «Імперії Землі» є розбудова, захист від ворогів та удосконалення своєї цивілізації, щоб у результаті здобути визнання інших та стати наймогутнішою цивілізацією в світі. Відеогра такого плану не залишить учнів без уваги та однозначно сподобається дітям, що цікавляться стратегіями і оповідями прадавніх часів [71].

«Королі-Хрестоносці» («Crusader Kings») – відеогра, в якій учасникам надається можливість керувати середньовічною династією та самостійно очолити управління імперією. В процесі гри дана стратегія дозволяє розвинути дипломатичні, військові, стратегічні і управлінські навички. Приємним, а головне, дієвим бонусом даного проекту є можливість гравців обирати індивідуальну траєкторію сюжетного розвитку. Така практика матиме позитивний вплив на освітню діяльність вихованців і стане для них чудовим інструментом, який спроможний буденний та рутинний урок історії перетворити на яскраве і сповнене позитивних емоцій заняття, здатне не лише навчити, а й сформувати і розвинути ряд важливих навичок [70].

Підтверджує можливість використання відеоігор для освітніх цілей вітчизняна дослідниця Л.П. Бондаренко. Вона виокремлює три види відеоігор, які підійдуть для занять з історії: із великою кількістю учасників, частками альтернативної реальності, умовними межами між реальним та віртуальним простором. Під першим варіантом науковиця розглядає «MMORPG» – рольові ігри із великою кількістю гравців. Такі гейм-інструменти можна використовувати для розвитку комунікативних навичок, командної роботи і вирішення проблемних ситуацій. Інтерактивні розповіді створюють атмосферу альтернативної реальності, яка допомагає краще зрозуміти історичні факти та явища. Третій варіант дослідниця розглядає як такий, що можна застосовувати для вивчення історичних пам'яток та місць у незвично новому, інтерактивному форматі. При підборі будь-якого із цих варіантів важливо брати до уваги їхні освітні можливості та потенціал для розвитку ключових і предметних компетентностей [17, с. 85].

Як допомогти підростаючому поколінню орієнтуватися в інформаційному потоці? Це завдання взяли на себе творці стартапу «Освітні капсули». Вони працюють над створенням ігрових програм, які допомагають дітям засвоювати нову інформацію в цікавій та захопливій формі. Наразі стартап реалізував три гейм-капсули, присвячені історії України різних епох. Перша капсула – «Літопис українських звитяг». В її сюжеті представлено восьмирівневу розповідь про найважливіші битви в історії нашої держави. Друга капсула – «Лицарі Золотих Воріт». Знайомить гравців з видатними особистостями української історії. Третя капсула – «Звіринець Короля Данила». Сюжет гри переносить нас у чарівний світ Середньовіччя – поближче до славетного князівства Данила Галицького, в якому гравцям потрібно віднайти загублених чарівних тварин. Щоб взаємодіяти із цими капсулами на заняттях історії, потрібні доступ до Інтернету та персональний комп'ютер або лептоп [74; 75; 76;].

Українська містобудівна стратегія «Острів» дає можливість гравцям збудувати українське місто XVIII століття. Гра пропонує широкі можливості

для творчості та реалістичний дизайн, який дозволяє створювати неповторні планування модерного ландшафту та міської інфраструктури. У відеогрі також присутні багатопланові режими: землеробства, тваринництва, торгівлі і сезонних промислів. Використання даної стратегії на заняттях історії буде доцільним при вивченні тем, пов'язаних із соціально-економічними умовами існування та розвитку міст України у XVIII ст. [77].

О.Е. Коневщинська довела, що спеціалізовані відеоігри мають змогу стати ефективним інструментом для навчання. На основі дослідження освітнього гейм-проєкту «Minecraft: Education Edition» авторка дійшла висновку, що ігри такого типу допомагають утримати увагу учнів, розвивають їхні соціальні навички («софт скіли») і вміння працювати в команді [30, с. 87].

Організаторам занять «Minecraft: Education Edition» пропонує широкий спектр готових навчально-методичних матеріалів для різних предметів (зокрема й історії). До того ж, освітня відеогра має в своєму арсеналі інструменти для створення власних навчальних програм або модифікації існуючих. Для тих, хто хоче більше дізнатися про гру, доступні посібники з інструкціями, призначені для гравців і організаторів. Використання такого формату інструментів гейміфікації дозволяє учням перенести навчальні матеріали та засвоєні знання у практичну (віртуальну) площину задля досягнення ними освітніх цілей та розвитку ключових і предметних компетенцій [78].

Потрібно підмітити, що ігровізація освітнього процесу не обмежується лише відеоіграми. Настільні ігри також можуть бути ефективними інструментами для залучення і мотивації дітей. Фахівчиня А.В. Ставицька зауважує, що така форма ігор є цікавою та захоплюючою для вихованців усіх освітніх ланок. На її думку, вітчизняні настільні проєкти жодним чином не поступаються за популярністю і ефективністю зарубіжним аналогам. Як взірець такої тенденції, дослідниця наводить серію настільних ігор «Дата: Фрагменти історії» [50, с. 115–116].

Даний ігровий продукт оформлений у стилі коміксів та є дієвим інструментом, за допомогою якого можна швидко повторити попередньо вивчений матеріал і дізнатися щось нове про історичні події різних епох. Гра не вимагає багато часу на проходження (що також є перевагою для даного ресурсу), а її сюжет містить чималу кількість маловідомих фактів та подій, дослідження яких неодмінно дозволить зацікавити гравців і вмотивувати їх до вивчення історії [79].

У буремні роки боротьби українського народу за незалежність перенесе настільна гра під назвою «Українська революція 1917–1921», сюжет якої нагадує популярні «ігри-ходилки» – тип настільних ігор, у якому гравці пересуваються по ігровому полю за рахунок спеціальних «фішок». Зміст такої розваги полягає у тому, щоб якнайшвидше «дійти» до фінішу. Для ігор, що опираються на історичні мотиви, властива складова реальності/наближеності подій у віртуальному вимірі до певних фактів, які мали місце в нашій минувшині. Не став виключенням і цей ігровізований інструмент. Його зміст охоплює події 1917–1921 рр. а точне уявлення про особливості географічного вигляду нашої країни в цей період знаходить вираження у картах Степана Рудницького. Вони є одними із найвідоміших і найавторитетніших карт України. В комплекті з грою є текстова інструкція, що допомагає гравцям зрозуміти її правила та нюанси. Ресурс «Українська революція 1917–1921» відноситься до тематичних ігор та має гарний потенціал для використання на заняттях історії у старшій ланці ЗЗСО [86].

Настільна гра «7 чудес» (7 Wonders) – захоплююча стратегія, яка дозволяє гравцям відчувати себе творцями стародавніх цивілізацій. У грі потрібно збирати ресурси, розвивати зовнішню і внутрішню торгівлю, вести затяжні війни, а також будувати різнопланові архітектурні споруди. Для використання у практичній площині даний ресурс матиме доцільність, оскільки попри історичну тематику (яка, безперечно, є важливою на заняттях історії), в ньому присутні елементи економіки, географії та інших дисциплін. Даний ресурс буде цікавим для здобувачів середньої ланки ЗЗСО [80].

До настільних ігор політичного жанру відноситься стратегія «Twilight Struggle» («Сутінкова боротьба») – варгейм, в якому учасники беруть на себе ролі лідерів США або СРСР і змагаються за світове панування. Дана розробка заснована на реальних історичних подіях «Холодної війни» – геополітичного конфлікту Сполучених Штатів та Радянського Союзу. Суть гри полягає у використанні учасниками своїх ресурсів та впливів, щоб розширити контроль над світом. З елементів гейміфікації в даному ресурсі можна виокремити: право вибору персонажа/ролі (гравець обирає сторону, на боці якої він буде проводити кар'єру), бонуси (очки впливу, за рахунок яких персонаж має можливість здобути перемогу), ну і, звичайно, реалістичний ігровий дизайн, що є додатковим мотиваційним чинником для учнів. Стратегію доцільно інтегрувати у навчальне заняття з історії для здобувачів освіти старшого рівня (11 класу) [81].

Ігровий проєкт «Адріанів Вал» – настільна гра, що оповідає про історію римських війн та має три сюжетні лінії. У них гравці беруть на себе роль римських полководців, які мають захистити кордони Римської імперії від нападів варварів. Щоб досягти окресленої мети учасники повинні навчитися грамотно розподіляти ресурси, зміцнювати фортеці та тренувати війська. Зазначений проєкт, безумовно, вартий уваги. Його роль у побудові ігровізованого заняття важко переоцінити. Завдяки різноплановим мотивам і сюжетним лініям, гра розвиває логічне мислення та формує стратегічні навички [82].

Чудовим інструментом ігровізації для розвитку творчості і креативності є настільна гра вітчизняної розробки «Відбудуй Україну» – це захоплююча економічна стратегія, що має в своєму ігровому потенціалі широкі можливості для творчого самовираження. Вона підійде для гравців будь-якого віку, оскільки її перевагою є простий і зрозумілий ігровий сюжет. Даний інструмент також має чудовий дизайн: усі елементи виконані з дерева, що робить його ще більш привабливим та приємним у використанні. З ігровізованих елементів тут слід виділити: ігрову валюту, наявність гейм-

ресурсів, поетапних та чітких підказок. Ці та інші складові дозволяють розвинути у здобувачів ЗЗСО цілий ряд загальних і предметних компетентностей, а сюжет гри може бути використаний для закріплення знань про економіку та історію України на різних хронологічних етапах [84].

Гра «Raiders of Scythia» («Вершники Скіфії») дозволяє наочно вивчити, як створювалися і розвивалися з плином часу давні скіфські поселення. В цій настільній грі одночасно можуть брати участь одна або кілька осіб (учасників). Успішні гравці мають можливість захопити південні країни, такі як Греція, Кіммерія, Персія та Ассирія. За вдалі військові кампанії гравці отримують ігрові бонуси (це також є складовою гейміфікації). Переможцем стає той учасник гри, який завоює найбільше країн та виконає усі завдання цього квесту. Гра доцільна для використання у 6 класах ЗЗСО [83].

За підтримки Львівської міської ради, компанія «EduGames» випустила у світ настільну гру «Галичина 1918–1919», присвячену 100-річчю утворення ЗУНР. Даний продукт націлений на виховання у молодого покоління патріотичного характеру і розповідає про події початку ХХ ст. на теренах західноукраїнських земель: Листопадовий зрив (та відомих його сподвижників), боротьбу українців за незалежність і ін. Для гравців є доступними декілька функціональних можливостей: очолити уряд ЗУНР та керувати армією і ресурсами. Гра є цікавим і пізнавальним способом вивчити буремні події з історії України ХХ ст. (навчальний матеріал 10 класу ЗЗСО). Вона сприяє вихованню національно-патріотичних цінностей школярів та формує у їхній свідомості практичні навички і вміння [85].

Туристсько-краєзнавча діяльність в закладах освіти може бути доповнена настільною грою «Етнографічне лото». Дана розробка має можливість до використання, як в позашкільних закладах (з відповідною специфікою діяльності), так і в ЗЗСО (розглядаючи дотичні до сюжету гри навчальні теми чи працюючи з вихованцями на факультативних заняттях). На переконання Н.В. Олійник ключовими завданнями, які ставить перед собою цей проєкт, є поглиблення учнями знань про унікальність української

культури, її специфіку і побут, розвиток предметних умінь і навичок, а також виховання свідомих громадян і патріотів Батьківщини. Н.В. Олійник зазначає, що дана гра може використовуватися на заняттях як додатковий навчально-методичний матеріал, а її поєднання із освітнім тематичним контентом, дозволить залучити до процесу навчання значну кількість учнів [39, с. 38–39].

Автор дослідження зробив актуальний внесок у розвиток та аналіз настільних ігор історичного спрямування. У своїй невеличкій розвідці, акцентував увагу на грі «Поселення й житло українців», яка надає інформацію про традиційні домівки та поселення давніх пращурів. На наше переконання, цей ресурс чудово підходить для дітей середньої ланки ЗЗСО. Елементи геймізації, а також сучасний ігровий дизайн – принади, які роблять цю гру цікавою та захоплюючою для вихованців. Універсальність цього проекту дає можливість для використання його матеріалів як у шкільній, так і позашкільній освіті [104, с. 56].

Гейміфікація освітнього процесу та її інструменти – це не лише про настільні та відеоігри з яскравим історичним сюжетом. Важливу роль в ній займають навчальні веб-платформи. Вони дозволяють створювати інтерактивні завдання, які допомагають учням засвоювати матеріал у цікавій і захоплюючій формі. Сервіс «Kahoot!» є одним із популярних навчальних веб-ресурсів. Він має у своєму арсеналі широкий спектр функцій, які дозволяють створювати різні типи інтерактивних завдань. Крім того, «Kahoot!» пропонує систему дистанційного навчання, яка є зручним інструментом для проведення онлайн-занять. Присутність геймізованої складової робить цей сервіс ще більш привабливим для учнів та сприяє ефективному досягненню ними освітніх цілей [87].

Платформа «LearningApps» – геймізований інструмент, за допомогою якого можна створювати інтерактивні завдання для учнів. Ці модулі мають широкий функціонал та можуть змінюватися/доповнюватися відповідно до поточних освітніх потреб. Однак потрібно розважливо застосовувати даний

ресурс. Розробники радять послуговуватися ним в сукупності з навчальним контентом, або використовувати як доповнення до конкретного заняття (при цьому не обмежуючись лише ним). Інтерфейс платформи забезпечений українською мовою, що робить її доступною для всіх користувачів [88].

Відрізняється від інших освітніх ресурсів своїми унікальними можливостями сервіс «Wordwall». Він дозволяє педагогам створювати інтерактивні завдання для учнів. Ця платформа унікальна тим, що її можна інтегрувати на заняття, як у онлайн-форматі, так і використовувати в межах аудиторного навчання, роздруковуючи для учнів. Педагог може адаптувати доступні шаблони під свої та дитячі потреби, створюючи анаграми, кросворди, флеш-картки і діаграми. Завдяки широким та гнучким можливостям сервісу для учителя доступно більше умов, щоб створювати цікаві та ефективні ігровізовані завдання, що надають вихованців до активної співпраці на заняттях історії [89].

«Classtools» – це сайт-конструктор, який надає можливість розробляти ігрові плагіни для різнотипної та широкоформатної навчальної діяльності. Серед великого масиву доступних плагінів найбільшою популярністю користуються: «Діаграма Фішбоун», «3D Галерея», «Генератор карток», «Середньовічний генератор мемів» та інші. Педагог може доповнити або змінити обраний матеріал та зберегти його для подальшого використання у навчанні [90].

Онлайн-сервіс «Brainscape» – це дієвий інструмент для навчання, який допомагає запам'ятовувати інформацію максимально ефективно. Дана онлайн-платформа призначена для створення і використання у практичній діяльності онлайн-карток. Brainscape підтримує різні формати файлів (аудіо та відеофайли), що робить його придатним для навчання в різних галузях знань. Функція відстеження прогресу допомагає вчителям оцінювати успіхи учнів і, за необхідності, надавати їм індивідуальні рекомендації. Ці та інші елементи гейміфікації позитивно впливають на підвищення рівня мотивації

вихованців і допомагають їм розвинути ступінь володіння сучасними компетенціями [91].

«ClassDojo» – це онлайн-платформа, яка допомагає вчителям та учням спілкуватися і навчатися разом. Вона використовує спеціальні інструменти, щоб зробити навчання більш цікавим та мотивуючим для дітей. Учні можуть обмінюватися повідомленнями (фото та відео формату), спілкуватися між собою і оцінювати одне одного. До того ж, у вихованців є можливість збирати бали за виконання завдань, а у вчителів – надавати зворотний зв'язок за допомогою емоцій. Батьки отримують актуальну інформацію про події у класі, переглядаючи профіль учня. Вони також мають доступ до даних про успішність своїх дітей та можуть безперешкодно спілкуватися з вчителями [92].

В.В. Гавриліна вважає, що сервіс «Classtime» є ефективним інструментом мотивації здобувачів освіти. На переконання дослідниці, це платформа, яка сприяє командній роботі та створює умови для активної співпраці учнів як на заняттях, так і в позаурочний час. Фахівчиня впевнена, що використання подібних засобів позитивно впливає на формування та розвиток у дітей необхідних для сучасних умов життя компетентностей [19].

Classtime допомагає педагогам ефективніше та продуктивніше організовувати освітню діяльність. Цей сервіс забезпечує миттєвий зворотний зв'язок про прогрес учнів, автоматизовану перевірку відповідей і доступ до навчального контенту для створення інтерактивних занять [93].

«Moodle» – це потужний інструмент для ігрового навчання. Він дозволяє створювати різноманітні освітні ресурси, що можна використати в повноформатній (очній) чи змішаній моделі навчання. Універсальна за своїми функціональними можливостями платформа має широкий набір інструментів для організації ефективного навчання, орієнтованого на учня. Moodle надає можливості для комунікації учасників та сприяє їхній ефективній взаємодії і співпраці. Серед чималого арсеналу компонентів

найактивніше застосовуються інструменти комунікації – чати, блоги та форуми [96].

М.В. Гришуніна провела масштабне дослідження можливостей сервісу Moodle. Вона з'ясувала, що даний ресурс має широкий спектр ігровізованих плагінів, які дозволяють педагогам будувати навчальний процес відповідно до індивідуальних потреб учнів. Серед найчастіше вживаних плагінів дослідниця виокремлює: «Quizventure», «Level up!» та «Game». Плагін «Quizventure» дозволяє перетворити звичні освітні тести та опитування на захоплюючі ігрові засоби, що сприяють підвищенню мотивації учнів. Плагін «Level up!» додає до навчального процесу систему нарахування балів, які можна використовувати для порівняння успішності здобувачів освіти та діагностики рівня їхніх знань, сформованості практичних умінь і навичок. Плагін «Game» надає можливість впроваджувати в навчальний процес різні ігрові елементи, такі як вікторини, конкурси, ігри-головоломки тощо. Ці плагіни дозволяють модифікувати наявні функції сервісу та надають вчителям можливість створювати персоналізовані завдання для учнів [21].

Український дослідник В. Щербина також наводить приклади того, як можна використовувати елементи геймізації в освіті. Серед чималої кількості різнопланових інструментів, він виокремлює сервіс «Socrative», що надає можливість вчителям та учням взаємодіяти між собою за допомогою мобільних пристроїв [58]. Ця платформа дозволяє учасникам освітнього процесу комунікувати між собою та проводити опитування і тестування в онлайн-форматі. Вона допомагає адаптувати освіту до сучасних викликів і доступна на всіх популярних пристроях [98].

Ресурс «Flippity» – це зручне і ефективне онлайн-середовище, яке дозволяє створювати інтерактивні завдання та ігри. За результатами дослідження Л.Л. Рикової та К.О. Ключової, Flippity є ефективним освітнім інструментом, який може допомогти педагогам обернути заняття з нудного та рутинного на цікаве і продуктивне. Даний сервіс створений на базі хмарних технологій, що робить його легкодоступним та зручним у

практичному використанні (зокрема, й на заняттях історії). Ресурс містить велику кількість ігровізованих інструментів у вигляді наочних шаблонів, призначених для модифікації та побудови за поданим зразком. До них належать: кросворди, флеш-картки, настільні ігри та тренажери пам'яті. Усі перелічені фактори роблять його ефективним засобом для використання у ЗЗСО [28].

Питання про те, чи варто використовувати ігри на заняттях, досі є предметом дискусій. Прихильники традиційного навчання вважають, що гра відволікає від навчального процесу. Натомість методистка І.А. Самойлова стверджує, що гра – це ефективний інструмент для підвищення якості освіти. Для аргументації такого судження, авторка наводить як приклад реальні (статистично і практично доведені) результати використання сервісу «World of Classcraft» канадським педагогом – розробником Шоном Янгом. За результатами постійних спостережень та аналізу він дійшов висновку, що після того, як гра була інтегрована в навчальний процес, успішність учнів підвищилася приблизно на чверть (20-25) відсотків. Дану статистику педагог пояснює тим, що у «World of Classcraft» присутні три важливих фактори гейміфікації: активна співпраця усіх учасників гри, винагороди за пророблену роботу та зворотний зв'язок [46].

Дослідниця Н.П. Волкова вважає, що рольові ігри дозволяють учням краще засвоїти матеріал, розвинути комунікативні навички та творче мислення. Фахівчиня переконана, що рольові ігри допомагають учням краще зрозуміти свої професійні ролі та позиції інших людей. Вона пропонує методичні рекомендації щодо організації рольових ігор, які можна використовувати в освітньому процесі [62, с. 216–233].

Онлайн-курси – це гарна можливість для людей з усього світу отримати якісну освіту міжнародного рівня. Coursera – одна з найбільших платформ онлайн-освіти. Це глобальна платформа, яка має доступ по всьому світу і допомагає людям навчатися та розвивати кар'єру. Вона пропонує широкий вибір веб-курсів від провідних університетів та компаній [94].

Кевін Вербах – один із найвідоміших фахівців у галузі гейміфікації, відкрив на цій платформі курс, присвячений даній новації. У ньому він ділиться своїми знаннями про те, як використовувати елементи гри для вирішення реальних завдань. Кевін Вербах розповідає про основні механізми гейміфікації та пояснює, як їх можна використовувати для підвищення ефективності та мотивації людей [100].

Дотичним до тематики нашого дослідження є цікавий онлайн-курс педагога, науковця та історика – Олександра Желіби [101]. В даному курсі автор подає інформацію про особливості застосування ігрових елементів у практичній (освітній) діяльності. Крім цього, на ресурсі міститься чимало методичних розробок для використання різнопланових ігор на історичну тематику. Платформа, на якій створено цей проєкт – «На Урок». Вона містить багато схожих ресурсів, де зібрано велику кількість навчальних матеріалів, що неодмінно стануть у нагоді і спростять підготовку до занять усім учасникам освітнього процесу [99].

Певну лепту дослідження таких платформ здійснили і ми. Зокрема, у одній із розвідок нами виокремлено питання інтеграції освітніх курсів у навчальний та виховний процес закладів освіти (в даному дослідженні – позашкільних). Вивчили і провели аналіз наявних платформ та сервісів, що дозволяють ігровізувати навчальну діяльність на уроках історії. Після детального та зваженого розгляду ми прийшли до висновку, що для гуртків чи позакласних занять, які мають туристсько-краєзнавчу та суспільно-історичну спрямованість, найкраще підійдуть вітчизняні проєкти «EdEra» і «Prometheus» [103, с. 99–100].

Вітчизняна студія веб-освіти – «EdEra» (Educational Era) пропонує широкий спектр освітніх ресурсів. Одним із таких є курс «Знай свою Україну». У ньому міститься інформація про славетні традиції та культуру українського люду в різні історичні епохи. Цей курс цікавий для учасників різного шкільного віку, адже він побудований на основі ігрових механізмів,

що робить освіту захоплюючим і мотивуючим інструментом досягнення окреслених цілей навчання [95].

Веб-платформа «Prometheus» прагне зробити освіту якісною і масовою для всіх. Співпрацюючи з авторитетними міжнародними партнерами, платформа містить понад три сотні курсів з найпопулярніших тем, які обрали майже два з половиною мільйони слухачів [97]. Медіапроект, який популяризує Україну та її надбання у світі; платформа, що розповідає про Україну, її історію та культуру, а також про унікальних українців. Саме такими словами можна описати ресурс, що виник на платформі «Prometheus». Його назва – «Ukrainer». Із початком повномасштабної війни російської федерації проти України, цей проект набув нового, волонтерського значення. Він підтримує незламність наших мужніх воїнів, організовуючи благодійні акції та донати, задля допомоги збройним силам у нелегкий для всієї країни час [102].

Отже, застосування елементів гейміфікації в царині освіти – доволі складний та ресурсозатратний процес. Він потребує високої педагогічної майстерності викладача та розуміння ним основ ігрової діяльності. Щоб вдало застосувати дану практику на заняттях історії у закладах загальної середньої освіти, варто володіти необхідним інструментарієм ігровізації. До нього входять відеоігри на конкретну історичну тематику, настільні рольові або квест-проекти, ігровізовані веб-платформи та ресурси, а також освітні курси (більшою мірою у онлайн-форматі).

Відеоігри – розважальний продукт, який вимагає від гравців тривалого часу та зусиль, щоб повністю осягнути його сюжет. Натомість адаптивне використання окремих фрагментів відеоігор як от – «Козаки», «Острів», «Цивілізація» чи інших, у сукупності із навчальним контентом створює потрібні умови для активізації пізнавальної діяльності учнів та їхнього компетентнісного розвитку.

Якщо можливості виділяти для інтеграції у освітній процес відеоігор у вчителя немає – ефективним рішенням буде замінити дані інструменти на

мобільніші і простіші у використанні – рольові настільні ігри. За своєю тематикою, вони чудово підійдуть для використання на заняттях з історії України та світової минувшини у ЗЗСО.

Однак, не лише ігри за своєю сутністю і форматом складають технологію гейміфікації. Вона передбачає, насамперед, вміле поєднання ігрових мотивів та теоретичної інформації. Якщо якогось чинника не вистачає – заняття не матиме потрібного ефекту та буде невдалим. Щоб мінімізувати такий ризик, на сьогодні існує велика кількість сервісів, платформ та онлайн-проектів, де внормовано передбачена подача навчальної інформації у гармонійній сукупності із ігровізованою складовою. Як приклад наводяться сервіси «Wordwall», «Kahoot!» та ін. У тісному поєднанні з ними діють ресурси, що надають здобувачам освіти доступність умов отримання інформації та формування на її основі практичних умінь і навичок. До таких платформ належать: «EdEra», «Coursera», «Prometheus» тощо.

Отож, узагальнимо. Досягнення гейміфікацією освітньої мети на заняттях історії передбачається шляхом використання комплексу ігровізованих інструментів, які надають можливість ефективного формування у здобувачів освіти предметних та загальних компетентностей.

3.2. Формування загальних та предметних (історичних) компетентностей засобами гейміфікації

Як вже згадувалося нами, зараз в державі відбувається радикальна перебудова усіх ланок освіти, включаючи повну загальну середню. Щоб конкретизувати та систематизувати наявні реформаторські кроки щодо викладання певного переліку дисциплін у ЗЗСО, МОН України розробляє методичні рекомендації, в яких окреслено ключові пріоритети нововведень, що опираються на концептуальні засади Нової української школи («Концепцію НУШ») [9].

Закладена Законом України «Про освіту» (2017 р.) Концепція НУШ визначає, які вміння та навички необхідні для успішного життя в сучасному

світі. Вони поділяються на десять (з недавнього часу додано ще одну – одинадцятую) ключових компетентностей, які є однаково важливими для усіх учасників освітнього процесу. Зазначені компетентності включають в себе вміння спілкуватися, вчитися, мислити критично, вирішувати проблеми, бути ініціативним та творчим [8].

Мовна компетентність — це здатність людини використовувати мову для взаємодії та спілкування з іншими людьми в різних соціальних контекстах. Вона включає в себе знання про мову, розуміння її правил та вміння вільно користуватися нею в усній та письмовій формі. Л.І. Самчук і Ю.М. Мойсенюк пропонують використовувати гейміфікацію для розвитку мовної компетентності. Гейміфікація — це ефективний метод навчання, який послуговується елементами ігор для підвищення мотивації та зацікавленості учнів. Вона може бути використана для розвитку мовної компетентності шляхом створення умов для активного використання мови в різних навчальних ситуаціях [47].

Здатність спілкуватися рідною та/або іноземними мовами є другою ключовою компетенцією, про практичну реалізацію якої ми частково згадували у наших попередніх дослідженнях. Нами було розглянуто, яким чином можна реалізувати цю компетентність за допомогою ігровізованих освітніх сервісів. На основі наведеного переліку ресурсів, які доступні англійською та українською мовами, ми прийшли до висновку, що активне застосування геймізованих платформ дозволяє гравцям збагачувати свій словниковий запас, покращувати рівень володіння іноземними мовами та підвищувати загальну ерудицію. Це також допомагає їм спілкуватися з людьми з інших країн без перешкод [103, с. 102].

Математична компетентність – це здатність використовувати математичні навички та знання в повсякденному житті та у професійній практичній площині. На основі аналітичних даних «Giosschool» (сучасної веб-школи математики) виявлено, що мотиваційні елементи геймізації – рейтинги, бали та бєджі є ефективними засобами залучення дітей до

навчання математики (дод. Л). Комплексне поєднання саме таких ігрових засобів, що містять у своїй структурі елементи логіки, статистики і інших, споріднених із математикою знань, сприяє формуванню і подальшому розвитку в учнів математичної компетентності. Для історичної науки даний спосіб також буде доцільним, адже вказані ігровізовані елементи, та й сама математична наука містить доволі тісні міжпредметні зв'язки із суспільствознавчими дисциплінами. Знання логіки в цьому контексті сприяє формуванню не лише однієї із одинадцяти ключових компетенцій, а й ряду важливих предметних (історичних) умінь і навичок [20].

До наступної, четвертої компетентності можна віднести розуміння основ природничих наук, сучасних технологій та уміння використовувати їх у повсякденному житті. Ігри допомагають дітям розвивати в собі ці навички, навчаючи їх критично мислити, вирішувати проблеми та творчо підходити до виконання завдань. Ігрова діяльність, на думку І. Дьоміної, є ефективним способом розвитку у дітей навичок у галузі інформації, медіа та технологій [23].

Інноваційність – компетенція, якою зовсім недавно було доповнено перелік ключових компетентностей. Вона визначає здатність здобувачів освіти адаптуватися до навколишніх змін, ставити цілі та досягати їх. Найкраще, на нашу думку, вона розвивається за допомогою гейміфікації. В.М. Міленін у своєму дослідженні стверджує, що інноваційна модель освітнього простору має ґрунтуватися на сучасних ІКТ-засобах, які здатні змінити світосприйняття вихованців і сформувати у них творчий підхід, позитивне та вмотивоване ставлення до навчальної діяльності. Цього, за твердженням науковця, можна досягти шляхом використання на практиці тематичних квестів, ігор та інших гейміфікованих програм [63, с. 126].

Екологічна компетентність – це здатність людини розуміти, цінувати та дбайливо використовувати природні ресурси. Вона є однією з шести ключових компетентностей, які необхідні для успішної життєдіяльності людини (здобувача освіти) в сучасному суспільстві. Дана компетентність

включає в себе такі складові: охорону природи (збереження біологічного різноманіття, захист світу від забруднення та руйнування); ощадливе користування природними багатствами (розумне використання природних ресурсів, а також зменшення відходів); розуміння базових основ природокористування (знання про взаємозалежність природи і людини, про наслідки згубної людської діяльності відносно довкілля) Л. Сергєєва пропонує використовувати ігрові механізми для створення інтегрованих занять, які сприятимуть розвитку екологічної компетентності. Такі заняття можуть бути цікавими та захоплюючими для учнів, а також сприятимуть їхньому творчому розвитку [48].

Інформаційно-комунікаційна компетентність – вміння використовувати ІКТ-засоби та цифрові технології в освітній та практичній (професійній) діяльності. Стаття Д.Б. Мехед та К.М. Мехед, присвячена даній проблематиці, показала, що гейміфікація є дієвим наочним прикладом і водночас практичним способом формування у вихованців цифрових умінь та навичок. На прикладі веб-ресурсу «Kahoot!», дослідники продемонстрували, що ігровізована навчальна діяльність у поєднанні з освітнім контентом сприяє ефективному засвоєнню учнями знань і активному розвитку предметних та ключових компетентностей, включаючи інформаційно-комунікаційну [37, с. 26].

Одна із ключових навичок XXI століття – це здатність до навчання та самонавчання впродовж усього життя. Комп'ютерні ігри, які все більше впливають на сучасне життя, завдяки своїй інтерактивності можуть та мають стати ефективним інструментом для розвитку цієї компетентності. Граючи в ігри, учасники мають можливість приймати самостійні виважені рішення та оцінювати їх ймовірні наслідки. Така особливість дозволяє їм розвивати критичне мислення та вміння вирішувати проблеми, адаптуватись до змін. Власне за цих умов, комп'ютерні ігри можуть допомогти учням постійно навчатися чомусь новому, розвивати свої навички та завжди бути готовими до змін у світі [52, с. 169–170].

Дев'ятою ключовою компетентністю, відповідно до Концепції НУШ є громадянська та соціальна. Це важливі навички, які дозволяють здобувачам освіти розуміти та цінувати демократичні цінності: рівність, справедливість та гуманізм. Дослідники О.В. Захарова та А.В. Грузд, посилаючись на твердження відомого британського фахівця з педагогіки Майкла Барбера, стверджують, що гра є ефективним інструментом для розвитку особистості та поширення демократичних цінностей у суспільстві [26, с. 115].

Десята ключова компетентність, яку має розвивати освіта, – це культурна компетентність. Її суть полягає в тому, що учні усвідомлюють, відносяться з повагою і розуміють свою національну ідентичність та цінності інших культур, держав, етносів. Цю компетентність можна розвивати за допомогою ігрованих форм навчання, які допомагають учням опанувати різноманітні культурні традиції, а також морально-етичні та релігійні норми. Про це, зокрема, згадано у нашому дослідженні, що присвячене питанню впровадження гейміфікації у сферу освіти та її особливостям [104, с. 55–56].

Одинадцята ключова компетентність передбачає володіння навичками фінансової грамотності, підприємливості та ініціативності. Дана група компетенцій також формується в процесі навчання. Учні, що розвивають ці уміння в контексті ігрової діяльності, вчаться ставати лідерами у класному колективі, бути відповідальними, креативними та командними гравцями. Як вважає В.В. Гавриліна, засобами для формування даної компетентності є дружня атмосфера, позитивні емоції, інтерактивне освітнє середовище та командні чи рольові ігри, що сприяють практичній реалізації щойно вказаних умов [19].

За Законом України «Про освіту» (2017 р.) та державними стандартами різних рівнів повної загальної середньої освіти, виокремлено поділ на певні освітні галузі, відносно яких відбувається побудова документів навчально-методичного плану, де зазначено рекомендації, щодо викладання ряду дисциплін кожної галузі, а також опис вимог до навчального процесу, із урахуванням компетентнісного підходу. Враховуючи зміст навчальних

програм дисциплін громадянської та історичної галузі знань, виокремлено групу предметних компетентностей, формування і розвиток яких визначено в контексті обов'язкових навчальних результатів здобувачів освіти.

Історичні предметні компетентності відіграють вирішальну роль у здатності учнів розуміти і тлумачити історичні процеси та явища, а також використовувати цю інформацію в практичній діяльності. Їх поділяють на: інформаційні, просторові, логічні, аксіологічні, хронологічні та інші компетентності [1, с. 10].

Зміст хронологічної компетентності полягає у здатності учня орієнтуватися в історичному часі та просторі, розуміти взаємозв'язок між історичними явищами, процесами, фактами та подіями. А.В. Ставицька пропонує використовувати рольові ігри для формування цієї компетентності. Зокрема, вона відзначає, що тематична настільна гра «Українська революція» та інші рольові проекти, зокрема – «Дата: Фрагменти історії» допомагають учням розміщувати історичні події у хронологічному порядку та розуміти їхню взаємозалежність. Використання на заняттях історії, схожих інструментів гейміфікації сприяє формуванню нових та удосконаленню вже наявних предметних умінь і навичок [50, с. 115].

Просторова компетентність дозволяє учню зрозуміти, яким чином навколишній світ впливає на людське життя. Вона допомагає вихованцям орієнтуватися в історичному та соціальному просторі, дослідити взаємозв'язок між ними. Наочне формування такого комплексу вмінь і навичок можливе за умови грамотного поєднання візуальної і теоретичної (інформаційної) складової. У власному дослідженні нами було розглянуто за допомогою яких геймізованих засобів можна досягти опанування здобувачами освіти даної предметної компетентності. На основі настільних ігор, що мають краєзнавчу та етнологічну спрямованість – «Поселення й житло українців», «Етнографічне лото», учні мають змогу опанувати етнологічний контент, спираючись на суспільно-історичні та географічні умови побуту українського населення [104, с. 55–56].

На заняттях історії гейміфікацію можна використовувати для розвитку інформаційної предметної компетентності, яка характеризується здатністю учнів працювати з різними видами джерел інформації, критично мислити, а також формулювати і ставити запитання. Щоб підвищити рівень сформованості даних навичок, О. Павленко пропонує використовувати гейміфікацію у домашніх завданнях. На його переконання, виконання такого типу завдань можна поєднувати із освітнім контентом, що стосується теми. Як приклад, дослідник наводить інтеграцію творчих завдань, що потребують нестандартного підходу до їх вирішення та задіюють ряд учнівських здібностей, зокрема – вміння аналізувати та підбирати інформацію. У випадку їх поєднання з різними ігровими механізмами, рівень мотивації і зацікавлення вихованців даним процесом буде значно кращим, а виконання таких завдань буде набагато результативнішим. До прикладу, це може бути: створення шкільної газети з цікавими історичними фактами (допоможе учням знайти та обробити інформацію з різних джерел), або ж складання різноманітних головоломок-квестів з історичними термінами (дасть можливість розвинути їхнє критичне мислення та вміння формулювати запитання) [40].

Логічна компетентність – це вміння учнів встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між історичними подіями. О.М. Таран вважає, що вона формується в процесі навчання історії за допомогою завдань, які потребують від вихованців навичок аналізу, синтезу та узагальнення історичної інформації. Щоб їх розвинути, фахівчиня рекомендує використовувати елементи ігор. Це можуть бути як окремі, автономні інструменти гейміфікації, так і комплексні ігровізовані завдання, побудовані на основі навчального контенту чи дидактичних вправ (як от «Що? Де? Коли?») [51].

Аксіологічна компетентність – це здатність здобувачів освіти цінувати й поважати інших, їхні думки, права та свободи. Вона також передбачає формування особистого ставлення до людини (історичного діяча/персони) та об'єктивне її оцінювання. Олена Пошетун, дослідниця в галузі методології

викладання суспільствознавчих наук (зокрема, історії), вважає, що розвиток аксіологічної компетентності у вихованців ЗЗСО можливий за рахунок розвитку творчих здібностей, образного мислення та пізнавальної активності. Щоб гармонійно поєднати ці аспекти, на переконання фахівчині, варто застосовувати на уроках рольові ігри у формі театралізованих вистав. Такий комплексний метод дає змогу учням поставити себе на місце певної історичної особи і здійснити її самооцінку. Крім того, інші учасники також мають можливість оцінити результати діяльності відомих історичних персон, спираючись на їх історичний портрет, побудований в процесі гри, співставивши його із реальними життєвими подіями [64, с. 264].

Гейміфікація в освіті змінює парадигму навчання. Вона перетворює його на захоплюючу гру, в якій учні отримують знання та розвивають навички. Цей підхід дозволяє формувати у вихованців ключові та предметні компетентності, що є важливими для успішної життєдіяльності в сучасному світі. Пропонуємо розглянути конкретні приклади використання елементів ігровізації на занятті історії у 5 класі ЗЗСО (дод. М).

Традиційний урок історії має декілька етапів, на яких розкривається певна навчальна, виховна та розвивальна діяльність педагога і учнів. Інтегрування елементів гри можливе практично на всіх етапах заняття. Першим є організаційний (підготовчий) етап. На ньому відбувається емоційне налаштування та підготування вихованців до початку уроку. В контексті даного етапу, доцільним буде використання ігрових мотивів, що здатні заспокоїти та підготувати учнів до заняття. Це може бути невеликий вірш чи вислів, що супроводжується візуалізацією (слайдами презентації або роздатковим матеріалом). За підсумками даного етапу у здобувачів освіти розвиваються особистісні вміння та навички соціалізації.

Наступним на черзі є етап перевірки домашнього завдання. Його слід реалізовувати у трьох формах: усній, письмовій та роботі біля дошки. Письмова робота передбачає розкриття учнями кількох теоретичних запитань за темами минулих занять. Такі завдання потребують сконцентрованості

учнів, тому зайвої «грайливості» в цих процесах не повинно бути. Письмову роботу можна провести й у онлайн-форматі (шляхом створення опитувань, вікторин, тестувань). В цьому допоможе платформа «На Урок», а також сервіси «Kahoot!», «Wordwall» та ін. В переважній більшості письмові завдання розвивають логічну та інформаційну предметні компетентності, однак при вдалому підборі теоретичних питань, учні формують практично увесь спектр загальних і предметних компетентностей. [105, с. 117–118].

Усне опитування доцільно проводити, використовуючи схематично-зображальний матеріал чи мультимедію. Корисно буде залучати до обговорень групи учасників (групові бесіди-обговорення). В плані-конспекті уроку з історії у 5 класі на цьому етапі ми використали спосіб обговорення у форматі шкільного інтерв'ю. Опитувач із мікрофоном у руках підходить до одного із учнів класу та задає запитання. Після отримання відповідей на усі питання, клас ділиться на групи та обговорює отримані результати і виражає власну думку щодо їх правдивості, або хибності (див. додаток М).

Усне опитування та робота біля дошки найкраще підходять для прямої інтеграції елементів геймізації. Це можуть бути квести, настільні ігри чи рольові вікторини (навчальні ресурси «Brainscape», «LearningApps», рольові ігри «Етнографічне лото», «Поселення й житло українців» тощо). При правильному використанні, вони також сприяють формуванню всього переліку ключових та історичних (предметних) компетентностей [105, с. 117].

Мотиваційний та актуалізаційний етапи уроку. Обидва дуже тісно між собою пов'язані. Завдання цих етапів – налаштувати учнів до вивчення нового матеріалу: зацікавити їх темою та пригадати дотичні події і факти з попередніх уроків. На цій частинці заняття також можна реалізувати ігрову діяльність, оскільки гейміфікація – чудовий мотиватор до навчання. В плані-конспекті уроку (див. додаток М) дані етапи проводяться із залученням опитувань та роботою з тематичними ребусами, що сприяють розвитку

предметних (хронологічної, інформаційної, аксіологічної, логічної) та ключових (мовленнєвої і ін.) компетентностей.

На етапі вивчення нового матеріалу нами здійснено інтеграцію геймізованої системи «поінтів». За окремо визначені запитання до учнів, передбачено нарахування (в разі вірної відповіді) додаткових балів – «поінтів». За рахунок них, в підсумку декількох занять діятимуть спеціальні бонуси, на які зможуть розраховувати найактивніші учасники. Окрім навідних запитань і обговорень, для розвитку логічної, хронологічної та інформаційної предметних компетентностей використано платформу «LearningApps», де побудовано інтерактивну гру «Стрічка часу». Її суть полягає у тому, щоб співвіднести певні факти та події із хронологічними межами, до яких вони відносяться [88].

Етап систематизації знань також є надзвичайно важливим на занятті. Адже показує рівень оволодіння учнями знаннями, вміннями та навичками впродовж уроку. Для цього етапу нами підготовлено розв'язок хронологічної задачі (позначення на лінії часу дат) на основі вправи «Історична математика» (розв'язок історичних прикладів та визначення кількості років між певними подіями) (див. додаток М). Ці завдання меншою мірою гейміфіковані, а тому для систематизації використовуємо також комплекс інтерактивних ігор (створених на геймізованих платформах «LearningApps», «Wordwall»).

Побудована на основі компонентів сервісу «LearningApps» інтерактивна гра «Палеограф» передбачає аналіз певних тверджень із теми уроку та встановлення відповідників на місця пропущених уривків з тексту [80]. «Історична анаграма» – геймізована вправа сервісу «Wordwall». Її суть полягає у встановленні правильної послідовності літер та утворенні тематичних слів чи словосполучень. Дане завдання сприяє розвитку інформаційної та логічної предметних компетентностей [89].

Після підбиття підсумків заняття, учням задається домашнє завдання. В нашому випадку до нього відноситься опрацювання матеріалів навчального

підручника з історії, творчий опис здобувачами освіти подій із власного життя у форматі невеличкого літопису, а також ігровізоване завдання – створення вихованцями квест-гри за матеріалами заняття. Усі перелічені складові домашнього завдання сприяють формуванню необхідних предметних умінь та навичок (див. додаток М).

Як показує досвід вітчизняної педагогіки, гейміфікація має усі можливості для докорінної зміни освітнього процесу. Дана новація спрямована на залучення до його розвитку якісно нових теоретичних і практичних підходів. В цьому плані, важливою складовою модернізації вітчизняної освіти є реалізація компетентнісного підходу до навчання. Завдяки гейміфікації учні можуть розвивати такі важливі навички, як спілкування рідною та/або іноземними мовами, володіння сучасними інформаційними технологіями та вирішення соціально значущих проблем. Під впливом цих та багатьох інших факторів формуються ключові (загальні) компетентності, яких на сьогодні, відповідно до концепції НУШ та державних стандартів, є одинадцять. Розуміння історичних зв'язків і закономірностей у навчальному процесі залежить від того, наскільки у вихованців розвинені предметні історичні компетентності. Вони включають знання дат і карти, логічне мислення, а також критичний аналіз інформації та об'єктивну оцінку подій. При вмілому застосуванні інструментів ігровізації вихованці покращують свої знання, уміння та навички і розвивають ключові та предметні компетентності.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі проведено аналіз теоретичних і практичних аспектів побудови освітнього процесу на заняттях історії у закладах загальної середньої освіти з використанням компетентнісного підходу та технології гейміфікації, суть якої полягає у застосуванні ігрових механізмів у неігровій діяльності; досліджено комплекс прийомів, способів та методів інтегрування на уроках історії елементів ігровізації, а також визначено їх ефективність для формування у здобувачів освіти ключових і предметних компетентностей. Реалізація мети та завдань дослідження дала нам можливість прийти до наступних висновків:

1. Геймізація – технологія, що здобула популярність у багатьох сферах життя, і освіта – не виняток. Хоча це відносно нова модель, на сьогодні вона вже отримала значну увагу науковців, що вказує на її актуальність серед усіх інших технологій. Зарубіжні вчені, такі як Гейб Зікерманн, Карл Капп, Хоселін Ліндер, Кевін Вербах та Ден Хантер, вивчали теоретичні основи гейміфікації, механізми її ефективного використання у практичній площині. Вони виявили, що гейміфікація включає в себе: чітко визначені цілі та завдання діяльності, на яку вона спрямована (щоб користувачі змогли відчувати прогрес та мотивацію), своєчасний і релевантний зворотний зв'язок (допомагає гравцям усвідомити власні досягнення та за необхідності внести певні корективи), можливість взаємодіяти з іншими учасниками (для підвищення зацікавлення і азарту). Українські дослідники здебільшого вивчають гейміфікацію як освітній засіб. Вони відзначають, що дана технологія може бути ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів, залучення їх до навчання та досягнення освітніх цілей. Загалом, вони погоджуються із твердженням, що гейміфікація – це перспективна технологія, яка має потенціал для підвищення ефективності освітнього процесу.

2. Ігровізація навчального процесу є ефективним інструментом розвитку та формування у здобувачів освіти компетентностей (комплексу практичних умінь, навичок, цінностей та переконань), визначених вітчизняною концепцією реформи освіти – «Нова Українська Школа». Ці компетентності є обов'язковими для всіх освітніх рівнів і регулюються низкою законодавчих та нормативних актів. До цього переліку входять: Закони України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», які регламентують умови реалізації компетентнісного навчання; Державні стандарти (різних освітніх рівнів), що визначають перелік загальних (ключових) компетентностей здобувачів освіти та заплановані на певний період Державні цільові соціальні програми. Конкретні положення та вимоги формування у вихованців низки зазначених компетентностей викладені у навчально-методичних актах – методичних рекомендаціях Міністерства освіти і науки України щодо викладання дисциплін різних освітніх галузей (в нашому випадку – громадянської та історичної галузі знань). Окрім методичних рекомендацій, основним орієнтиром педагога у його роботі є навчальні програми, в яких також міститься інформація про специфіку досягнення учнями конкретних практичних умінь та навичок.

3. Компетентнісний підхід є новим вектором розвитку української системи освіти. Він орієнтований на формування та подальший розвиток у вихованців здібностей, потрібних для досягнень у житті. В сучасних обставинах даний підхід не розглядається як мінливе, непослідовне реформування, а передбачає тривалий процес трансформації усієї системи освіти. Він не має обмежуватися виключно заміною теоретичних основ змісту навчання, а повинен включати в себе переорієнтацію форм, методів та засобів організації освітнього процесу, виходячи із сучасних вимог і потреб суспільства. Починаючи з 2017 р., в Україні розпочалась реформа освіти, що змінила фокус системи з передачі знань (як це відбувалося за старої моделі навчання) на розвиток компетентностей (якісно нового підходу). «Нова українська школа» – концепція вітчизняних реформ, готує учнів до життя в

сучасному світі, де важливо не просто знати, а й вміти застосовувати знання на практиці.

Одним із засобів розвитку компетентностей є ігрова діяльність. Гра – це природна форма навчання для дітей, яка допомагає їм не лише засвоювати знання, а й розвивати мислення, творчість, комунікативні навички та інші важливі компетентності. Гейміфікація (основою в якій є та сама ігрова діяльність) є невід'ємною складовою компетентнісного підходу. Вона має можливість зробити навчально-виховний процес для здобувачів освіти цікавим і захоплюючим, дозволяє їм отримувати постійний зворотній зв'язок про свої успіхи. Також ігровізація допомагає розвивати у дітей необхідні для успіху в житті компетентності та підвищує їхню мотивацію до навчання.

4. Для того, щоб заняття історії було цікавим і захоплюючим, вчителю потрібні інструменти, які здатні створити ігрову атмосферу. Вони існують у великій кількості, і постійно удосконалюються. Це вкотре доводить, важливість та актуальність ігровізації для освіти. Ми проаналізували та систематизували основні види інструментів гейміфікації для уроків історії. До них відносяться: тематичні відеоігри з історичним сюжетом; настільні рольові, або квест-ігри; веб-сервіси та платформи; освітні курси.

Серед тематичних відеоігор звертаємо увагу на багатосерійні стратегії «Тотальна війна», «Королі-Хрестоносці», «Цивілізація», «Імперія Землі». Продуктами вітчизняної розробки є проекти «Козаки», «Острів», «Лицарі Золотих Воріт», «Літопис українських звичаїв» та інші. На відміну від даних інструментів, рольові ігри мають ряд переваг. Насамперед, це помітно менша складність у створенні умов для використання, а також відсутність чинника постійної та тривалої взаємодії (як це відбувається із відеоіграми). До цього виду інструментів гейміфікації відносимо ігри, сюжет яких пов'язаний із українською минушиною («Галичина 1918–1919», «Поселення й житло українців», «Етнографічне лото», «Українська революція 1917–1921», «Відбудуй Україну») та подіями світової історії («Сутінкова боротьба», «Вершники Скіфії», «7 чудес», «Адріанів Вал» тощо).

Для ефективного використання ігрових мотивів передбачено поєднання їх із навчальним контентом. Для практичного втілення цієї умови існує велика кількість різнопланових геймізованих ресурсів. Серед навчальних платформ найпопулярнішими для використання в ЗЗСО є «Kahoot!», «Classtools», «Brainscape», «Classtime», «ClassDojo», «Wordwall», «LearningApps» та ін. Поєднують теоретичну і практичну складові навчання освітні веб-сервіси, що містять велику кількість навчальних курсів. До них належать – «EdEra», «Coursera», «Prometheus» та «На Урок». Використання усіх вказаних компонентів (інструментів гейміфікації) на заняттях історії сприяє досягненню вихованцями освітніх цілей та мети навчання. Також ці ресурси допомагають учням формувати та удосконалювати свої предметні та загальні компетентності.

5. Гейміфікація – це новий підхід до освіти, який має потенціал для її трансформації. Він спрямований на підвищення мотивації учнів до навчання та слугує ефективним засобом формування їхніх компетентностей. Геймізовані інструменти, які доступні розмаїтими мовами, допомагають здобувачам освіти вивчати та використовувати різні мови, включаючи державну/рідну. Ігровізоване навчання передбачає вміння використовувати сучасні технології для досягнення успіху. Ігрові методики можна використовувати для надання розголосу важливим соціальним проблемам, що існують у світі. Робота над вирішенням цих проблем сприяє розвитку демократичних цінностей і переконань у суспільстві, допомагає учням здобути нові уміння та навички – ключові компетентності.

У процесі навчання історії важливо розвивати у школярів предметні компетентності. Вони допомагають розуміти системність історії та будувати логічні зв'язки між історичними подіями. До предметних компетентностей належать: вміння критично оцінювати інформацію, знання дат та карти, навички об'єктивної оцінки дійсності. Правильне використання елементів ігровізації на заняттях історії сприяє успішному формуванню комплексу знань, умінь та навичок, а також ключових та предметних компетентностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

I. Законодавчі та нормативні документи, навчальні програми, методичні рекомендації

1. Всесвітня історія. Історія України. (Інтегрований курс). 6 клас. Всесвітня історія. 7–9 класи. Історія України. 7–9 класи. Всесвітня історія. 10–11 класи. Історія України. 10–11 класи. Навчальні програми для закладів загальної середньої освіти. Київ : HREC PRESS, 2022. 260 с. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/Navch.progr.2022.WH.HU.6-11.pdf> (дата звернення: 30.11.2023).
2. Державна цільова соціальна програма “Молодь України” на 2016–2020 роки : постанова Кабінету Міністрів України від 18.02.2016 № 148 / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/148-2016-%D0%BF#n11> (дата звернення: 30.11.2023).
3. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 23.11.2011 № 1392 / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#n9> (дата звернення: 30.11.2023).
4. Державний стандарт базової середньої освіти / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrayinska-shkola/derzhavnij-standart-bazovoyi-serednoyi-osviti> (дата звернення: 30.11.2023).
5. Державний стандарт базової середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 30.9.2020 № 898 / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text> (дата звернення: 30.11.2023).
6. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 30.11.2023).

7. Закон України «Про повну загальну середню освіту» від 16.01.2020 № 463-IX / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 30.11.2023).
8. Концепція «Нова українська школа». Інформаційний збірник МОН України. 2016. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 30.11.2023).
9. Методичні рекомендації щодо викладання історії, основ правознавства, громадянської освіти та курсів духовно-морального спрямування у 2022/2023 навчальному році. Додаток 9 до листа Міністерства освіти і наук України від 19.08.2022 №1/9530-22 / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/metodichni%20recomendazii/2022/08/20/01/Dodatok.9-5.klas.predmety.intehr.kursy.hromadyan.ta.istorychn.osvit.haluzi.6-11.klas-predmety.osvitnoyi.haluzi-Suspilstvoznnavstvo.kursy.dukhovno-moral.spryamuv.20.08.2022.pdf> (дата звернення: 30.11.2023).
10. Модельні навчальні програми (Громадянська та історична освітня галузь) / Інститут модернізації змісту освіти. URL: <https://imzo.gov.ua/model-ni-navchal-ni-prohramy/hromadians-ka-ta-istorychna-osvitnia-haluz/> (дата звернення 30.11.2023).
11. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти. Додаток до наказу Міністерства освіти і науки України від 21.02.2019 № 236 / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-vnesennya-zmin-do-navchalnih-program-z-istoriyi-ukrayini-dlya-5-9-ta-10-11-klasiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti> (дата звернення: 30.11.2023).
12. Нова українська школа / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola> (дата звернення: 30.11.2023).

13. Позашкільна освіта / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/pozashkilna-osvita> (дата звернення: 30.11.2023).
14. Про інструктивно-методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів/інтегрованих курсів у закладах загальної середньої освіти у 2023/2024 навчальному році : лист Міністерства освіти і науки України від 12.09.2023 №1/13749-23 / МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-instruktivno-metodichni-rekomendaciyi-shodo-vikladannya-navchalnih-predmetivintegrovanih-kursiv-u-zakladah-zagalnoyi-serednoyi-osviti-u-20232024-navchalnomu-roci> (дата звернення 30.11.2023).

II. Монографії і статті

15. Блищук А.О. Гейміфікація: досвід і шляхи розвитку. *Матеріали обласної науково-практичної інтернет-конференції* (Черкаси, березень 2020 р.). Черкаси, 2020. С. 17–21.
16. Блудова Ю., Ільїна О. Геймізація освітнього процесу в Новій українській школі. Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка». Дрогобич, 2020. № 27, Т. 1, С. 169–173.
17. Бондаренко Л.П. Гейміфікація в освітньому процесі. *Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності: тези доповідей I Всеукраїнської науково-практичної конференції*. (Черкаси, 20-22 квітня 2017 р.). Черкаси: ФОП Нечитайло О.Ф., 2017. С. 84–86.
18. Брайченко О. Гейміфікація: коли книжка перетворюється на гру. Читомо : веб-сайт. URL: <https://chytomo.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
19. Гаврилiна В.В. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. Classtime Blog : веб-сайт. URL: <https://www.classtime.com/blog/ukrainska/> (дата звернення: 30.11.2023).

20. Гейміфікація в освіті: Як ігрові методики допомагають в навчанні. Блог Gioschool : веб-сайт. URL: <https://blog.gioschool.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
21. Гришуніна М.В. Гейміфікація дистанційного курсу засобами Moodle. *Moodle Moot Ukraine 2020: матеріали Восьмої міжнародної науково-практичної конференції*. URL: <https://2020.moodlemoot.in.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
22. Гуцан Л.А. Компетентнісний підхід у сучасній освіті. *Формування базових компетентностей у вихованців позашкільних навчальних закладів. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. Київ : ПП «Фірма «Гранмна», 2013. С. 52–56. URL: https://lib.iitta.gov.ua/2349/1/Gutsan_50025.pdf (дата звернення 30.11.2023).
23. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. НУШ : веб-сайт. URL: <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
24. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Mistosite: веб-сайт URL: <https://mistosite.org.ua/uk> (дата звернення: 30.11.2023).
25. Задоя О.А. Гейміфікація в освітньому процесі. *Євроінтеграційний вибір України та проблеми макроекономіки: матеріали двадцять четвертої Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих вчених* (Дніпро, 11 квітня 2018 р.). Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. С. 53–55.
26. Захарова О.В., Грузд А.В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. 2017. Вип. 32. С. 113–122.
27. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. Збірник наукових праць Класичного приватного університету. Запоріжжя, 2019, № 67, Т. 1. С. 44–47.
28. Ключєва К.О., Рикова Л.Л. Використання сервісу Flippity для підвищення навчальної мотивації. URL:

https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Internet_conf_17.0_5.18/s1/1_Kliuieva_Ryкова.pdf (дата звернення: 30.11.2023).

29. Ковальова І.О. Застосування інтерактивних технологій у закладах позашкільної освіти. Всеосвіта : веб-сайт. URL: <https://vseosvita.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
30. Коневщинська, О.Е. Зарубіжний досвід використання «Minecraft: Education Edition» у проектній діяльності. *Інформаційні технології в освіті*. Херсон, 2017. № 3. С. 86–97.
31. Кравець Н.С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації*. Харків, 2017. Вип. 50. С. 198–206.
32. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту. AIN.UA : веб-сайт. URL: <https://ain.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
33. Лященко Т.О., Гришуніна М.В., Пічкур В.Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. Київ : КНУБА, 2018. № 35. С. 113–123. URL: <http://urss.knuba.edu.ua/files/zbirnyk-35/16.pdf> (дата звернення: 30.11.2023).
34. Макаревич О.О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. № 2. С. 279–282.
35. Машталяр Л.В. Гейміфікація в сучасному навчально-освітньому просторі. На Урок : веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
36. Мендела І.Я. Гейміфікація в закладах вищої освіти як тренд навчання. *Науково-практичні аспекти сучасної економічної освіти та науки: інновації, діджиталізація, інтеграція – ІДІ: Матеріали всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації з економічних наук* (15

- листопада – 26 грудня 2021 р.). Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2021. С. 71–73.
37. Мехед Д.Б., Мехед К.М. Розвиток цифрової компетентності засобами гейміфікації. Вісник Національного університету Чернігівський колегіум імені ТГ Шевченка. *Серія: Педагогічні науки*, Чернігів : НУЧК, 2019. №2. С. 26–31.
 38. Мехед К.М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. *Серія: Педагогічні науки*. Чернігів : НУЧК, 2020. Вип. 7 (163). С. 19–22. URL: <https://epub.chnpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/7134> (дата звернення: 30.11.2023).
 39. Олійник Н.В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності вихованців на заняттях гуртків туристсько-краєзнавчого напрямку. *Позашкільна освіта: стратегія, перспективи розвитку, сучасні практики: матеріали першої Обласної науково-практичної інтернет-конференції*. URL: <https://www.ocpo.sumy.ua/files/Novini/2018/03/Inet%20konferencia/%D1%81%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8F%204.pdf> (дата звернення: 30.11.2023).
 40. Павленко О. Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими?. URL: <https://www.pedrada.com.ua/article/2687-geymfkatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobiti-uroki-tskavimi> (дата звернення: 30.11.2023).
 41. Панфілов Ю., Фурманець Б. Компетентнісний підхід в освіті: досвід, проблеми, перспективи. *Теорія і практика управління соціальними системами*. 2017. № 3. С. 55–67.
 42. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите*

- освітнє e-середовище сучасного університету*». 2019. С. 250–260. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24> (дата звернення: 30.11.2023).
43. Пінчук, О.П., Яськова Н.В. Гейміфікація в загальній середній освіті: аспект використання електронних соціальних мереж. *Наукова молодь – 2017: матеріали п'ятої Всеукраїнської науково-практичної конференції молодих учених* (Київ, 14 грудня 2017 р.). Київ, 2017. С. 179–183.
44. Рудніцька К.В. Сутність понять компетентнісний підхід, компетентність, компетенція, професійна компетентність у світлі сучасної освітньої парадигми. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*. 2016. Вип. 1 (38). С. 241–244. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/14291/1/СУТНІСТЬ%20ПОНЯТЬ%20КОМПЕТЕНТНІСНИЙ%20ПІДХІД.pdf> (дата звернення 30.11.2023).
45. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*. 2022. №100. С. 12–18. URL: <https://www.ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519/3989> (дата звернення: 30.11.2023).
46. Самойлова І. Гейміфікація – один з трендів сучасної освіти: презентація. SlideShare : веб-сайт. URL: <https://www.slideshare.net/> (дата звернення: 30.11.2023).
47. Самчук Л.І., Мойсеюк Ю.М. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання. URL: http://dnrb.gov.ua/wp-content/uploads/2015/12/Gameplay_in_training_2019.pdf (дата звернення: 30.11.2023).
48. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management*. 2014. № 2 (14). URL: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (дата звернення: 30.11.2023).

49. Серета Г.В., Серета А.В. Гейміфікація в менеджменті персоналу: зарубіжний та український досвід. *Економіка і організація управління*. 2017. Вип. 4 (28). С. 216–223.
50. Ставицька А.В. Гейміфікація та ігрове навчання на уроках історії. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 156. С. 114–117.
51. Таран О.М. Як зробити цікавим урок історії. *Методичний вісник Криворізького професійного гірничо-технологічного ліцею*. 2014. №4 (8). URL: https://docs.google.com/document/d/1YdY1_nCq50oGRavvmZo9hy1vvhd6YyYacHcPY7mfqyc/edit (дата звернення: 30.11.2023).
52. Теорія та практика змішаного навчання : монографія / В.М. Кухаренко, С.М. Березенська, К.Л. Бугайчук, Н.Ю. Олійник, Т.О. Олійник, О.В. Рибалко, Н.Г. Сиротенко, А.Л. Столяревська; за ред. В.М. Кухаренка. Харків: «Міськдрук», НТУ «ХПІ», 2016. 284 с.
53. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук : міжвуз. зб. наук. пр. молодих вчених Дрогобиць. держ. пед. ун-ту ім. Івана Франка*. Дрогобич, 2015. Вип. 11. С. 303–309.
54. Токарева А.В. Шляхи інтеграції серйозних відеоігор у навчальний контекст. *Вісник Кременчуцького Національного університету імені Михайла Остроградського*. Кременчук, 2018. Вип. 2 (109), ч. 2. С. 121–126.
55. Тріщук О.В., Фіголь Н.М., Волик Н.С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. Вип. 3. С. 72–79. URL: http://ttdruk.vpi.kpi.ua/article/view/202000/pdf_110 (дата звернення: 30.11.2023).
56. Ходунова В. Гейміфікація як інновація в освіті. *Наукові інновації та передові технології*. 2023. Вип. 2 (16). С.407–417.
57. Шаров С.В. Компетентнісний підхід: переваги, структура та особливості. *Науковий вісник Миколаївського національного*

- університету імені ВО Сухомлинського. Педагогічні науки.* 2018. Вип. 4 (63). С. 194–199. URL: http://eprints.mdpu.org.ua/id/eprint/4847/1/sharov_2019_194.pdf (дата звернення 30.11.2023).
58. Щербина В. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. Народний оглядач : веб-сайт. URL: <https://www.ar25.org/> (дата звернення: 30.11.2023).
59. Що таке компетентнісний підхід у навчанні – відповідає Державна служба якості освіти. НУШ : веб-сайт. URL: <https://nus.org.ua/questions/zo-take-kompetentnisnyj-pidhid-u-navchanni-vidpovidaye-derzhavna-sluzhba-yakosti-osvity/> (дата звернення 30.11.2023).
60. Якимчук О.І. Компетентнісний підхід в освіті: українські реалії. *Мультиверсум. Філософський альманах.* 2020. Вип. 2 (172). Т.2. С. 193–206. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/1199694.pdf> (дата звернення 30.11.2023).
61. Sperry & Hutchinson. Green Stamps : веб-сайт URL: <https://greenstampsforgood.com/> (дата звернення: 30.11.2023).

III. Підручники та посібники

62. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
63. Міленін В. М. Інноваційна модель виховного простору сучасного позашкільного навчального закладу : посібник. Київ, 2013. 160 с.
64. Пометун О. Методика навчання історії в школі. К.: Генеза, 2006. 328 с.
65. Кapp К. М. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : Pfeiffer, 2012. 336 p. URL: <https://www.wiley.com/en-gb/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction:+Game+based+Methods>

+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345 (дата звернення: 30.11.2023).

66. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, 2012. 148 p. URL: <https://executiveeducation.wharton.upenn.edu/thought-leadership/wharton-at-work/2012/12/for-the-win/> (дата звернення: 30.11.2023).
67. Zichermann G. The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. New York : McGraw Hill Professional, 2013. 256 p. URL: https://www.academia.edu/34098893/Gamification_revolution (дата звернення: 30.11.2023).

IV. Відеоігри з історичним сюжетом

68. Відеогра «Civilization». URL: <https://civilization.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
69. Відеогра «Cossacks 3». URL: <https://www.cossacks3.com/index.php?lang=ua> (дата звернення: 30.11.2023).
70. Відеогра «Crusader Kings». URL: <https://store.steampowered.com/curator/36592959-Crusader-Kings-Official/#browse> (дата звернення: 30.11.2023).
71. Відеогра «Empire Earth». URL: <https://empireearth.eu/> (дата звернення: 30.11.2023).
72. Відеогра «Pompei: The Legend of Vesuvius». URL: <https://hisgames.org/pompei-the-legend-of-vesuvius> (дата звернення: 30.11.2023).
73. Відеогра «Total War». URL: <https://www.totalwar.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
74. Відеогра «Звіринець Короля Данила». URL: http://www.capsules.life/?page_id=44 (дата звернення: 30.11.2023).

75. Відеогра «Лицарі Золотих Воріт». URL: http://www.capsules.life/?page_id=39
76. Відеогра «Літопис Українських Звитяг». URL: http://www.capsules.life/?page_id=36 (дата звернення: 30.11.2023).
77. Відеогра «Острів». URL: <https://ostrivgame.com/home/> (дата звернення: 30.11.2023).
78. Навчальна відеогра «Minecraft: Education Edition». URL: <https://education.minecraft.net/en-us/homepage> (дата звернення: 30.11.2023).

V. Настільні ігри

79. Історична настільна гра «Дата: Фрагменти Історії». URL: <https://woodcat.com.ua/data/> (дата звернення: 30.11.2023).
80. Настільна гра «7 чудес». URL: <https://uk.boardgamearena.com/gamepanel?game=sevenwonders> (дата звернення: 30.11.2023).
81. Настільна гра «Twilight Struggle». URL: <https://geekach.com.ua/twilight-struggle-en/> (дата звернення: 30.11.2023).
82. Настільна гра «Адріанів Вал». URL: [https://gameland.com.ua/adrianiv-val-ukr./](https://gameland.com.ua/adrianiv-val-ukr/) (дата звернення: 30.11.2023).
83. Настільна гра «Вершники Скіфії». URL: [https://gameland.com.ua/vershniki-skifii-raiders-of-scythia-ukr./](https://gameland.com.ua/vershniki-skifii-raiders-of-scythia-ukr/) (дата звернення: 30.11.2023).
84. Настільна гра «Відбудуй Україну». URL: <https://gameland.com.ua/vidbudui-ukrainu/> (дата звернення: 30.11.2023).
85. Настільна гра «Галичина 1918–1919». URL: <https://www.istpravda.com.ua/short/5c07e885b07e3/> (дата звернення: 30.11.2023).
86. Настільна гра «Українська революція 1917-1921» / Український інститут національної пам'яті. URL: <https://uinp.gov.ua/informaciyni->

materialy/vchytelyam/navchalni-igry/nastilna-gra-ukrayinska-revolyuciya-1917-1921 (дата звернення: 30.11.2023).

VI. Навчальні платформи та онлайнві курси

87. Ігрова навчальна платформа «Kahoot!». URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
88. Ігрова навчальна платформа «Learningapps». URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 30.11.2023).
89. Ігрова навчальна платформа «Wordwall». URL: <https://wordwall.net/uk> (дата звернення: 30.11.2023).
90. Ігрова навчальна платформа «Classtools». URL: <https://classtools.net/> (дата звернення: 30.11.2023).
91. Навчальна платформа «Brainscape». URL: <https://www.brainscape.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
92. Навчальна платформа «ClassDojo». URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true> (дата звернення: 30.11.2023).
93. Навчальна платформа «Classtime». URL: <https://www.classtime.com/uk/> (дата звернення: 30.11.2023).
94. Навчальна платформа «Coursera». URL: <https://www.coursera.org/> (дата звернення: 30.11.2023).
95. Навчальна платформа «Educational Era (EdEra)». URL: <https://www.ed-era.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
96. Навчальна платформа «Moodle». URL: <https://moodle.org/> (дата звернення: 30.11.2023).
97. Навчальна платформа «Prometheus». URL: <https://prometheus.org.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).
98. Навчальна платформа «Socrative». URL: <https://www.socrative.com/> (дата звернення: 30.11.2023).
99. Навчальна платформа «На Урок». URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення: 30.11.2023).

100. Онлайнний курс «Гейміфікація» / Kevin Werbach // Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/gamification> (дата звернення: 30.11.2023).
101. Онлайнний курс «Ігри на уроках історії та суспільних дисциплін». URL: <https://naurok.com.ua/learn/igri-na-urokah-istori-ta-suspilnih-disciplin-11> (дата звернення: 30.11.2023).
102. Українознавча платформа «Ukrainer Експедиція» URL: <https://ukrainer.net/> (дата звернення: 30.11.2023).

VII. Роботи автора дипломної роботи

103. Королько А.З., Перегінець О. Використання інструментів гейміфікації у позашкільній історичній освіті. *Молодь і ринок*. 2023. № 2 (210). С. 98–104. URL: <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/273961> (дата звернення: 30.11.2023).
104. Перегінець О. Психолого-педагогічні аспекти використання елементів гейміфікації у шкільній та позашкільній історичній освіті. *Студентські історичні зошити*. 2022. Вип. 14. С. 49–57.
105. Перегінець О. Реалізація компетентнісного підходу засобами гейміфікації у позашкільній історико-краєзнавчій освіті. *Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Історико-краєзнавча діяльність у закладах освіти в умовах нової української школи»*. Івано-Франківськ : Симфонія Форте, 2023. С. 115–120.

ДОДАТКИ

Додаток А

Фото обкладинки журналу компанії «Sperry & Hutchinson»



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

Зелена марка «S&H Green Stamp»



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

**Результати опитування учасників програми лояльності
«S & H Green Stamps»**



Джерело: [52, с. 172].

Додаток В

Порівняння переваг та недоліків традиційної форми навчання та гейміфікації

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

Джерело: [26, с. 116].

Чотири ідеї, побудовані на основі ігрової діяльності

Джерело: [24].

Відмінні ознаки гейміфікації

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

Джерело: [31, с. 201].

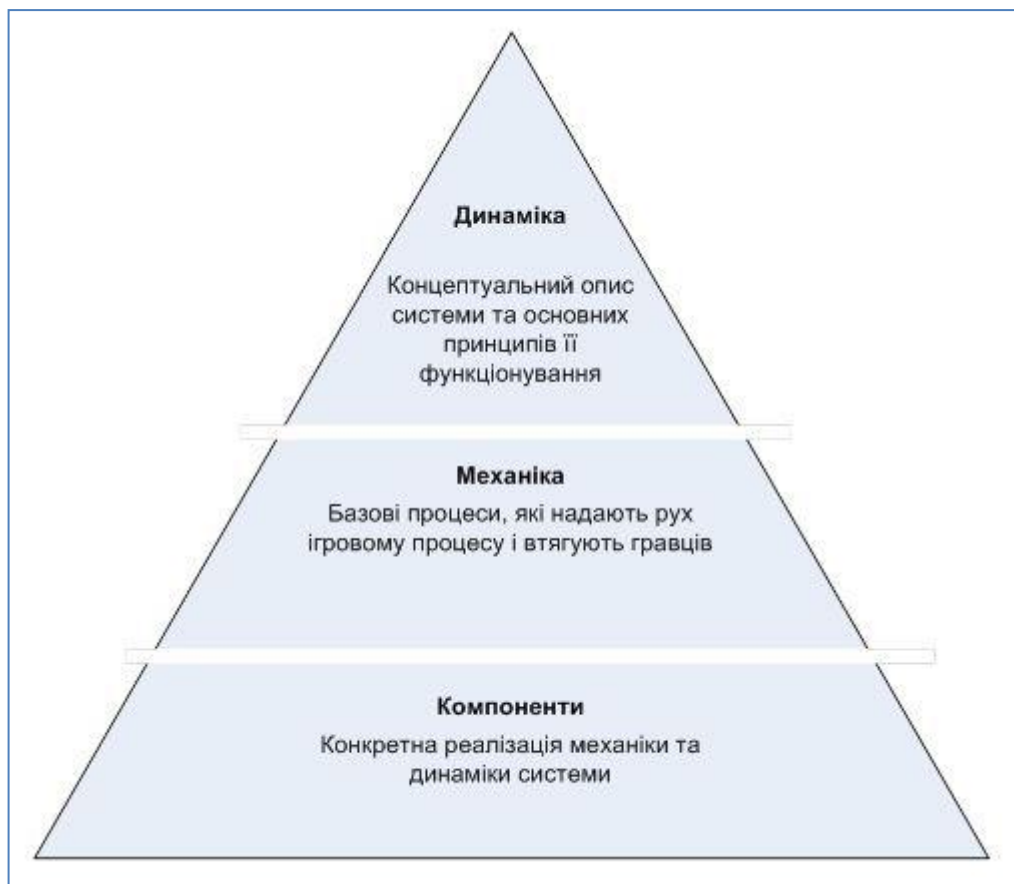
Додаток Е

Елементи гейміфікованого освітнього процесу

Прогрес (наочне відображення поступового зростання)		Рівні (розширення й відкриття доступу до контенту)		Бали (цифрове відображення значимості виконаного завдання)	
Інвестиції (відчуття гордості за особистий внесок у гру)	Досягнення (здобуття публічного схвалення за завершення завдання)	Нові завдання (вхід у систему, щоб отримати нові завдання)	Спільна робота (спільні дії для досягнення навчальної мети)	Епічне значення (робота задля досягнення чогось визначного)	Віртуальність (стимул до залучення нових користувачів)
Поступове отримання доступу до нової інформації	Бонуси (отримання неочікуваних винагород)	Зворотний відлік (виконання завдань за обмежений період часу)	Відкриття (дослідження власного освітнього простору і відкриття нових фрагментів знань)	Запобігання втратам (гра задля запобігання втратам вже здобутого знання)	Синтез (робота над завданнями, для розв'язання яких необхідно відразу кілька навичок)

Джерело: [47].

Елементи гейміфікації



Узагальнення досвіду компаній в сфері гейміфікації HR-функцій

HR-функція	Компанія	Особливості та результати гейміфікації
Рекрутинг	PwC (Угорщина).	Імітаційна гра Multipoly дозволяє кандидатам перевірити свою здатність та готовність працювати в компанії на певній посаді на основі вирішення реальних проблем бізнесу. Результат: зростання кількості зацікавлених кандидатів на 190%.
	Французький поштовий сервіс Formaposte	Проект Jeu Facteur Academy, під час якого гравці (і потенційні співробітники) могли протягом тижня виконувати завдання кур'єра, формуючи в результаті реалістичні уявлення про роботу в компанії. Результат: зменшення коефіцієнта плайності кадрів з 25% до 8%.
	Секретна розвідувальна служба Великобританії	Елементом гри та відбірковим етапом одночасно є зашифроване повідомлення на сайті CanYouCrackIt.co.uk, яке кандидатам пропонується прочитати, зламавши шифр.
	Стартап Umbel	Використовують для рекрутингу гру під назвою Umbelmania, в якій початківці і професійні програмісти можуть битися з супротивниками, але перед цим їм необхідно запрограмувати свої дії
	Netpeak (Україна)	Оформлюють вакансію в дизайні комп'ютерної гри. Використовують гру з рейтингами "приведи друга та отримай бейдж та додаткові бали в рейтингу ініціативності". Участь співробітників в турнірах он-лайн ігор дозволяє знаходити таланти.
Адаптація	Marriott International Inc. (ТНК)	Готель-тематичні он-лайн ігри аналог Farmville чи The Sims для адаптації в готельній індустрії та корпоративній культурі
	TWiga	Використовує корпоративні театри та творчі конкурси (наприклад, проект «Назад до школи»).
	ТОВ "Промавтоматика Вінниця"	Процес адаптації у формі квесту «Комерційна пропозиція», в якому досвідчені працівники різних підрозділів грають ролі потенційних замовників, а стажер готує комерційну пропозицію та проводить переговори з ними
Навчання та розвиток персоналу	Deloitte Academy Leadership (консалтинг)	Використання в навчанні багатокористувацьких онлайн-рольових ігор дозволило підвищити залученість персоналу в програми навчання. Зокрема, після запровадження гри, частка працівників, що щоденно навчаються досягло 46%.
	TCS	Впровадження гральних движків, які дозволяють створювати реальні середовища з вбудованими функціями мережі, що дозволяє розробляти такі масово багатокористувацькі онлайн-рольові ігри (MMORPG).
	Qualcomm	Впровадження рейтингів та нагород за активність працівників у відповідях (порадах) на внутрішньому порталі технічних проблем та питань
	Aetna (медичне страхування)	Створення додатку Mindbloom Life Game, що представляє собою інтерактивне дерево самовдосконалення. Спочатку додатком користувалися тільки співробітники компанії, але потім воно поширилося по всьому світу.
Навчання та розвиток персоналу	Teck (канадська гірничо-рудна компанія)	Віртуальні виробничі симулятори екскаватора та кар'єрного самоскида дозволяють потренуватися перед виходом в реальний вугільний розріз, відпрацювати рухи і траєкторії на 3d-моделях, економлячи час та паливо в період навчання. Інвестиції в симулятори окупилися за рік.
	Укрпошта	Використання стратегічних ігор в навчанні: стратегія Корпорація, Супертанкер, інтерактивна гра Вежи влади та настільна гра Cash Flow.
Управління талантами	Google	Використання змагання Google Code Jam протягом 25 років для пошуку свіжих талантів
	Vodafone UA	Проведення корпоративного турніру Talents Brain Battle, в якому прийняли участь 16 команд. Ігри дозволили учасникам покерувати великим бізнесом, розробляти та випробовувати бізнес-стратегії. Критерієм виграшу став індекс інвестиційної привабливості.

Джерело: [49, с. 219-220].

Продовження додатка 3

Узагальнення досвіду компаній в сфері гейміфікації HR-функцій

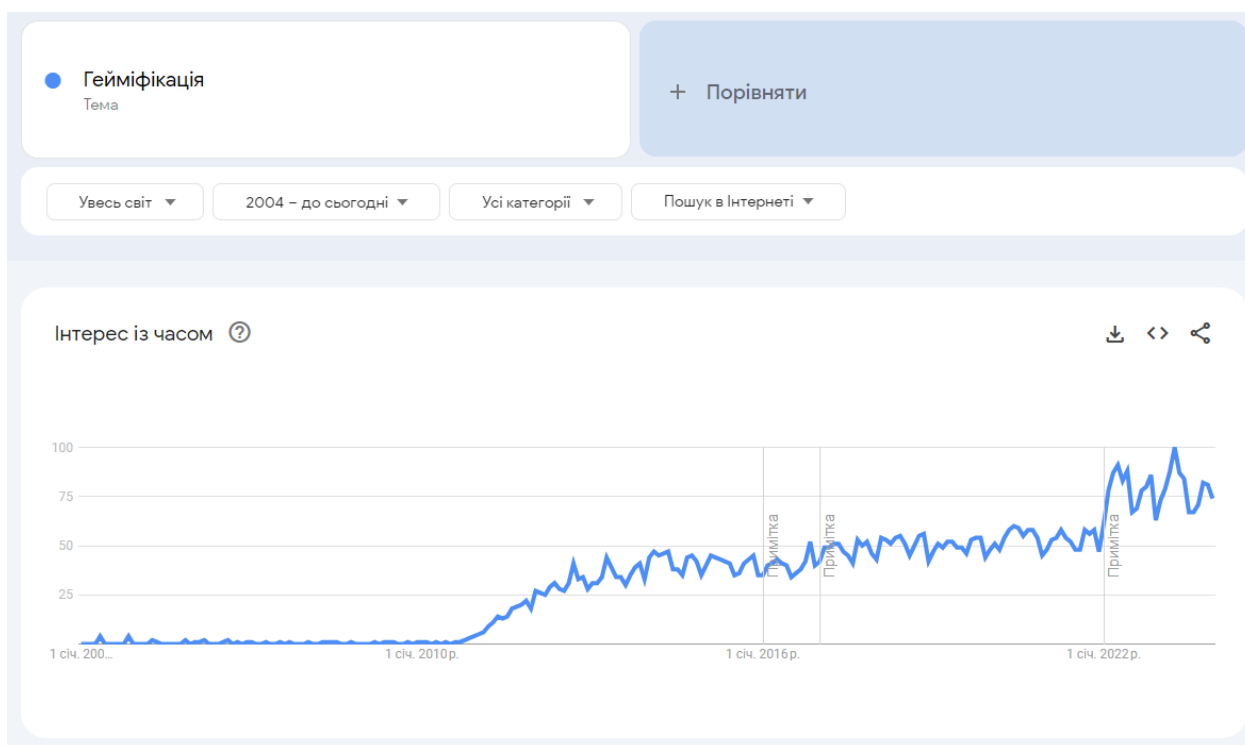
Мотивування персоналу на ефективнішу роботу	Microsoft	Запустила гру, щоб стимулювати співробітників з різних країн перевірити переклади текстів діалогових вікон Windows7. За місяць 4,6 тис. співробітників перевірили 530 тис. сторінок тексту створили 6,7 тис звітів про знайдені помилки.
	Альфа Банк	Використовує симулятор «Альфа-місто», мотивуючи співробітників продавати більше банківських продуктів, оскільки лише їх реалізація дозволяє працівникові отримати балли, які можна буде витратити на будівництво споруд у грі або обміняти на подарунки.
	Колл-центр Voice (Україна)	Гра-змагання на 3-х рівнях: індивідуальному, командному та загальнокорпоративному за декількома показниками ефективності та якості роботи (виконання плану роботи, зменшення кількості бракованих анкет, тощо). Результати: зростання кількості годин роботи (на 45%), зростання інтенсивності праці (кількості заповнених анкет в годину), скорочення показника плинності кадрів з 15,4% до 9,1%, зростання індексу захопленості працівників з 38 до 62.
	Interpipe (Україна)	Запровадження внутрішньої валюти «жачків» для мотивування персоналу. Результат: підвищення виконання KPI на 19% на трубопрокатному заводі корпорації.

<i>HR-функція</i>	<i>Компанія</i>	<i>Особливості та результати гейміфікації</i>
Охорона праці	Дистрибуторські центри Walmart та 5000 партнерів.	Гейміфікація інструктажів з техніки безпеки для територіально віддалених робочих місць. Результат: зменшення на 54% випадків порушень правил техніки безпеки та охорони праці на 8 центрах Walmart
Інтенсифікація інноваційного процесу	Deloitte	Інтелектуальна гра загострює увагу працівників та дозволяє їм обговорити деталі нового процесу та дослідити нові варіанти та можливості
	Банк Lloyds TS Bank	Запровадив корпоративну валюту beanz, якою можна було розраховуватися за запропоновані працівниками інноваційні ідеї на віртуальній фондовій біржі. Працівники пропонували ідеї, які оцінювалися всіма бажаними. Ідеї з найвищим рейтингом розміщувалися на віртуальній фондовій біржі, де ставали предметом торгів. Цю віртуальну корпоративну валюту можна було обміняти на реальні гроші. Результат: гіперінфляція валюти beanz, поява інсайдерської торгівлі, але й суттєва інтенсифікація інноваційного процесу.
	Департамент праці й пенсій Великобританії	Створення гри «Ідея вулиці» («Idea Streets») для децентралізації інновацій й генерування ідей від всіх 120 тис. працівників організації.

Джерело: [49, с. 220-221].

Додаток И

Динаміка інтересу до гейміфікації у світ



Джерело: URL:

<https://trends.google.com/trends/explore?date=all&q=%2Fm%2F0cm8xv9>.

Методика ігровізації за Р. Бартлом

Додаток К.1

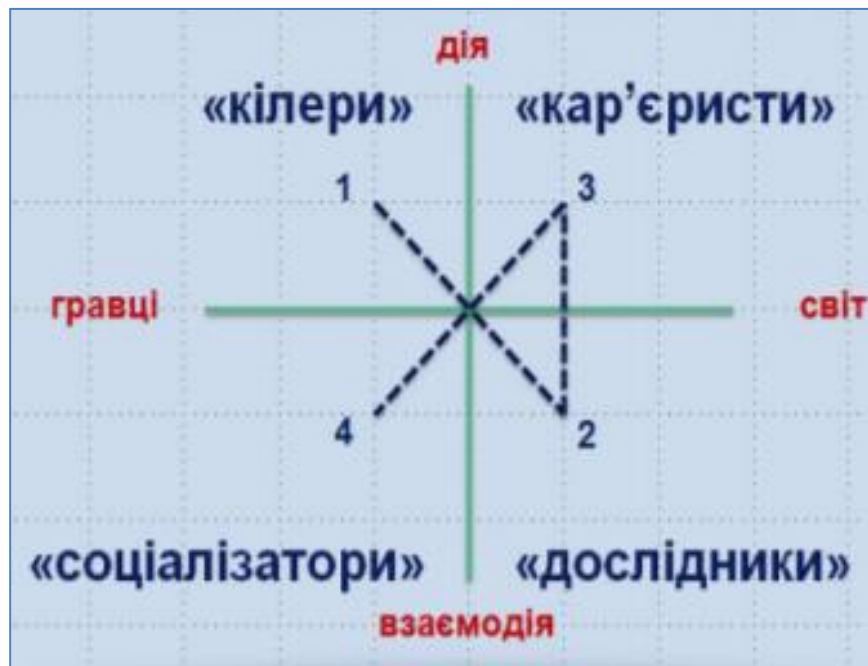
Типологія гравців за Р. Бартлом



Джерело: [31, с. 202]

Додаток К.2











Шлях гравця за Р. Бартлом



Джерело: [31, с. 202]

Додаток Л

Вплив елементів гейміфікації на різні моделі людської поведінки

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

Джерело: [24].

План-конспект з предмета «Вступ до історії України та громадянської освіти»

Урок 14

Дата 30.11.2023

5 клас

Тема: Історичні праці про Україну княжих часів.**Мета:****навчальна:**

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

інформаційна, аксіологічна

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

розвивальна:

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

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

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

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

- поглиблювати пізнавальні інтереси, творчі здібності учнів *(на основі письмових відповідей, вправи «Коло ідей», «Мікрофон», інтерактивних ігор); / особиста*
- розвивати хронологічну компетентність *(вправа «Мозковий штурм», «Хронологічна задача», «Стрічка часу»); / хронологічна*
- формувати вміння характеризувати історичні постаті *(на прикладі Нестора Літописця); / аксіологічна, соціальна*
- розвивати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань *(«Коло ідей», «Мозковий штурм», «Мікрофон»); / мовленнєва, соціальна*

виховна:

- виховувати учнів на принципах загальнолюдської моралі *(опрацьовуючи біографію та життєвий шлях Нестора Літописця); / особиста, соціальна*
- формувати у здобувачів освіти повагу до історичного минулого своєї Батьківщини *(аналізуючи культурний та духовний розвиток Київської Русі); / громадянська, особиста*
- виховувати повагу до книги як до джерела інформації *(на основі роботи з підручником); / інформаційна*
- стимулювати інтерес учнів до вивчення подій минулого своєї держави, свого народу *(на основі роботи з відеороликами); / громадянська, інформаційна*
- виховувати вміння працювати в колективі *(вправи «Коло ідей» та «Мікрофон», роботи в групах); / соціальна*
- прищеплювати зацікавленість та вмотивованість вихованців до подальшої навчально-виховної діяльності *(на прикладі інтеграції в план-конспект системи «поінтів», а також використання он- та офлайн-сервісів: «Learningapps», «Classtools», «Wordwall» та ін.); / особиста*
- сприяти вихованню патріотизму на прикладі життя та діяльності історичних персон *(таких як, Нестор Літописець, Феодосій Сафонович, Інокентій Гізель та ін.); / громадянська, особиста, аксіологічна*

- викликати почуття відповідальності за збереження української державності *(на основі дослідження культурної та історичної спадщини Київської Русі)*. / громадянська, особиста

Тип уроку: комбінований

Обладнання: Гісем О. В. Вступ до історії України та громадянської освіти : підручник для 5 класу закладів ЗСО. Харків.: Ранок, 2022. 154 с.; комплекс відеоматеріалів до теми; мультимедійна презентація (*Джерело:* URL: <https://docs.google.com/presentation>) ілюстративний та інший роздатковий матеріал.

Основні дати та події:

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

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

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

План уроку

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

Хід уроку

Доза часу	Етап уроку	Навчально-виховна діяльність вчителя	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки
2 хв	I. Організаційний	Привітання з учнями, перевірка присутніх, емоційне налаштування та підготовка учнів до уроку. Вчитель: <i>Щоб урок пройшов немарно Треба сісти рівно, гарно. Дарма часу не втрачати, Думати і працювати.</i>		<i>Соціальна, Особиста</i>
6 хв	II. Перевірка домашнього завдання		<p align="center"><u>Письмова робота</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що таке історичний факт? (Бойко) 2. Як проводиться історичне дослідження? (Печенюк) 3. За допомогою яких засобів історики відтворюють картину минулого? (Кіт) <p align="center"><u>Усна відповідь</u></p> <p>Обговоріть у групах:</p> <p>- Чи може бути образ історичної особи позитивним? Негативним? Наведіть декілька прикладів з власного досвіду.</p>	<i>Інформаційна Інформаційна Логічна Інформаційна Логічна Соціальна Аксиологічна Інформаційна Логічна</i>

			<p style="text-align: center;"><i>Шкільне – інтерв'ю:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Що належить до діяльності історика? (Костецька) 2. Кого ми називаємо історичною особою? Які її характерні риси? (Печенюк) 3. Кого ми називаємо історичним діячем? Які його характерні риси та відмінності від історичної особи? (Теслюк) 4. Як минуле відображається в художніх творах? (Федоришин) 5. Як минуле відображено в документальних фото- та відео джерелах? (Перекицей) <p style="text-align: center;"><u>Робота біля дошки</u></p> <p>Охарактеризуйте по одній історичній події (про які ми з вами говорили на попередніх заняттях) за поданою схемою:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD A[ІСТОРИЧНА ПОДІЯ] --> B[Результат Яким є результат того, що сталося?] B --> C[Наслідки події Які зміни в житті людини відбулися?] C --> D[Передумови події Які обставини події?] D --> E[Прихід до події Що стало безпосереднім поштовхом до події?] E --> A </pre> <p>The diagram illustrates a cyclical process of historical events. At the top center is an orange oval labeled 'ІСТОРИЧНА ПОДІЯ' (Historical Event) with the text 'Подія: Що, де, коли, із ким і як відбулося?' (Event: What, where, when, with whom, and how it happened?). Arrows point from this central event to four surrounding green boxes: 'Результат' (Result) to the right, 'Наслідки події' (Consequences) to the bottom right, 'Передумови події' (Preconditions) to the bottom left, and 'Прихід до події' (Cause) to the left. Arrows also connect these boxes in a clockwise cycle: Cause to Event, Event to Result, Result to Consequences, Consequences to Preconditions, and Preconditions to Cause.</p> </div>	<p><i>Інформаційна</i> <i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Логічна,</i> <i>Аксіологічна</i> <i>Культурологічна</i> <i>Культурологічна,</i> <i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i> <i>Логічна,</i> <i>Аксіологічна,</i> <i>Мовленнєва</i></p>
--	--	--	---	---

4 хв	III. Мотиваційний етап	<p style="text-align: center;">Метод «Відгадай ребус» (вчитель прикріплює на дошці <i>два ребуси</i>)</p> <p style="text-align: center;">(після названої вірної відповіді, учитель оголошує правильний результат)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Діти, зверніть увагу на дошку.</p> <p>Я пропоную вам відгадати які слова зашифровані у даних ребусах?</p> <p>А чи знаєте ви, що вони означають?</p> <p>Основним джерелом давньої та середньовічної історії України є літописи. Свою назву вони отримали від того, що виклад матеріалу в перших таких працях починався словами "в літо".</p> <p>Чому ж літописи – цінні джерела для дослідження української минувшини, ми дізнаємось з вами на сьогоднішньому уроці.</p>	<p style="text-align: right;"><i>Логічна</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Логічна</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Логічна</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Інформаційна</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Логічна</i></p>	
------	------------------------	--	---	--

3 хв	IV. Актуалізаційний етап		<p style="text-align: center;">Опитування</p> <p>1. Яку епоху ми зараз вивчаємо? (Кіт)</p> <p>2. Які характерні риси цієї епохи? (Гоян)</p> <p>3. Яким було становище українських земель княжої епохи? (Дубровна)</p> <p>4. Назвіть основні типи історичних джерел. Яка роль в них припадає на усні джерела? (Андрусак)</p> <p>5. Подумайте, яка подія княжої України-Русі вплинула на поширення писемності серед населення? (Олінкевич)</p>	<p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна,</i></p> <p><i>мовленнева</i></p> <p><i>Логічна,</i></p> <p><i>інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p>
20 хв	V. Етап вивчення нового матеріалу	<p style="text-align: center;">1. Рукописні книги – пам`ятки історії.</p> <p>Для дослідника історії є скарбом все, що залишили по собі люди, а найбільш цінним є те, що вони написали. Завдяки їх праці ми знаємо досить багато про життя людей у минулому. Все, що ви дізналися з підручника, який вивчаємо, досліджено істориками. На минулому уроці ви довідалися про історичні події, явища процеси, а сьогодні у нас з вами мова піде про літописи.</p> <p>Літописи є одним із найпоширеніших видів історичних джерел. Літописець... Літописання... Вслухаймося, як звучать ці слова. Вони самі</p>	<p style="text-align: center;">Система «поінтів»</p> <p><i>За окремо визначені запитання до учнів, передбачено нарахування (в разі вірної відповіді) додаткових балів – «поінтів».</i></p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна,</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p>

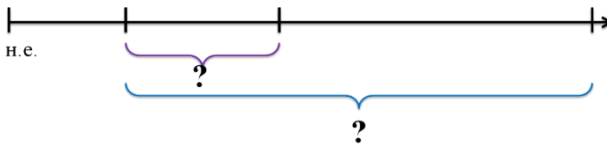
		<p>підказують, що йдеться про опис різних подій протягом «літ» — років. Дійшли до нас ці терміни з давніх часів Київської Русі. Історики пов'язують виникнення літописання на території України з прийняттям християнства.</p> <p>Літописи розповідають про те, що відбувалося на київських землях у той чи інший час. З поширенням освіти і писемності вони стають і основним засобом передачі історичних знань від покоління до покоління. Отже, вчені, вивчаючи історію – вивчають літописи. <i>Інформаційна</i></p> <p>Робота з термінами. (Записати в зошит)</p>	<p>Навідне запитання: Діти, а які види історичних джерел ви знаєте? (1 поінт)</p> <p>Навідне запитання: Діти, а ким було прийнято християнство у Київській Русі-Україні та у якому році? (повна відповідь – 2 поінти, часткова – 1 поінт)</p> <p>«Коло ідей» То що таке літопис?</p> <p>Літопис – це історичний твір XI-XVII ст., де найголовніші події записувалися у вигляді оповідей в хронологічному порядку по роках (літах).</p> <p>Робота з відеоматеріалами. (Перегляд учнями відеоролика «Про літописи»)</p> <p><i>Джерело:</i> URL: https://drive.google.com/file/d/1DJwBYG1Q2FMwY3YK4j2rcT0BzmOLv7at/view?usp=sharing</p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Мовленнєва</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p>
--	--	---	--	---

		<p>Поштовхом до початку літописання стали бурхливі події патріотичного характеру в Київській Русі, а також бажання знати минуле своєї вітчизни, щоб повніше осмислити і зрозуміти її теперішнє. При цьому в різні часи виникло кілька різновидів літописів:</p> <p>княжі літописи, що уклалися, як правило, у центрі князівств;</p> <p>місцеві літописи, які створювалися в інших містах та монастирях;</p> <p>козацькі літописи, що виникли як опис визвольних змагань козацтва.</p> <p>Літописи мають велике значення. Адже вони допомагають зрозуміти самотність нашого народу, створюють картину історичного розвитку нашої держави. Вони мають історичну цінність і вчать нас розуміти, якого роду ми діти.</p> <p>2. «Повість минулих літ» літописця Нестора. Робота з підручником. (стр. 112) Шлях розвитку української історичної науки налічує вже майже</p>	<p>«Мозковий штурм»</p> <ul style="list-style-type: none"> - Які джерела знань про минуле були в дописемному періоді? (Пелешишин) - Про які найдавніші писемні джерела княжої доби ви дізналися? (Щербан) - Назвіть великі міста України-Руси, де було поширено літописання. (Печенюк) - Що становило джерела написання літописів? (Кіт) <p>Рубрика «Мікрофон»</p> <p>Подумайте, чи є важливим вивчення історії княжої доби із використанням лише літописних джерел інформації?</p> <p>«Коло ідей»</p> <p>Чому ми можемо вважати Нестора істориком? (2 бали)</p> <p>(учні дають відповідь на основі поданої у підручнику інформації)</p>	<p><i>Логічна, хронологічна Інформаційна</i></p> <p><i>Просторова, інформаційна Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна, мовленнєва</i></p> <p><i>Інформаційна Мовленнєва Аксіологічна</i></p>
--	--	---	---	---

		<p>тисячу років. Першими історичними творами були літописи. Батьком української історії сучасні історики вважають ченця Києво-Печерського монастиря Нестора. /Аксіологічна, Інформаційна</p> <p>У 1113 р. Нестор склав літопис «Повість минулих літ». /Хронологічна</p>	<p>Його можна вважати істориком, тому що він:</p> <ul style="list-style-type: none"> – по-перше, описує не лише сучасні йому події, а й ті, що відбувалися за сотні років до нього; – по-друге, він чітко визначив мету своєї праці: звідки пішла Руська земля, хто в ній почав спершу княжити і як Руська земля виникла; – по-третє, він не лише оповідає про події, а й дає їм оцінку. <p style="text-align: center;">Робота з відеоматеріалами.</p> <p>(Перегляд відеоролика «Нестор-літописець»)</p> <p>Джерело: URL: https://drive.google.com/file/d/1inYFEaiIPMJjuErz9VHJeOQ_yRcGTNTu/view?usp=sharing</p> <p>Питання для обговорення:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Як раніше люди передавали усю інформацію? (Теслюк) 2) У часи Київської Русі найосвіченішими людьми, культурною елітою були...? (Родим'юк) 3) Яке прізвисько отримав Нестор? (Луцик) 	<p>Аксіологічна Інформаційна</p> <p>Логічна Інформаційна</p> <p>Аксіологічна Інформаційна</p> <p>Логічна, Інформаційна Інформаційна Культурологічна Інформаційна</p>
--	--	---	--	--

		<p>Твір Нестора-літописця мав важливе значення у вивченні історії. Він став головним, а іноді єдиним джерелом інформації про далекі часи. /Аксіолог.</p> <p>Невипадково сьогодні «Повість минулих літ» належить до списку ста найвідоміших і найдавніших книг світу. Своєю працею Нестор заклав традицію літописання, яка тривала майже до кінця XVII ст. Наступні автори намагалися доповнити твір Нестора сучасними для них подіями. /Аксіолог.</p>	<p>4) Якою мовою досконало володів Нестор? (Федоришин)</p> <p>5) Де був похований після смерті Нестор-літописець? (Квочак)</p> <p>6) Коли ми відзначаємо день пам'яті Нестора преподобного? (Гоян)</p> <p>7) Що ще українці відзначають цього дня? (Шевчук)</p> <p style="text-align: center;">Робота з відеоматеріалами.</p> <p>(Перегляд відеоролика «Повість минулих літ» Нестора Літописця»)</p> <p>Джерело: URL: https://drive.google.com/file/d/10OoUaSf2DiaNI7kePWNu4glsRH_RMMjC/view?usp=sharing</p> <p>Питання для обговорення:</p> <p>1) Скільки років Нестор працював над дослідженням історії власної землі? (Печенюк)</p> <p>2) На що автор приділяє особливу увагу наприкінці оповіді? (Кіт)</p> <p>3) Про які сусідні з Руссю держави пише Нестор у своєму дослідженні? (Бойко)</p>	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Просторова</i></p> <p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічно-інформаційна</i></p> <p><i>Просторова, інформаційна</i></p>
--	--	---	--	---

		<p>3. Історичні дослідження кінця XII ст.</p> <p>Наприкінці XVII ст. почали з'являтися вже не літописи, а перші справді історичні дослідження. За підрахунками вчених, книжковий фонд на Русі налічував 130-140 тис. томів. На той час досить високою була ціна книжок (за молитовник для церкви в Любомлі волинський князь Володимир Василькович заплатив 8 гривень, яких у той час було цілком достатньо для купівлі 40 овець). <i>/Інформаційна, підприємницька</i></p> <p>Робота з термінами. <i>(Записати в зошит)</i></p> <p>У 1672 р. ректор Києво-Могилянського колегіуму Феодосій Сафонович склав «Хроніку із літописців стародавніх». Перша частина цього твору охоплює історію Русі до кінця XIII ст., друга переважно розповідає про події, що відбувалися на українських землях протягом кінця XIII — XVII ст. <i>/Інформаційна, Хронологічна</i></p> <p>У 1674 р. з'явився короткий історичний огляд подій Русі та Московської держави — «Синопис». Цей твір протягом декількох століть</p>	<p>Навідне запитання: Як ви вважаєте, чи є сьогодні книга доступною для кожного? Відповідь обґрунтуйте. (2 поінти)</p> <p>Скрипторії – центри для переписування книг.</p> <p>Інтерактивна гра «Стрічка часу» Джерело: URL: https://learningapps.org/watch?v=pxtw6mpct22</p>	<p><i>Логічна, мовленнєва, аксіологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Хронологічна</i> <i>Інформаційна</i></p>
--	--	--	--	---

		був своєрідним підручником з історії та витримав близько 30 видань. Багато істориків вважають, що автором «Синопису» був архімандрит Києво-Печерської лаври Інокентій Гізель .		<i>Інформаційна Хронологічна</i>
6 хв	VI.Систематизація знань		<p style="text-align: center;">Хронологічна задача</p>  <p style="text-align: center;"><i>Накресліть лінію часу, позначте вказані дати та розв'яжіть хронологічну задачу</i></p> <p style="text-align: center;">Історична математика.</p> <p>Підрахуйте:</p> <p>Скільки років минуло від створення «Повісті минулих літ» до сьогодення? (Федоришин) (1 поінт)</p> <p>Яку річницю ми святкуватемемо у цьому році від дня смерті Нестора – літописця? (Дем'яник) (1 поінт)</p> <p>Скільки років минуло від створення «Хроніки із літописців стародавніх» Ф.Сафоновича до «Синопису» І.Гізеля? (Андрусак) (1 поінт)</p>	<i>Хронологічна</i> <i>Логічна</i> <i>Хронологічна</i> <i>Хронологічна</i>

			<p>Інтерактивна гра «Палеограф» Джерело: URL: https://learningapps.org/watch?v=p3mer9p1n22</p> <p>Інтерактивна гра «Історична анаграма» Джерело: URL: https://wordwall.net/uk/resource/33410733</p> <p>Інтерактивна гра «Історичний сканворд» Джерело: URL: https://learningapps.org/watch?v=pc3abkjk22</p> <p><u>Інтерактивна вікторина</u> Джерело: URL: https://www.classtools.net/flingteacher/202206-dPAjMi</p>	<p><i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Хронологічна</i></p> <p><i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i> <i>Інформаційна</i> <i>Хронологічна</i></p>
3 хв	VII. Висновки	<p>- Основним джерелом давньої та середньовічної історії України є літописи. Свою назву вони дістали від того, що виклад матеріалу в перших літописах починався словами "в літо".</p> <p>- Літописи мають велике значення. Адже вони допомагають зрозуміти самотність нашого народу, створюють картину історичного розвитку нашої держави. Вони мають історичну цінність і вчать нас розуміти, якого роду ми діти.</p> <p>- Сьогодні на уроці ми дізналися про історичні праці в яких описується минушина нашої</p>		<p><i>Інформаційна</i> <i>Логічна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i> <i>Інформаційна</i></p>

		<p>держави в період Київської Русі. Також познайомилися із творчістю Нестора Літописця, Феодосія Сафоновича та Інокентія Гізеля.</p> <p>- Бачимо, який великий внесок зробили вони в справу вивчення історії України. Завдяки їхній праці ми можемо мандрувати сторінками історії, робити висновки і пишатися нашими славними предками.</p>		<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p>
1 хв	VIII. Домашнє завдання		<p>Опрацювати § 20 підручника та виконати наступні завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – уявіть себе сучасним літописцем. Запишіть невеличкий літопис вашого життя. Інформаційна, логічна <p>Вибіркове завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> – користуючись матеріалами підручника й іншими джерелами, підготуйте квест-гру на тему: «Усні історичні джерела з історії Київської Русі». 	<p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Аксіологічна</i></p> <p><i>Логічна</i></p> <p><i>Інформаційна</i></p> <p><i>Логічна</i></p>

Джерело: власна навчально-методична розробка для використання на заняттях історії в ЗЗСО.