

Міністерство освіти і науки України
Приватний вищий навчальний заклад
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»

Кафедра історії, теорії держави і права та філософії

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ СТУПЕНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ МАГІСТР**

**ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА
УРОКАХ ІСТОРІЇ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ**

Виконала:

студентка факультету географії, історії та
туризму

спеціальності 014.03 Середня освіта (Історія)

Маркович Руслана Михайлівна

Науковий керівник:

к.і.н., доцент

Лопецька Наталія Миколаївна

Рецензент:

вчитель історії

Обласного наукового ліцею

в м. Рівне Рівненської обласної ради,

кандидат педагогічних наук, доцент,

Заслужений вчитель України

Мисан Віктор Олександрович

Рівне-2024

ЗМІСТ

	ст.
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	7
1.1. Інформаційні технології: сутність та роль.....	7
1.2. Дидактичні особливості організації уроку історії з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.....	13
1.3. Застосування інформаційних технологій в умовах змішаного навчання	16
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	22
2.1. Мультимедійні технології у навчанні історії.....	22
2.2. Застосування інтерактивних технологій.....	40
2.3. Робота з новітніми освітніми платформами. Цифрові застосунки	49
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИКА ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОЦІ ІСТОРІЇ	55
ВИСНОВКИ.....	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	70
ДОДАТКИ.....	76

УДК 373.5.016

МАРКОВИЧ Р. М.

**ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА
УРОКАХ ІСТОРІЇ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ**

Розкрито теоретико-методологічні аспекти застосування інформаційних технологій в умовах змішаного навчання. Висвітлено сутність поняття «інформаційні технології», види інформаційних технологій та дидактичні особливості організації уроку історії з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Здійснено аналіз застосування інформаційних технологій в освітньому процесі. Розкрито роль застосування інтерактивних технологій на уроках історії, мультимедійних технологій, новітніх освітніх платформ та цифровиз за стосунків. Наведена розробка уроку з історії з застосуванням інформаційних технологій.

Ключові слова: урок, історія, інформаційні технології, комп'ютерні технології, інтерактивні технології.

MARKOVYCH R. M.

**USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN HISTORY LESSONS
IN CONDITIONS OF BLENDED LEARNING**

The theoretical and methodological aspects of the application of information technologies in the conditions of mixed education are disclosed. The essence of the concept of «information technologies», types of information technologies and didactic features of the organization of a history lesson using information and communication technologies are highlighted. An analysis of the use of information technologies in the educational process was carried out. The role of the use of interactive technologies in history lessons, multimedia technologies, the latest educational platforms and digitalization in relationships is revealed. The development of a history lesson with the use of information technologies is given.

Key words: lesson, history, information technologies, computer technologies, interactive technologies.

ВСТУП

Актуальність дослідження. Розвиток програмно-технічних засобів, створення, збереження й обробка інформації у світі швидкими темпами змінює орієнтири сучасного суспільства. Перехід до інформаційного суспільства в Україні є об'єктивною необхідністю. Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у різні сфери діяльності людини не залишає осторонь і освітню галузь. Адже пріоритетом розвитку освіти є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у навчальний процес, що забезпечить подальше удосконалення навчально-виховного процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві». Застосування комп'ютера на уроці історії як засобу організації навчання передбачає розв'язання питання, як поєднати сучасні інформаційно-комунікаційні технології з традиційними для навчання історії засобами та методами навчання.

Особливого значення набуває переосмислення сучасних вчителів на усвідомлення нових вимог до їх педагогічної діяльності, здатність використовувати ІКТ як допоміжний навчальний ресурс. Інформатизація освіти в Україні є одним із найважливіших механізмів, що займає основні напрямки оновлення освітньої системи. Сучасні інформаційні технології відкривають перед педагогами нові перспективи для підвищення ефективності освітнього процесу.

Метою роботи є проаналізувати досвід використання інформаційних технологій на уроках історії. Реалізація сформульованої мети зумовила постановку наступних **завдань**:

- розкрити теоретико-методологічні аспекти застосування технологій;
- розкрити сутність поняття «інформаційні технології» та тенденції застосування в умовах змішаного навчання;

- висвітлити дидактичні особливості організації уроку історії з використанням інформаційно-комунікаційних технологій;
- проаналізувати застосування використання ІКТ у навчанні історії, як шляху розвитку особистості учня та його адаптації у світовому інформаційному просторі.
- систематизувати застосування інтерактивних та мультимедійних технологій й цифрових застосунків у навчанні історії;
- розкрити власний досвід застосування інформаційних технологій на уроці історії.

Об'єктом дослідження є інформаційні технології на уроках історії.

Предметом дослідження є застосування інформаційних технологій на уроках історії в освітньому процесі в умовах змішаного навчання.

Методи дослідження. Багатоаспектність явищ і процесів, що досліджувались зумовили необхідність використання загальнонаукових та конкретнонаукових методів. Застосовано літературний метод, методи аналізу, узагальнення та систематизації, історико-хронологічний, інформаційний підхід.

Інформаційна база дослідження. Інформаційною базою служили література, джерела та Інтернет-ресурси (в тому числі офіційні сайти) у яких розкрито тематику застосування різних видів інформаційних технологій під час реалізації навчального процесу у закладах загальної середньої освіти в умовах змішаного навчання, зокрема на уроках історії.

Дана проблематика постає об'єктом досліджень ряду науковців, зокрема: К. Баханова, Д. Десятова, Т. Ладиченко, О. Мокрогуза, О. Пометун та інших.

Водночас узагальнено власний досвід застосування інформаційно-комунікаційних технологій на уроках історії, як вчителя історії та правознавства у Лісковецькій гімназії Міжгірської селищної ради Хустського району Закарпатської області.

Наукова новизна. Систематизовано досвід застосування на уроках історії інформаційних технологій.

Практичне значення. Результати можуть бути використані під час реалізації освітнього процесу в умовах змішаного навчання, зокрема під час навчання історії у закладах загальної середньої освіти.

Апробація результатів дослідження. Результати апробовано в рамках роботи Міжнародної науково-практичної конференції «Інноваційні дослідження та перспективи розвитку науки і техніки у XXI столітті» до 30-річчя Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука» (м. Рівне, 19 жовтня 2023 р.).

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Інформаційні технології: сутність та роль

В умовах тотальної глобалізації відбувається стрімка трансформація всіх сфер суспільного життя. Досягається це за рахунок потужної інформатизації. Сьогодні можна говорити про своєрідну інформаційну революцію, яка зумовила поступове виникнення якісно іншої реальності.

Інформаційні технології дуже швидко перетворилися на життєво важливий стимул розвитку не тільки світової економіки, а й інших сфер людської діяльності. На сьогодні практично неможливо знайти сферу, в якій не використовуються інформаційні технології. Сучасне суспільство просто переповнене потоками інформації, які безсумнівно потребують обробки.

На початку XXI століття людство увійшло в нову стадію свого розвитку – вченні й політики, педагоги й підприємці все частіше говорять про настання інформаційної ери. Сучасний стан розвитку освіти передбачає використання комп'ютерних технологій, які є основою інформаційних засобів навчання. В умовах збільшення кількості та об'єму інформації, навчальні підручники не здатні ефективно виконувати такі освітні завдання, як оновлення змісту освіти, забезпечення особисто-орієнтованого навчання та розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності [28].

Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки» однією з найважливіших особливостей нашого часу вважає «перехід розвинутих країн світу від постіндустріального до інформаційного суспільства, що зумовлює необхідність упровадження ІКТ в усі сфери життєдіяльності» [26].

Однією з умов успішності цього переходу є забезпечення навчання, виховання, професійної підготовки для роботи в інформаційному суспільстві. Тому характерною ознакою сучасної освіти, складовою єдиного освітнього простору систем освіти зарубіжних країн та невід'ємною частиною навчально-виховного процесу загальної середньої школи стали інформаційно-комунікаційні технології.

Перехід до інформаційного суспільства в Україні є об'єктивною необхідністю. У Національній доктрині розвитку освіти зазначено: «Пріоритетом розвитку освіти є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують подальше удосконалення навчально-виховного процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві». В ухваленому Верховною Радою України 9 січня 2007 року Законі «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні» однією з стратегічних цілей також визначено «забезпечення комп'ютерної та інформаційної грамотності населення, насамперед шляхом створення системи освіти, орієнтованої на використання новітніх ІКТ у формуванні всебічно розвиненої особистості». Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти наголошує на формування інформаційно-комунікаційної компетентності як здатності учня використовувати ІКТ та відповідні засоби для виконання особистісних і суспільно значущих завдань [49].

У Концепції Нової української школи акцентовано на збільшенні цифрового розриву між учителем і учнем. З огляду на це під час вивчення історії в школі не можна оминати питання, пов'язані із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій навчання [37].

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) – це узагальнюючий термін, який включає в себе всі технології для передачі інформації. Саме поняття ІКТ є досить широким і розуміється науковцями у різних варіаціях. Проте найбільш поширеною сентенцією є, зокрема, те, що комунікативні

технології є раціонально організованим комплексом дій в інформаційному просторі з цілеспрямованого виробництва і поширення інформації задля впливу на визначену аудиторію. Комунікативні технології – «запланований вплив на цільові групи» [34]. Таким чином, ІКТ можна визначити як комплекс дій, пов'язаних з обробкою, зберіганням та інтерпретацією інформації, внаслідок якого вона видозмінюється відповідно до потреб конкретного суб'єкта. У такому вигляді дані потрапляють у суспільний інформаційний потік, провокуючи певну (частіше за все передбачену та сплановану) реакцію аудиторії впливу. Це сукупність методів, засобів і прийомів, що використовуються для добору, опрацювання, зберігання, поширення інформації в інтересах її користувачів. Від сучасних ІКТ залежить не тільки технологічний, але й соціальний поступ, здатність розвивати демократичні інститути тощо.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) – це технології розробки інформатичних систем та побудови комунікаційних мереж, що зазвичай передбачає психолого-педагогічний супровід процесів проектування, розроблення і впровадження, а також технології формалізації та розв'язування задач у певних предметних галузях з використанням таких систем і мереж. Поняття інформаційно-комунікативних технологій охоплює не лише комп'ютерні програми, а усі сучасні засоби комунікації: телебачення, мобільні телефони, інтернет тощо. Відповідно, інформаційно-комунікаційною технологією навчання називають дидактичну технологію, що забезпечує досягнення цілей навчання лише за умови використання ІКТ [18].

Впровадивши в педагогічну діяльність сучасні інноваційні технології, а саме, метод проектів, інтерактивні форми навчання, дослідницьку роботу, підвищується інтерес до навчальних дисциплін. Використовуючи інноваційні методи і форми роботи в школі вчитель дає дітям можливість розвиватися, удосконалювати свої вміння і знання, само розвиватися, згуртовується клас як колектив. А якщо дитина буде навчатися з цікавістю, то і покращиться

якість знань. Основною метою педагогічної діяльності є формування школяра як особистості з високим рівнем інтелектуального розвитку, і вихованості. Відповідно до вимог часу в освіті і змінюються методи і підходи до підвищення кваліфікації педагогів. Завдання удосконалення знань і вмінь вчителя полягають не лише в покращенні знань з предмету, але й учителі мають опановувати ефективні сучасні методики і техніки в організації педагогічного процесу. Педагогічне стимулювання розвитку творчих здібностей учнів на практиці відбувається за рахунок зміни уявлення про характер стосунків між вчителем і учнем, утвердження стилю довіри, співробітництва творчості. Цьому сприяє віра вчителя в творчий потенціал, здібності та можливості учня, урахування індивідуальних психічних та інтелектуальних особливостей учня, опора на прагнення учня самовиразитися та сомореалізуватися серед інших особистостей як індивідуальність... [44.]

Традиційна класно-урочна система зорієнтована на передачу знання від учителя до учня. Використання ІКТ у навчально-виховному процесі дозволяє перейти від навчання, в основі якого лежить інформація, почута з вуст викладача або прочитана у підручнику, до навчання через сприйняття інформації з електронних ресурсів, мережі Інтернет, інформаційного середовища тощо [19].

Очевидним є те, що учитель, який працює у межах традиційної «крейдяної технології» суттєво поступається своїм колегам, які проводять уроки з використанням мультимедіа-проектора, електронної дошки та комп'ютера. Таким чином, без знань інформаційно-комунікаційних технологій та вміння орієнтуватися в інформаційному просторі неможливо опанувати шкільні предмети.

Науковець С. Литвинова під інформаційно-комунікаційною компетентністю розуміє здатність вчителя-предметника орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати інформацію та оперувати нею

відповідно до власних потреб і вимог сучасного високотехнологічного суспільства [41].

Основні принципи використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) – це розвиток в учнів мотивації до здобуття знань, індивідуальний підхід до учнів, простота та легкість у створенні та використанні, спрямованість на інтеграцію навчальних дисциплін. [15].

Важливим критерієм при використанні ІКТ на уроках історії є відповідність останніх педагогічному змісту освіти та педагогічним технологіям. Варто зазначити, що інформаційно-комунікаційні засоби мають використовуватися вчителем з метою оптимізації власних енергозатрат та підвищення ефективності навчального процесу. Під час підготовки до уроку педагог має керуватися принципом збалансованого використання та взаємоінтеграції традиційних та новітніх технологій освіти. Не зважаючи на посилення впливу ІКТ на процес навчання, вчитель є головним джерелом інформації, тому що, по-перше, тільки вчитель може зацікавити учнів, викликати допитливість, завоювати довіру; по-друге, він може спрямувати їх увагу на ті або інші важливі аспекти предмету, який вивчається; по-третє, тільки педагог зможе відзначити їх старанність та знайти шляхи спонукання до навчання [33].

Внаслідок використання ІКТ на уроці історії:

1. Збільшується можливість використання наочних матеріалів на уроці історії;
2. Підвищується ефективність праці на уроці і учня, і вчителя;
3. Встановлюються міжпредметні зв'язки з основами інформатики та обчислювальної техніки;
4. Стає можливою організація проектної діяльності учнів під керівництвом вчителя історії та інформатики, спрямована на створення електронних навчальних продуктів;

5. Змінюються на краще стосунки вчителя з учнями, особливо з тими, хто цікавиться комп'ютерами: вони починають бачити в учителіві «споріднену душу»;

6. Змінюється ставлення до комп'ютера: учні починають сприймати його як інструмент для роботи у будь-якій галузі людської діяльності, а не як цікаву іграшку [19].

Отже, завдяки поєднанню традиційних педагогічних технологій ІКТ вдається значно ефективніше розвинути і примножити природні здібності учнів і педагогів. Використання ІКТ у навчанні історії зумовлює появу нових навчальних цілей та необхідність оновлення змісту історичної освіти. ІКТ дозволяють досягти високих результатів навчальної діяльності, забезпечити для кожного учня формування і розвиток власного освітнього шляху. Безмежність педагогічних можливостей для індивідуалізації і диференціації навчального процесу, його адаптації до індивідуальних особливостей учня пов'язана із застосуванням у цьому процесі додаткових інформаційних навчальних ресурсів, широкого спектру педагогічних методів і технологічних варіантів навчання, посиленням навчальних комунікацій, мультимедійних характеристик засобів навчання, розширенням простору інноваційної педагогічної діяльності.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій сприяє розширенню кругозору учнів, формує в них навички спілкування в мережі Інтернет, сприяє покращенню навичок спільної роботи вчителя і учнів, впливає на посилення відповідальності учнів за свою роботу, покращує міжособистісні зв'язки в колективі. Що ж до самого використання ІКТ в освітньому процесі, можна з упевненістю сказати, що вчитель, який бажає змінюватися, всебічно розвиватися, буде активно впроваджувати сучасні технології в роботі з учасниками навчального процесу.

1.2. Дидактичні особливості організації уроку історії з використанням інформаційно-комунікаційних технологій

XXI століття є століттям високих комп'ютерних технологій, інноваційного розвитку освіти та науки, глобальної інформатизації, інтенсивного розвитку засобів комунікації, час стрімких соціальних і економічних змін. Застосування інформаційно-комунікативних технологій і комп'ютера, як робочого інструменту ІКТ в процесі навчання історії має базуватись на загальних принципах, додержання яких забезпечить високу ефективність використання ІКТ та і самого уроку:

1. Принцип адаптивності – використання комп'ютера, повинно відповідати індивідуальним особливостям (віковим, психоемоційним, інтелектуальним тощо) учня.

2. Принцип керованості – у будь-який момент вчитель повинен мати можливість корегувати процес навчання і використання комп'ютера.

3. Принцип інтерактивності – в процесі навчальної діяльності комп'ютер повинен виступати в якості апарату діалогового спілкування між вчителем і учнем.

4. Принцип оптимального – комп'ютер має слугувати засобом оптимального поєднання індивідуальної та групової форми роботи учнів в процесі навчання.

5. Принцип комфорту – при спілкуванні з комп'ютером в процесі навчання учень повинен відчувати стан психологічного комфорту і задоволення [17].

Методика використання комп'ютера в процесі навчання визначає зміст навчального предмету та можливості комп'ютерних програм. Разом з тим форми і прийоми використання розмаїття засобів ІКТ перебувають в прямій залежності від мети і форми проведення уроку, від індивідуальних особливостей учнів класу, від фахового рівня підготовки вчителя у галузі інформаційно-комунікаційних технологій. Оскільки ІКТ є придатними до

застосування на різних етапах опанування учнем навчального матеріалу, як в школі на уроці, так і вдома під час самостійної роботи, то під час підготовки до уроку вчитель має для себе дати відповіді на питання: «Чи треба використовувати комп'ютер на цьому уроці? На якому саме етапі уроку використання комп'ютера буде найбільш доцільним?» Комп'ютер може використовуватися на всіх етапах навчального процесу: при поясненні (введенні) нового матеріалу, узагальненні, повторенні, перевірці та корекції знань, умінь, навичок школярів. При цьому комп'ютер як робочий інструмент в руках вчителя може виконувати функції:

- 1) джерела навчальної інформації;
- 2) наочного посібника;
- 3) тренажера;
- 4) засобу діагностики і контролю;
- 5) засобу підготовки та зберігання навчального матеріалу;
- 6) обчислювальної машини та програвача.

Проте ефективне впровадження в навчальний процес ІКТ не завжди забезпечується в межах традиційної класно-урочної системи організації навчальної діяльності, а тому може вимагати змін форм його організації. Технологія навчальної взаємодії вчителя та учнів за посередництва комп'ютера визначатиме тип уроку.

Алгоритм проведення найбільш поширеного і вживаного типу уроку – комбінованого, що має відбуватись з використанням комп'ютерів, може бути подібним до зразка [19]:

1. Після оголошення теми, яка вивчається на уроці, учні проходять перевірку рівня засвоєння попередньо опрацьованого навчального матеріалу. Учні за посередництва комп'ютера можуть виконувати тестові завдання, працювати з картами і схемами тощо.

2. Пояснення нового матеріалу вчитель може супроводжувати демонстрацією відповідних відеоматеріалів, підготовленої мультимедійної презентації, ілюстративних зображень, карт. Також учні з відповідним рівнем

підготовки можуть самостійно вивчати новий матеріал за допомогою комп'ютера, але за таких обставин матеріал повинен бути заздалегідь і ретельно підібраний і опрацьований вчителем.

3. На етапі первинного осмислення вивченого матеріалу уроку група учнів може працювати за комп'ютером, самостійно виконуючи завдання, складені за щойно опрацьованим матеріалом.

4. Наприкінці уроку вчитель підводить підсумки, оголошує оцінки та домашнє завдання, в якому міститься відповідне посилання на джерело знань з глобальної мережі Інтернет, наприклад ресурсу Вікіпедія.

Щоб комбінований урок на основі ІКТ досяг більшого навчального ефекту, можна ділити учнів класу на групи, які працюватимуть за комп'ютером. На різних етапах склад учнівських груп може бути одноманітним за кількісним і якісним складом (моногенна група), або різнитися за цими ж показниками, тобто бути гетерогенним. Так, наприклад, на етапі перевірки знань, отриманих на попередньому уроці, або нових знань, отриманих на поточному уроці, група може (і бажано) включати учнів з різними рівнями показників навчальних досягнень.

Самостійне опрацювання нового навчального матеріалу за допомогою комп'ютера і його повідомлення на уроці має здійснювати моногенна група учнів з високим рівнем навчальних досягнень. Роботу учнів за комп'ютерами слід чергувати з іншими видами навчальної діяльності. Не є обов'язковим одночасне використання комп'ютерів всіма учнями класу. Інколи достатньо одного комп'ютера і підключеного до нього мультимедійного проектора. Не слід прагнути до того, щоб весь матеріал, який передбачено опрацювати на уроці, супроводжувався використанням ІКТ. Важливішим чинником досягнення навчальної мети уроку буде виважена інтеграція найбільш ефективних компонентів інформаційнокомунікаційних технологій у вибрані етапи традиційного способу подання матеріалу уроку. Саме таке поєднання збагатить урок, дасть можливість вчителю продемонструвати багатогранність тих чи інших історичних процесів і явищ, здійснити узагальнення,

стимулювати уяву учнів, виконати експеримент, прискорити процес навчання.

Отже, використання ІКТ на уроках історії дозволяє підвищити ефективність навчання, поліпшити аналіз та оперативність і об'єктивність оцінювання знань учнів, збільшити кількість часу для надання допомоги учням. Сьогодні більшість навчальних закладів забезпечені комп'ютерами, мультимедійними проекторами, інтерактивними дошками та іншою технікою, тому розмірковування про доцільність використання цих благ цивілізації в процесі навчання відходять у минуле.

В умовах, коли викладачі змушені постійно вирішувати дилему – як «втиснути» зростаючий обсяг навчального матеріалу в невелике число годин, яке має тенденцію до скорочення, саме комп'ютер є незамінним помічником вчителя та учня в опануванні інформаційними потоками.

Особливо важливим є те, що, саме сучасні інформаційно-комунікативні технології в поєднанні з новітніми освітніми технологіями стають ефективними для підготовки учнів до майбутнього життя в сучасному інформаційному суспільстві з визначеним набором освітніх компетенцій, серед яких однією з пріоритетних є інформаційно-комунікативна компетентність.

1.3. Роль застосування інформаційних технологій в умовах змішаного навчання

Одним із трендів сучасної освіти є змішане навчання. Ця форма організації навчання дає змогу більш ефективно використовувати переваги очного та електронного навчання, компенсувати недоліки кожного з них. Під змішаним навчанням розуміють поєднання традиційних форм навчання з інноваційними, зокрема й з мережевими та дистанційними, поєднання різних форматів навчання в межах одного класу, що забезпечує персоналізацію

навчання шляхом надання учням права вибору умов та контролю над процесом оволодіння необхідними компетентностями.

Політика українського уряду направлена на продовження освітнього процесу з використанням цифрових технологій під час карантину та інших надзвичайних обставин, що унеможлиблюють відвідування закладів освіти. Поєднання традиційної та онлайн-освіти у різних пропорціях називають змішаним навчанням, при цьому процес навчання стає максимально доступним для всіх учасників. Використання різних підходів, способів подачі матеріалу, видів роботи (групова чи самостійне вивчення) залежить від місця проведення уроку (у класі чи дистанційно).

Комбінація різноманітних форм і систем навчання характеризують змішаний формат навчання [59].

Таблиця 1.1.

Форми змішаного навчання

<i>Форма навчання</i>	<i>Характеристика</i>
Аудиторне навчання	навчання у присутності викладача, що передбачає безпосередній контакт учнів (студентів) та викладачів (семінари, лекції, рольові ігри, інструктаж, окремі питання практики, конференції, наставництво та ін.).
Інтерактивне навчання	навчання у мережі (e-learning), яке здійснюється за допомогою інструментального середовища (електронний навчальний курс, віртуальні класи та лабораторії, конференц-зв'язок, індивідуальне консультування за допомогою електронної пошти, дискусійні форуми, чати, блоги).
Навчання з підтримкою різних засобів	розроблених нових навчальних матеріалів (Web-сайти, Web-лекції, Web-книги, відеоматеріали

Оскільки часто спостерігається ототожнення понять «дистанційне навчання» та «змішане навчання» слід чітко їх виокремлювати. Різниця між дистанційним та змішаним навчанням:

Дистанційне навчання: опосередкована взаємодія суб'єктів засобами онлайнтехнологій є визначальною. Такий вид навчання визначено Законом України «Про освіту» як окрему форму здобуття освіти – дистанційну.

Змішане навчання: є підходом, педагогічною й технологічною моделлю, методикою, що поруч із онлайн-технологіями спирається також і на безпосередню взаємодію між учнями та вчителями в аудиторії. Оскільки в даному дослідженні змішане навчання є ключовим, то зосередимося на ньому. До ознак змішаного навчання віднесемо [56]:

1. Учні навчаються частково онлайн і мають елементи контролю над навчальним процесом – коли, де і як вчити матеріал.

2. Гаджети та девайси використовують для спроби персоналізувати роботу кожного окремого учня.

3. Навчання в класах використовують для надання учневі комплексного досвіду навчання.

В умовах змішаного формату навчання на уроках історії доцільним у використанні є можливості низки онлайн-застосунків, сервісів і програм для використання в освітньому процесі. Серед інформаційних технологій практичними у використанні на уроках історії можуть бути: тести, ігри, вікторини, опитування, відеозавдання, інтерактивні презентації, книжки, плакати, робочі аркуші, віртуальні платформи, онлайн-дошки, вебсторінки тощо.

У складі інформаційних технологій виділяють різноманітне апаратне (hardware) та програмне (software) забезпечення. До апаратного забезпечення входять різні сервери, комп'ютери, смартфони, планшети тощо.

Програмне забезпечення включає різні браузерери, пошукові системи, операційні системи, графічний інтерфейс, різноманітні редактори, прикладне програмне забезпечення тощо [39; 15.].

Поширеними веб-ресурсами для дистанційного та змішаного навчання є: платформа *Moodle* – відкрита система управління дистанційним навчанням, що має у своєму інструментарії можливість завантаження та здачі завдань, календар подій, журнал оцінювання тощо; *servic Google Classroom*, який дозволяє організувати онлайн-навчання, використовуючи відео-текстову та графічну інформацію; *Google Meet*, як сервіс відеотелефонного зв'язку; *Zoom* – сервіс для проведення відео-конференцій та онлайн-зустрічей, що вимагає створення облікового запису.

Серед інформаційних сервісів, які вчителі історії можуть використовувати під час подачі навчального матеріалу та застосовувати для просторової комунікації є цифрові застосунки, безкоштовні додатки.

Серед яких: *Flubaroo* – інструмент Google, що автоматично перевіряє тест, який пройшов учень і сам ставить оцінку; *Kahoot* – ігрова навчальна платформа, вікторина, що містить питання з декількома варіантами відповідей; *Ethermap* – інструмент, для створення онлайн-карт з можливістю обміну ними один з одним, внесення доповнень, редагування за посиланням); *QUIZZZ* – програма для створення онлайн тестування; *LearningApps.org* – сервіс для створення інтерактивних вправ); *Jigsaw Planet* – сервіс для створення пазлів, наприклад пазла «Карта України»; *Classtime* – помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією [39].

В умовах змішаного навчання практичним при викладі матеріалу є застосування онлайн-дошок, які мають великий функціонал. Адже на дошці можна розмістити попередньо підготовлені матеріали (тексти, зображення, відео, аудіо), робити записи шляхом друкування тексту або створення малюнків. Вагомим є те, що онлайн-дошки дають можливість використовувати додаткові інструменти побудови фігур, готові шаблони організаційних діаграм (карти понять, мозковий штурм, алгоритм тощо). З дошкою можна організувати спільну роботу.

Серед онлайн-дошок зручною у застосуванні є *Lino*. Віртуальна дошка призначена для навчальних матеріалів та зворотнього зв'язку. Універсальним

для роботи з нотатками, стікерами, фото, відео, організованими в один віртуальний стіл є онлайн сервіс «Lino it». При застосуванні Lino є можливість працювати над полотном (canvas) спільно, здійснюючи проектну діяльність. Окрім Lino, зручними під час уроку є застосування онлайн-дошок *Miro* та *Milanote*. Цікавим є сервіс Ourboox, як новий формат подачі навчального матеріалу (Додаток А).

Широкі можливості у використанні для вчителя історії надає сервіс *Google Maps*, завдяки якому можна створити картосхеми чи організувати віртуальну подорож, забезпечити спільну діяльність учнів у процесі навчання історії.

В умовах очного та змішаного навчання для подачі матеріалу вчителі-географії часто застосовують мультимедійні презентації. Окрім традиційних програм MS PowerPoint, MS Office все частіше застосовують «нові» сервіси для створення мультимедійних презентацій: *Canva*, *Prezi*, *ThingLink*, *Nearpod*, динамічної презентації *Emaze*, а також *Soutori* – презентації для аудиторії в унікальному форматі шкали часу, де вчителі та учні мають можливість створювати різноманітні проекти, завдання та портфоліо. *Soutori* ідеально підходить для роботи моделі «перевернутого класу» та спільної роботи учнів. [65] (Додаток Б).

Отже, існує цілий спектр інформаційно-комп'ютерних технологій, які дозволяють створювати інформаційні продукти для організації та підтримки освітнього процесу, особливо важливо в умовах дистанційної та змішаної форм навчання. Застосування цифрових інструментів на уроках історії сприяє його наочності та динамічності, урізноманітнює освітній процес та стимулює зацікавленість в учнів.

Система змішаного вимагає досконалого оволодіння сучасними інформаційними та інформаційно-комунікаційними технологіями та методикою їх використання в навчальному процесі. Поєднання і онлайн-навчання сприятиме модернізації освіти, підвищенню якості професійної

підготовки майбутнього фахівця, збільшенню доступності освіти, забезпечення потреб суспільства в конкурентоздатних фахівцях

Отже, змішане навчання дає змогу розширити освітні можливості учнів за рахунок збільшення доступності і гнучкості освіти, врахування їх індивідуальних освітніх потреб, а також темпу і ритму освоєння навчального матеріалу; стимулювати формування активної позиції учня: підвищення його мотивації, самостійності, соціальної активності, в тому числі в освоєнні навчального матеріалу, рефлексії та самоаналізу і, як наслідок, підвищення ефективності освітнього процесу в цілому.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

2.1. Мультимедійні технології у навчанні історії

В умовах інформатизації сучасного суспільства та активного впровадження нових способів комунікації учасників освітнього процесу мультимедійні технології надають особливу технологічну та суспільногуманітарну можливість для створення та ефективного застосування електронних навчальних засобів у освітньому процесі, які, в свою чергу, позитивно впливають на підвищенні рівня навчальних досягнень та кращому засвоєнню знань і, зокрема, історичних, формуванню навичок критично ставитися до тих чи інших історичних подій та застосовуванню набутих знань у житті.

Термін «мультимедіа» науковці визначають (від лат. «multy» – множинний, складний та англ. «medium» – засіб, спосіб) через тлумачення, як інформаційної або комп'ютерної технології, що поєднує в одному програмному інтелектуальному продукті різноманітні види інформаційних ресурсів: тексти, ілюстрації, аудіо і відеоінформацію, анімацію, звукові та інші спеціальні ефекти, з одного боку, та з іншого носії інформації, що забезпечують зберігання значних обсягів даних, відкриваючи швидкий доступ до них [46].

Українські учені звертають увагу на багатосередовищність мультимедіа-технологій, та факт можливості підготовки й подання інтерактивних даних на комп'ютері. Отже, *мультимедійні технології* – це різновид сучасних інформаційних технологій, що застосовуються технічно вчителем історії за допомогою програмного комп'ютерного забезпечення, яке стає засобом здійснення педагогічної діяльності. При чому, саме вчитель

організовує навчальний процес. Викладаючи новий матеріал, він спонукає до роздумів над ним, його осмислення і усвідомлення.

Використовуючи мультимедійні технології у освітньому процесі, вони стають різновидом інформаційних технологій навчання, які можуть значно підвищити якість та ефективність сприйняття навчального матеріалу в ході будь-якого типу навчальних занять. Також, ці технології стають способом досягнення педагогічних цілей методичної системи формування професійної компетентності майбутніх учителів історії в умовах інформатизації та глобалізації суспільних процесів, які, також, сприяють загальній комунікації, а також підвищують ефективність навчальної діяльності [12].

З появою нових засобів навчання на базі нових комп'ютерних технологій навчальний процес став більш різноманітним і багатовимірним. Зокрема, мультимедійні технології є одними з найбільш перспективних і популярних інформаційних технологій, які дають змогу створювати цілі колекції зображень, текстів і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією та іншими візуальними ефектами (Simulation). Розвиток мультимедійних засобів в інформаційному суспільстві справедливо порівнюють за значущістю з появою кіно в індустріальному суспільстві.

В «Енциклопедії освіти» вказано, що мультимедійні засоби навчання – це комплекс апаратних і програмних засобів, що дозволяють користувачеві спілкуватися з комп'ютером, використовуючи різноманітні, природні для себе середовища: графіку, гіпертексти, звук анімацію, відео [24]. Відповідно, технології, які дають можливість за допомогою комп'ютера інтегрувати, обробляти і водночас відтворювати різноманітні типи сигналів, різні середовища, засоби і способи обміну інформацією, називають мультимедійними.

О. Пінчук мультимедійною технологією вважає технологію, яка окреслює порядок розробки, функціонування та застосування засобів обробки інформації різних модальностей. Підґрунтям запровадження мультимедійних технологій до освітнього простору є властивість

мультимедійних засобів – гармонійне інтегрування різних видів інформації [23].

Зростання інтересу до «мультимедіа» за останні роки обумовлено низкою причин: появою комп'ютерів, що можуть підтримувати графічний інтерфейс з користувачем та функціонування модулів відтворення звуку та відеозображення; наявністю апаратного та програмного забезпечення для мультимедіа; створення авторських систем, що дають можливість користувачам виготовляти власні прикладні мультимедійні програми, не маючи ніякого досвіду програмування [3].

Переваги мультимедійних засобів навчання:

- можливість залучення майже всіх органів чуття, поєднання друкованого тексту, графічного зображення, рухомого відео, статичних фотографій та аудіозапису;
 - ✓ скорочення часу навчання, зростання рівня запам'ятовування; можливість сортування інформації;
- вдосконалення методів доступу до інформації, робота з нетрадиційними джерелами інформації, індивідуалізація навчального процесу за змістом, обсягом і темпами засвоєння навчального матеріалу;
 - ✓ поглиблення міжпредметних зв'язків;
- автоматизація процесів контролю та корекції результатів навчальної діяльності;
 - ✓ підвищення об'єктивності оцінювання знань;
 - ✓ скорочення часових витрат, пов'язаних із писанням на дошці;
- активізація уваги учнів;
 - ✓ можливість поєднання логічного й образного способів засвоєння інформації, що робить процес навчання більш насиченим та цікавим; активізація пізнавальної діяльності;
- посилення наочності;
 - ✓ відсутність потреби у роздрукуванні великої кількості ілюстративного матеріалу;

- ✓ забезпечення інтерактивності в навчальному процесі;
- ✓ розширення поля самостійності, розвиток творчих здібностей учнів у навчальній діяльності, перетворення їх в активних суб'єктів педагогічної взаємодії;
- ✓ створення навчальних середовищ, які забезпечують «занурення» в уявний світ, у певні соціальні й виробничі ситуації
- ✓ забезпечення зворотного зв'язку, широкі можливості діалогізації навчального процесу; посилення мотивації навчання;
- ✓ максимальна адаптація процесу навчання до індивідуальних особливостей школярів [6].

Мультимедіа дозволяють учителю історії надавати інформацію в більшому обсязі, ніж традиційні джерела інформації, оскільки одночасно використовується декілька каналів сприйняття в процесі навчання, за рахунок чого досягається інтеграція інформації, яка доставляється кількома органами чуттів, відбувається візуалізація абстрактної інформації за рахунок динамічної демонстрації процесів, виникає можливість розвинути когнітивні можливості учнів у широкому навчальному, суспільному, історичному контексті.

Серед різних видів уроку вигідно вирізняється урок, який проводиться за допомогою мультимедійних засобів навчання, мультимедійний урок. Є деякі відмінності між уроком з мультимедійною підтримкою і мультимедійним уроком. На першому вчитель залишається одним з головних учасників освітнього процесу, а мультимедійні технології застосовуються ним для посилення наочності, для підключення одночасно декількох каналів подання інформації, для більш доступного пояснення навчального матеріалу.

Ступінь і час мультимедійної підтримки уроку можуть бути різними: від декількох хвилин до повного циклу. Мультимедійний урок може виступати як «міні-технологія», тобто як підготовлена вчителем розробка із заданими навчальними цілями і завданнями, орієнтована на цілком певні результати навчання. Такий урок має достатній набір інформаційної

складової, дидактичний інструментарій. Під час його проведення істотно змінюється роль учителя, який в даному випадку є організатором, координатором пізнавальної діяльності учнів.

На уроках історії найчастіше використовують мультимедійну презентацію. Мультимедійна презентація (мультимедіа-презентації) – це особлива група засобів навчання на основі сучасних інформаційних технологій представлення інформації, що поєднують у собі різноманітні програмні і технічні засоби (текст, мову, фото, відео, графіку, анімацію, звук) для найбільш ефективного впливу на того, хто навчається, який одночасно є і читачем, і слухачем, і глядачем [30].

Результати дослідження дають підстави стверджувати, що мультимедійні презентації – це один із найбільш функціональних та ефективних засобів під час проведення уроків. Мультимедійний вид уроку характеризується тим, що вчитель замість дошки і крейди має потужний інструмент для представлення інформації в різній формі (текст, звук, графіка, анімація, відео та ін).

Презентації – набір слайдів, представлених у певному порядку, які демонструють на великому екрані за допомогою мультимедійного проєктора і слугують ілюстрацією до розповіді викладача. Особливістю застосування мультимедійних презентацій є наявність автоматичного контролю і обмеження часу, поєднання усного викладу лекційного матеріалу з демонстрацією слайд-шоу, що дає змогу зосереджувати увагу на найважливіших моментах навчального матеріалу [30].

О. Пушкар, залежно від способу презентацій на комп'ютері, розрізняє такі їх види: зі сценарієм; інтерактивна; автоматична. Н. Дементієвська дотримується класифікації за різними ознаками: за кількістю медіа засобів (мультимедіа (звуки, зображення, відео фрагменти), текстова (з мінімальним ілюструванням), комбінована); за призначенням (комерційні (здебільшого рекламного характеру), інформаційні, навчальні тощо); в залежності від цілей (звіт про результати діяльності, проєкт, дослідження (учнівська робота), тест

(як вчителя так і учнів); за способом подання слайдів (для супроводу лекції, виступу – з записом голосу чи усним супроводом; слайд-шоу – без супроводу, або із записаним голосом доповідача, комбінована – з усним супроводом, із записаним голосом, частиною якої може бути слайд-шоу); за дидактичними ознаками (учнівська та учительська: проблемна – вступ до теми; інформативна – інструкції, приклади для учнів, форми оцінювання, консультування, яка використовується учнями самостійно впродовж вивчення теми, доступна їм в будь-який час навчального процесу; діагностична, контролювальна – використовується для перевірки знань учнів, самооцінювання наприкінці вивчення уроку, теми, розділу [1]).

За дидактичною метою навчальні мультимедійні презентації створюються відповідно до типу уроку, на якому вони застосовуються. Ця залежність може бути покладена в основі класифікації мультимедійної презентації за дидактичною метою та структурою уроку. Таким чином, *класифікація мультимедійних презентацій за дидактичною метою виглядає наступним чином*: вивчення нового навчального матеріалу і формування вмінь та навичок; перевірки знань, вмінь та навичок (тематичне оцінювання); узагальнення та систематизації знань, умінь та навичок; що застосовується на комбінованому уроці. Водночас, поєднання елементів мультимедіа в одній презентації може бути різноманітним, включаючи елементи слайд-шоу так й текстової презентації [6].

У різних джерелах подано вимоги до оформлення презентацій. Позитивний ефект презентації забезпечується реалізацією принципу наочності, чіткою структуризацією навчального матеріалу, концентрацією уваги завдяки віртуальній різноманітності, заощадженням часу на занятті, можливістю провести повторення (перегляд, коротке відтворення) матеріалу попереднього уроку та ін.

При створенні мультимедійної презентації потрібно враховувати не тільки відповідні принципи класичної дидактики, але й специфічні принципи використання комп'ютерних мультимедійних презентацій.

Необхідно, щоб матеріал був захоплюючим. Використання відомих авторитетних джерел, застосування різноманітної графіки сприяє підвищенню допитливості учнів при вивченні історії.

Таким чином, майстерно зроблена презентація, може привернути увагу учнів і збудити інтерес до глибшого вивчення історії. Школярі не просто слухають вчителя, але й розуміють, а також можуть ефективно застосовувати отримані знання на практиці. Мультимедійні навчальні презентації – один зі способів реалізації такого підходу. Навчальні презентації призначені допомогти викладачеві та учневі й дозволяють зручно й наочно представити матеріал.

Викладання історії неможливе без проведення *екскурсій*. Згідно з нормативними документами навчальні екскурсії є обов'язковими та необхідними складовими навчально-виховного процесу. Вони передбачають створення умов для наближення змісту навчальних предметів до реального життя, спостереження та дослідження учнями явищ і процесів життєдіяльності суспільства, розширення світогляду школярів, формування в них життєво необхідних компетентностей, посилення практичної та професійно-орієнтаційної спрямованості навчально-виховного процесу. Під екскурсією розуміється форма організації навчально-виховної роботи з учнями, яка дозволяє організувати спостереження і вивчення різноманітних явищ і предметів у природних умовах або в музеях.

Освітню екскурсію розглядаємо як частину музейної педагогіки – педагогічної дисципліни, що ґрунтується на специфіці навчання в музеї та можливостях використання освітнього потенціалу автентичного твору мистецтва або історичного об'єкта [60].

Віртуальну екскурсію визначаємо як онлайн форму навчальної діяльності учнів, яка передбачає використання різних об'єктів (історичних і природних пам'яток, експонатів/колекцій музеїв, пам'яток урбаністичної культури тощо) для виконання учнями навчальних (тематичних) завдань із певного предмета чи курсу. В освітніх цілях можна використовувати:

віртуальні подорожі в ті міста і країни, які учні вивчають на уроках; віртуальні мандрівки експозиціями художніх та наукових музеїв (приміром, музеїв винаходів); віртуальні прогулянки пам'ятками природи (наприклад, парком чи ботанічним садом), музеями просто неба; віртуальні відвідування підприємств, де можна спостерігати втілення теоретичних знань у виробничому (технологічному) процесі [36].

До переваг віртуальної екскурсії віднесемо:

- ✓ доступність, можливість повторного перегляду, наочність, наявність інтерактивних завдань;
- ✓ така екскурсія може бути використана на уроках із будь-якого предмету чи курсу з будь-якої теми – соціально-економічної, політичної, культурологічної, усної історії тощо;
- ✓ переважна більшість музеїв України, Європи, світу з їх різноманітними, різногалузевими колекціями мають онлайн-забезпечення, що його в актуальний для себе спосіб може використовувати учень;
- ✓ онлайн-формат уможливорює поєднання різних видів діяльності учнів, сприяє швидшому знаходженню та опрацюванню ними потрібної інформації, її кращій презентації;
- ✓ ознайомлення з інформацією, виконання відповідних пізнавальних завдань здійснюється цифровою мовою, зрозумілішою сучасним учням;
- ✓ наявний креативний потенціал віртуальної екскурсії дає змогу учням творчо проявляти себе, подолати психологічне «музейне відчуження» [36].

Для того, щоб віртуальна екскурсія стала ефективною формою навчальної діяльності учнів, учителю слід провести ретельну підготовчу роботу. Плануючи використовувати віртуальну екскурсію на уроці історії (зокрема, онлайн) у 5–8 класах, учитель має запропонувати учням план, а також запитання та завдання, необхідні для розкриття певної теми, обговорити рекомендований обсяг і формат кінцевого продукту та форму

його презентації, повідомити критерії оцінювання. Якщо вчитель пропонує учням провести віртуальну екскурсію художніми музеями чи пам'ятками культури, то доречними для характеристики творів архітектури й образотворчого мистецтва будуть алгоритми, розроблені В. Власовим [8], що містять такі запитання:

- ✓ коли, де, ким, за яких обставин було створено пам'ятку;
- ✓ хто або що та як зображені (на передньому/задньому плані, у центрі, як облаштовано простір – інтер'єр, пейзаж тощо);
- ✓ які почуття та ідеї, на вашу думку, вклав автор у свій твір;
- ✓ які особливості того історичного періоду, коли з'явилася ця пам'ятка або цей твір;
- ✓ як склалася доля історичної пам'ятки: чи збереглася вона неушкодженою, чи реставрована, чи цілком відновлена; яку роль відігравала пам'ятка в історії (яке її призначення);
- ✓ як охороняється сьогодні або де зберігається зараз;
- ✓ як у пам'ятці втілено певні історичні тенденції, суспільні явища та процеси, мистецьку свідомість, естетичні вподобання певної історичної епохи; у чому історична та мистецька цінність пам'ятки; що вразило вас найбільше у цій пам'ятці.

У 9–11 класах на уроках історії варто використовувати експозиції музеїв, історичні пам'ятки, об'єкти урбаністичної культури для віртуальних екскурсій соціально-економічної та політичної тематики, наприклад, «Економічний розвиток України/Європи/світу», «Становлення демократії в Європі», «Національно-визвольний рух в Україні», «Історія залізниць», «Полікультурна Україна» тощо. Учитель може запропонувати учням перелік музеїв, у яких є відповідні колекції артефактів, а також перелік відповідних пам'яток. Зазначимо, що учні 9–11 класів спроможні самостійно розробити план та/або сценарій віртуальної екскурсії. Зрозуміло, що виконання такого завдання потребуватиме допомоги (консультування) вчителя та спрямування діяльності учнів, приміром, за допомогою таких запитань і завдань:

Які види історичних джерел, представлені експонатами музею (текстові, візуальні, статистичні тощо), дають змогу розробити план/сценарій екскурсії? Інформація яких експонатів (текстових, візуальних, статистичних тощо), на ваш погляд, найповніше розкриває тему вашої екскурсії?

Складіть план/сценарій екскурсії, яка б відповідала хронології, історичній логіці подій, явищ, процесів (причини, перебіг, наслідки, значення).

Що б ви порадили своїм екскурсантам (слухачам) для кращого розуміння теми?

Віртуальні екскурсії сприяють співпраці учасників освітнього процесу на рівні учні-вчитель, учні-учні, покращують їхню навчальну комунікацію й позитивну взаємодію. Віртуальна екскурсія реалізує принципи компетентнісного підходу через самостійну дослідницьку й творчу діяльність учнів в опануванні новими знаннями й уміннями. Сьогодні для забезпечення ефективного дистанційного й змішаного навчання перед педагогічною спільнотою постає низка завдань, серед яких не останнє місце, на нашу думку, посідає підготовка віртуальних (саме освітніх) екскурсій містами, історичними та природними пам'ятками, музеями України, Європи, світу, розроблення відео уроків, цікавих для учнів різних класів анімаційних роликів про побут, житло, одяг, моду, харчування, звичаї та традиції людей та спільнот тощо [42].

Не малу роль при вивченні історії відіграють *навчальні відеофільми*. Навчальні відеофільми відтворюють ті чи інші процеси у вигляді реальних спеціальних зйомок (документальні фільми, або «живе» відео) чи тривимірної комп'ютерної графіки. Документальні відеофільми зарекомендували себе як найефективніший засіб для першого знайомства з предметом вивчення. Найчастіше навчальні фільми використовують як частину більш широких проектів – мультимедійних навчальних систем, але їх також можуть створювати і як самостійний продукт. Основною перевагою

відеофільмів є наочність інформації, яка є більш доступною для сприйняття, легше і швидше засвоюється.

Вони дозволяють нам наочно побачити ту чи іншу подію, відчутти свою причетність, зануритися в епоху, наочно уявити те, як відбувається подія. Особливо корисні фільми на уроках історії при вивченні військових битв, бо вони наочно дозволяють учням побачити розташування сил супротивників перед битвою, хід бій та підсумки бою. Просто на словах або схематично крейдою на дошці це уявити набагато складніше і не дасть повного розуміння подій, які відбуваються.

Відеосервіси мережі Інтернет призначені для зберігання, перегляду та обговорення цифрових відеозаписів. Найбільш популярним та доступним сервісом, який надає доступ до документальних, науково-популярних та навчальних відеоматеріалів є *YouTube*. *YouTube* – це безкоштовна онлайн-служба для роботи з потоковим відео, яка надає можливість всім охочим переглядати та надсилати власне відео [45] (Додаток В).

Навчальний потенціал *YouTube* полягає у наявності великої кількості власне навчальних, документальних та науково-популярних відеоматеріалів, що стають доступними для використання вчителем на уроці. Під час уроку вони несуть основне змістове навантаження, а учитель на певний час поступається своїм місцем відеофільмові.

До навчальних відеоматеріалів умовно слід віднести відео, на яких знято музейні експонати й виставки, відвідування меморіальних історичних пам'ятників, телевізійні передачі про окремі історичні події чи проблеми [45].

Методи і прийоми організації роботи учнів з навчальними відеоматеріалами різноманітна та залежать перш за все від навчально-виховної мети уроку, вмотивованості учнів та навчального змісту відео. Проте не залежно від мети, змісту та завдань уроку, використання навчальних відеоматеріалів на уроці має здійснюватися за наступним алгоритмом:

1. Обрати відео з урахуванням зв'язку зображення з текстом супроводу; доступності супроводжувального тексту; послідовності у розкритті змісту; відповідності навчальній програмі; економності викладу.

2. Визначити місце навчального відео в структурі уроку залежно від форми і типу уроку.

3. Визначити час демонстрації, враховуючи вік учнів, зміст матеріалу, що вивчають, і зміст навчального відеоматеріалу. У будь-якому разі тривалість демонстрування навчальних відеоматеріалів на уроці не має перевищувати 7-10 хвилин.

4. Визначити способи активізації пізнавальної діяльності учнів, тобто сукупність прийомів, які сформулюють психологічну установку на сприйняття відеоматеріалу.

До документальних відеоматеріалів відносять інтерв'ю безпосередніх учасників подій, відеохроніку тощо. Пошук документальних відео може здійснюватися за ключовими словами або ж на відповідних відео каналах. Таким чином, можна знаходити і використовувати оригінальні відеоматеріали, як, наприклад промови, інтерв'ю, дебати тощо.

Використання відеоматеріалів є найбільш доцільним при ознайомленні учнів з діяльністю історичних постатей, проведенню вступних уроків, опрацюванні таких тем як «Радянська модернізація України», «Західноукраїнські землі в 1921-1938 рр.», «Україна в роки Другої світової війни», «Україна в перші повоєнні роки», «Україна за умов політичної та економічної лібералізації суспільства (1953-1964)», «Україна в період загострення кризи радянської системи», «Розпад Радянського союзу й проголошення незалежності України (1985-1991)», «Україна за умов незалежності» тощо.

Таким чином, учні мають змогу переглянути оригінальні відеоматеріали та на їх основі сформулювати власне бачення подій минулого. Залучення учнів до роботи з історичними відео-джерелами сприяє формуванню уваги до суб'єктивних елементів історичної інформації, дає змогу порівняти версію

офіційної історії з тим, як її бачать і сприймають пересічні люди; критично сприймати та оцінювати інформацію.

Отже, методика організації роботи учнів з відеоматеріалами передбачає постановку питань на отримання історичної інформації, критичне осмислення та перевірку шляхом її співставлення з іншими історичними джерелами та визначення того, яким є ставлення людини до подій, про які вона розповідає.

Ще одним із методів використання візуалізації на уроках історії є *інтелект-карти*. Інтелект-карта (з англійської – Mind maps) – зручний інструмент для наочного структурування та яскравого відображення будь-якої інформації [58].

Сутність інтелектуальних карт полягає у встановленні зв'язків між окремими елементами, переважно за допомогою асоціативних зв'язків, які є найбільш зрозумілими для людського сприйняття та пам'яті. Інтелектуальна карта представляє собою складний метод навчання, що об'єднує різні підходи, включаючи когнітивний, творчий, мовленнєвий, а іноді навіть фізичний або драматичний аспекти.

Існує багато сайтів та програм, що допоможуть створити інтелект-карти для уроків історії. Інтелект-карти мають значуще значення для уроків історії, оскільки допомагають здобувачам освіти краще розуміти та організувати інформацію про складні історичні події, процеси та зв'язки. Вони сприяють візуалізації історичних даних, що допомагає здобувачам освіти створити чітке уявлення про послідовність подій та зв'язки між ними. Основні переваги використання інтелект-карт на уроках історії включають:

1. Організація інформації: інтелект-карти допомагають здобувачам освіти систематизувати та організувати великі обсяги історичних даних, що полегшує їх засвоєння та розуміння.

2. Стимулювання критичного мислення: вони спонукають досліджувати зв'язки між подіями та розвивати аналітичні навички, а також стимулюють критичне мислення щодо причинно-наслідкових зв'язків.

3. Покращення пам'яті: створення інтелект-карт допомагає легше запам'ятовувати інформацію, оскільки це дозволяє візуально уявити складні концепції та зв'язки між ними.

4. Стимулювання творчості: вони сприяють розвитку творчих навичок, оскільки здобувачі освіти можуть використовувати різні кольори, зображення та схеми для вираження своїх ідей та розуміння історичних подій.

Загалом, інтелект-карти допомагають зробити навчання історії більш цікавим, зрозумілим та легким для запам'ятовування, сприяючи більш ефективному засвоєнню матеріалу та розвитку критичного мислення здобувачів освіти.

До мультимедійних методів візуалізації на уроках історії можна віднести *інтерактивну стрічку часу*. «Стрічка часу» (англ. Timeline) – це універсальний освітній інструмент, що має вигляд шкали, на яку в хронологічній послідовності додаються події. Найчастіше вона виглядає як горизонтальна лінія з розміткою по роках (або періодах) із зазначенням, що відбувалося в той чи інший час. Цей інструмент дозволяє здобувачам освіти створювати та редагувати послідовність подій, додаючи дати, описи та інші деталі, що допомагають зрозуміти та візуалізувати історію чи інші послідовні події. Інтерактивні стрічки часу можуть також містити зображення, відео та інші мультимедійні елементи, які допомагають покращити розуміння та зацікавленість у темі [57].

Інтерактивні стрічки часу допомагають створювати динамічні та захоплюючі наративи, що дозволяють учням краще розуміти послідовність подій і їх взаємозв'язки у часі. Нижче наведено приклади стрічок часу, що можуть бути використані на уроках історії.

Для створення інтерактивних стрічок часу можна використовувати сучасні програми та сайти, такі як StoryMap JS, Tiki-Toki, Sutori, Preceden, SmartDraw та інші.

Отже, інтерактивні стрічки часу виявляються вельми корисним та ефективним інструментом для візуалізації та розуміння хронології подій у різних контекстах. Використання інтерактивних стрічок часу сприяє не лише передачі фактів, але й залученню аудиторії до активного дослідження історії чи послідовностей подій. Вони надають можливість додавати текстові описи, зображення, відео та інші мультимедійні елементи, що робить процес вивчення цікавим та доступним.

Застосування інтерактивних стрічок часу в освіті дозволяє викладачам створювати динамічні уроки, підвищуючи інтерес здобувачів освіти.

Таким чином, інтерактивні стрічки часу стають не тільки засобом представлення історії чи даних, але і зручним інструментом, який покращує розуміння та сприяє активному залученню учнівської аудиторії до вивчення та аналізу подій у хронологічному контексті.

Найкраще сприймається та запам'ятовується інформація, що подана у яскравій та цікавій формі, яка допомагає перетворити суху інформацію у зрозумілий інтерактив. Одним з таких методів є історичні інтернет-меми. *Мем* (англ. meme від гр. μνῆμα – спогад) - одиниця культурної інформації, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання тощо [64].

Використання *інтернет-мемів* на уроках історії може бути цікавим та ефективним методом залучення здобувачів освіти та сприяти їхньому кращому засвоєнню історичних фактів та концепцій. Мемі викликають інтерес та усмішки, привертаючи увагу. Це створює позитивний настрій та сприяє зосередженню на темі. Використання мемів сприяє розвитку креативного мислення здобувачів освіти, оскільки вони можуть створювати власні меми на основі історичних подій. Деякі меми можуть бути використані для порівняння історичних ситуацій, що стимулює аналітичне мислення. Допомагають встановлювати зв'язки між історією та сучасністю, роблячи матеріал більш актуальним для учнів. Однак важливо враховувати, що вибір мемів має бути обдуманим та відповідати віковим особливостям

здобувачів освіти та конкретній темі уроку. Також важливо враховувати, що смішне для одних може бути несмішним або навіть образливим для інших, тому викладач повинен бути чутливим до різноманіття у групі [64]. Нижче наведено приклади історичних інтернет-мемів.

Використання *хмари тегів* на уроках історії може бути цікавим та ефективним методом для акцентування ключових понять та тем. Хмара тегів (слів) – це візуальне подання списку категорій (або тегів, також званих мітками, ярликами, ключовими словами, тощо) [5]. Тобто це таке графічне зображення, що відображає теги чи ключові слова у вигляді хмари, де частота зустрічі слова в тексті відображується його розміром чи вагою. До основних переваг використання хмари тегів на уроках історії можна віднести:

1. Візуалізація ключових тем: хмара тегів візуалізовує основні ідеї та теми, допомагаючи здобувачам освіти швидко орієнтуватися в матеріалі та з'ясувати його структуру.

2. Акцент на важливих концепціях: більші теги в хмарі можуть вказувати на більш важливі чи частіше вживані терміни, допомагаючи зосередитися на основних аспектах історії.

3. Залучення уваги: використання графічних елементів, таких як хмара тегів, привертає увагу та робить навчальний процес більш привабливим.

4. Стимулювання обговорення: теги слугують основою для обговорення та аналізу важливих понять, розширюючи розуміння здобувачів освіти.

Інтерактивні можливості: віртуальні інструменти дозволяють створювати інтерактивні хмари тегів, які здобувачів освіти можуть досліджувати.

Отже, хмари тегів, на уроках історії, представляють ефективний та візуально привабливий інструмент для підвищення розуміння та навчання здобувачів освіти. Використання цього методу дозволяє застосовувати важливі ключові терміни та поняття відповідно до їхньої вагомості та

частоти повторюваності в контексті історичних подій. Перевагою використання хмар тегів є їхня здатність візуалізувати складні концепції та структуру історичних тем. Вони можуть викликати інтерес, акцентуючи увагу на ключових аспектах матеріалу та сприяючи засвоєнню знань.

Зазвичай, на уроках історії дати, події та імена історичних осіб присутні у великій кількості, усе це буває складно запам'ятати. Оптимальним методом в цій ситуації, є *онлайн-тестування* – це зручно, просто і ефективно. Тести дають багато ідей для взаємодії між усіма учасниками освітнього процесу. Вони допомагають педагогам проводити оцінювання знань. Онлайн-тести можна використовувати перед уроком, на початку, під час заняття та як домашнє завдання. Не можна не згадати й про такий вид тестів, як онлайн-квести з історії. Усе найцікавіше, що має бути в навчальному матеріалі можна подати через тести під час дистанційного онлайн-квесту [51]. Крім того, є ще велика кількість різних видів тестів: діагностичні, тести для визначення рівня знань, внутрішні, об'єктивні, суб'єктивні, тести для визначення прогресу в навчанні тощо. Кожен із цих видів тестів можна перетворити на онлайн. Можна до підготовки тестів залучити здобувачів освіти, або запропонувати їм створити завдання самостійно.

Оцінювання знань учнів відбувається автоматично і без прямої участі вчителя, що підвищує його об'єктивність. Найпоширенішим є метод тестування. Необхідно зазначити, що тести є не лише засобом оцінювання, а й інструментом самопідготовки та самоконтролю.

Переваги цієї форми навчання, а саме:

- швидкість тестування та обробки інформації (перевірити набагато легше, ніж контрольні роботи: економія часу та турбота про зір, оскільки читання тексту на комп'ютері часто втомлює очі);

- розвиток логічного мислення здобувач освіти, уважність (повинні бути зосередженими - при виконанні тестів потрібно не тільки дати правильні відповіді, а й вкластися у визначений час);

- об'єктивність і точність (дозволяє прибрати людський фактор, суб'єктивну або упереджену думку викладача, особистісне ставлення до здобувача освіти);

- ставить всіх у рівні умови (навіть слабкий здобувач освіти може добре підготуватися і написати тест на високий бал);

- зрозумілість та передбачуваність (здобувач освіти може передбачити результат і підготуватися заздалегідь, що робить онлайн-тест менш нервовим процесом, ніж усне опитування).

Використовуючи багато платформ, на яких можна самостійно підготувати тести і не лише підготувати, а скористатися готовими доступними розробками, адже саме інтернет простір дає багато ресурсів: тести на платформах «На Урок», «Всеосвіта» та «Google Форми». Усі платформи в цілому дуже схожі між собою за способом підготовки завдань, хоча мають деякі свої особливості.

Отже, за умов організації мультимедійного навчання в ході вивчення історії можна говорити про виникнення особливої міждисциплінарної наукової галузі, що оновлює й модернізує процес учіння-навчання та підвищує його ефективність за рахунок широкого доступу до інформаційних джерел, опрацювання навчальних завдань; забезпечення зворотного зв'язку, інтерактивності взаємодії з інформацією (за умови дотримання критичного підходу), та, відповідно, її опрацювання і урізноманітнення форм представлення з допомогою гіпертексту, відео, звуку та інших форми створення віртуальної реальності. Ми звертаємо увагу на те, що майбутні вчителі історії, на відміну від учнів закладів загальної середньої освіти, що поступово формують уміння працювати з інформацією та використовувати інформаційні ресурси та стають інформаційно компетентними, повинні не лише сформувати у собі названі вміння, але й досягти їх високого рівня сформованості, мають вміти користуватись широким переліком засобів та інструментів для формування означених умінь роботи з інформацією в учнів, яких вони будуть навчати. Тобто на достатньо високому рівні володіти

методами збору і накопичення інформації. Але при цьому важливо виробити вміння її практичного застосування з різних джерел інформації за умови критичного осмислення та обробки [12].

2.2. Застосування інтерактивних технологій

Виклики нашого сьогодення ставлять перед учителями задачу – створити цікавий, оригінальний та змістовний урок, який дасть можливість учням сприймати нову інформацію легко та вмотивовано.

Кожен вчитель намагається стимулювати учнів до навчання різними способами та формами. Саме тому будь-який урок, зокрема урок історії, може перетворитись на цікаву подорож або екскурсію; інтерактивну гру з використанням тестів, вікторин чи квізів; загадковим квестом з різними видами вправ та інше.

Грунтовний аналіз сутності поняття «інтерактивне навчання», «інтерактивні методи», «інтерактивні технології» характеристика окремих інтерактивних методів детально зроблено в наукових студіях О. Пометун та Л. Пироженко. Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «interact», де «inter» – взаємний і «act» – діяти. Інтерактивне навчання має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [53].

О. Пометун називає інтерактивним навчанням організацію вчителем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на [54]:

- суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й учня (паритетності);
- багатосторонній комунікації;
- конструюванні знань учнем;
- використанні самооцінки та зворотного зв'язку;
- постійній активності учня.

На думку вченої, традиційне навчання ставить перед собою мету: передати учням і домогтися засвоєння ними якомога більшого обсягу знань.

Педагог транслює вже осмислену й диференційовану ним інформацію, визначає навички, які, на його думку, необхідно сформувати в учнів. Завдання учнів – якомога повніше й точніше відтворити знання та способи діяльності, створені іншими. Отримані в процесі такого навчання знання учня є певним обсягом інформації з різних навчальних предметів, що існує в його свідомості у вигляді тематичних блоків, які не завжди мають смислові та значеннєві зв'язки.

У контексті інтерактивного навчання знання набувають іншої форми. З одного боку, вони є певною інформацією про навколишній світ, особливістю якої є те, що учень одержує її не у вигляді вже готової системи від педагога, а в процесі власної активності. З іншого боку, у процесі взаємодії на занятті з іншими учнями і вчителем учень опановує систему випробуваних (апробованих) способів діяльності щодо себе, соціуму, світу взагалі, засвоює різні механізми пошук у знань в індивідуальній і колективній діяльності. Тому отримані знання, є одночасно й інструментом для самостійного їх здобування.

Основою інтерактивного навчання є активність учня, що задається не тільки безпосередньо методами та технологіями, але й іншими чинниками, наприклад, освітнім середовищем, створюваним у закладі освіти тощо. В енциклопедії інтерактивних технологій зазначено, що сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається тільки шляхом постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень, і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, уміють і здійснюють.

Учитель (викладач) в інтерактивному навчанні виступає організатором процесу навчання, консультантом, фасилітатором, який ніколи не «замикає»

навчальний процес на собі. Головними в процесі навчання є зв'язки між учнями, їхня взаємодія та співпраця. Результати навчання досягаються взаємними зусиллями учасників процесу навчання, учні беруть на себе відповідальність за результати навчання.

Психологічною основою інтерактивних методів є такі важливі закономірності: краще засвоєння людиною фактів, явищ, усвідомлення норм і цінностей відбувається у процесі безпосередньої практичної діяльності, коли інформація подається у всіх можливих її видах (вербальному, наочному, звуковому та ін.) та якщо у цій діяльності людина має змогу навчати інших, тобто у процесі взаємонавчання.

Наявні два різних підходи до реалізації інтерактивного навчання: «перший, який набуває все більшого розповсюдження, спеціальний тренінговий курс, другий впровадження елементів інтерактивних методик під час реалізації навчального процесу». Оскільки для впровадження тренінгів необхідна спеціальна підготовка педагогів і дотримання певних вимог, то у навчальному процесі закладів загальної середньої освіти більш поширеним є другий підхід. Як свідчать результати наукових досліджень, що здійснюються науковцями, під час лекції відбувається засвоєння лише 5% навчального матеріалу, під час демонстрації – 30%, а дискусії забезпечують 50% засвоєння [53] (Рис. 2.1).

Таким чином, необхідно замінити традиційний урок інтерактивним, під час якого відбувається мобілізація творчого потенціалу школярів, опора на життєвий досвід, застосування різноманітних методів навчання (мозковий штурм, дискусія, диспут, елементи евристики тощо), постановка проблемних запитань тощо.

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної активної взаємодії всіх учнів. Відбувається колективне, групове, навчання у співпраці, коли викладач і учні – рівноправні суб'єкти навчання. У результаті такої організації навчальної діяльності створюється атмосфера взаємодії, співробітництва.

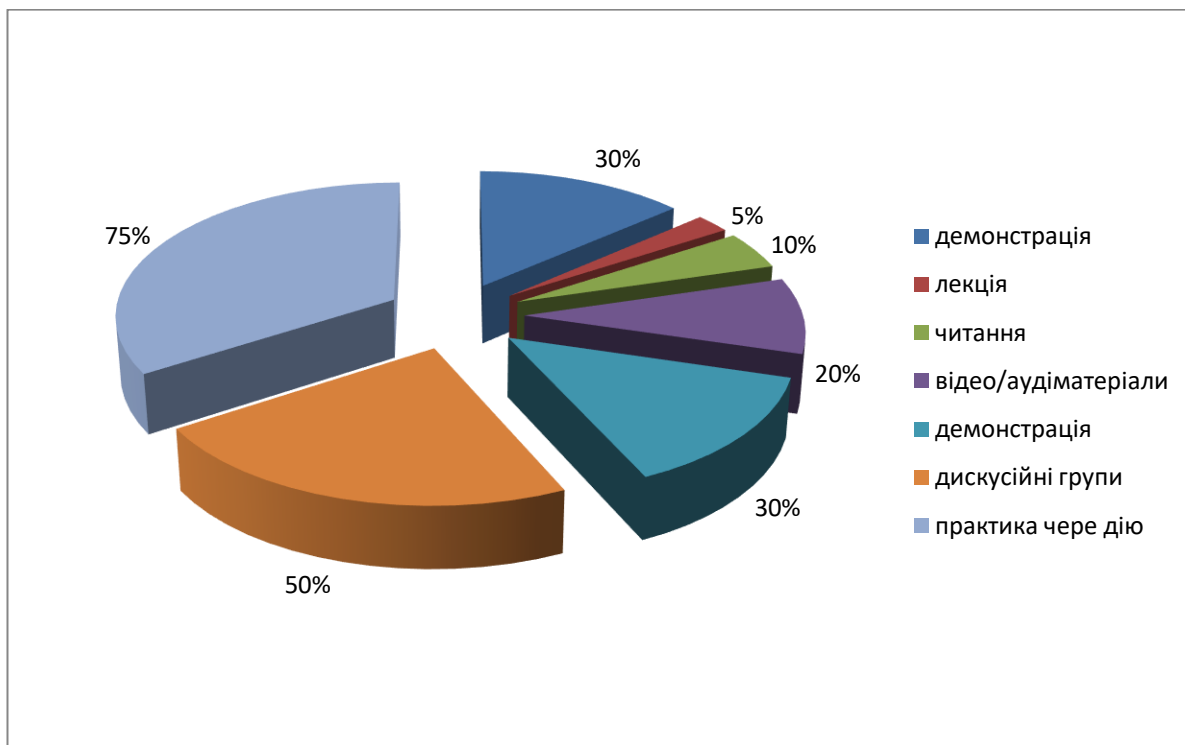


Рис. 2.1. Структура засвоєння матеріалу за різними формами подачі (у %)

Організація інтерактивного навчання географії передбачає використання рольових ігор, моделювання життєвих ситуацій, створення проблемної ситуації, проведення мозкового штурму, еколого-психологічного тренінгу тощо. Інтерактивна взаємодія виключає домінування одного учасника навчального процесу над іншим, так і однієї думки над іншою. Під час інтерактивного навчання школярі вчаться критично міркувати, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими [53]

Головним завданням у діяльності вчителя історії, на нашу думку, має стати формування стратегії й тактики дій, спрямованих на сприяння всебічного розвитку творчих здібностей школярів на уроках історії та правознавства на основі оптимального застосування інтерактивних методів навчання і форм роботи; формування особистості, яка володітиме навичками історичного й правового мислення, здатностями давати правову оцінку

реальним життєвим ситуаціям, вмітиме самостійно працювати над розвитком власного інтелекту, культури й моралі та реалізувати свій творчий потенціал.

Наголошуємо на тому, що, розвиваючи творчі здібності учнів на уроках історії та правознавства, потрібно дотримуватися певних принципів в організації навчання, а саме: принципу зв'язку з практикою життя, саморозвитку, оптимального поєднання індивідуальної та колективної форм навчально-творчої діяльності, інформативності, принципу віри в можливості дитини. Основним способом розвитку творчих здібностей учнів вважаємо діалог – «учитель-учень», діалог «учень-учень», діалог «учень-учитель».

Кредо інтерактивного навчання сформулюємо, дещо змінивши слова великого китайського філософа Конфуція: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром».

Зазначаємо також, що засвоєння учнями знань з історії проходить ефективніше у рівноправній співпраці, вирішенні проблемно-пошукових завдань і досягненні цілей за допомогою подолання перешкод. Саме такий підхід до навчання історії та правознавства лежить в основі інтерактивних методів навчання. На нашу думку, застосування таких методів на уроках суспільствознавчих предметів не тільки дозволяє зробити навчання доступним, цікавим й успішним, а й виховує в учнів одну із найцінніших якостей – стійкість у подоланні труднощів [43].

Використання інтеракції в навчальному процесі дозволяє організувати навчання таким чином, щоб учень навчився застосовувати здобуті знання і набуті вміння в житті, зрозумів, що вони можуть стати в нагоді в будь-якій життєвій ситуації – як на професійному, так і на соціально-побутовому рівні, – зрозумів, що будь-яка з наук не існує сама по собі, а тісно пов'язана з життям.

О. Пометун та Л. Пироженко інтерактивні технології навчання об'єднують у чотири групи залежно від форм організації навчальної діяльності учнів:

- інтерактивні технології кооперативного навчання;
- технології колективно-групового навчання;
- технології ситуативного моделювання;
- технології опрацювання дискусійних питань [53].

Інтерактивні технології, які належать до кожної з цих груп технологій, представлено в табл. 2.1.

Найпоширеніші методи (технології) інтерактивного навчання:

- ✓ Мікрофон;
- ✓ Робота в малих групах;
- ✓ Робота в парах;
- ✓ Метод «прес»;
- ✓ Метод «навчаючи-навчаючись»;
- ✓ Метод «займи позицію»;
- ✓ Метод «мозковий шторм».

До прикладу, «Мозковий шторм» – досить відома інтерактивна технологія колективного обговорення, яка широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми.

Всі учасники розмірковують над однією проблемою і «йдуть на неї в атаку». Цей метод ефективно використовувати, коли треба мати декілька варіантів розв'язання проблеми. Мозковий шторм (мозкова атака, брейнстормінг) – широко вживаний спосіб продукування нових ідей для вирішення наукових і практичних проблем. Його мета – організація колективної розумової діяльності з пошуку нетрадиційних шляхів вирішення проблем.

«Мозковий шторм» – загальновідома технологія, сутність якої полягає в тому, що всі учні по черзі висловлюють абсолютно всі, навіть аналогічні думки з приводу проблеми.

Таблиця 2.1.

Класифікація інтерактивних технологій

(за О. Пометун та Л. Пироженко)

<i>Інтерактивні технології кооперативного навчання</i>	<i>Технології колективно-групового навчання</i>	<i>Технології ситуативного моделювання</i>	<i>Технології опрацювання дискусійних питань</i>
робота в парах, ротаційні трійки, «карусель», «акваріум», робота в малих групах, «два – чотири всі разом»	обговорення проблеми в загальному колі, «мікрофон», «незакінчені речення», «мозковий штурм», «навчаючи – учусь», «ажурна пилка», «дерево рішень», аналіз ситуації, вирішення проблем	симуляції, або імітаційні ігри, спрощене судове слухання, громадські слухання, ситуації за ролями розігрування	метод ПРЕС, «займи позицію», «зміни позицію», «неперервна шкала думок», дискусія, дискусія в стилі телевізійного ток шоу, дебати

Висловлене не критикується і не обговорюється до закінчення висловлювань. «Мозковий штурм» спонукає учнів проявити творчість та

уяву, розвиває вміння швидко аналізувати ситуацію. Опираючись на життєвий досвід та знання учнів за короткий термін (до 3 хв.) вдається зібрати велику кількість ідей (записуються на дошці). В кінці вправи зібрані ідеї систематизують, аналізують, обговорюють та виділяють абсурдні, хибні й ті, що допоможуть розв'язати проблему. Пропозиції щодо вирішення проблеми зберігаються протягом уроку і використовуються як опорний конспект під час узагальнення і систематизації вивченого матеріалу [17].

Під час проведення «мозкового штурму» потрібно дотримуватися певних правил:

- збирати якомога більше ідей щодо розв'язання завдання або проблеми;
- змушення працювати уяву учнів, не відкидаючи жодної ідеї;
- пропонування кілька своїх ідей або розвиток ідеї інших;
- не обговорювати і не критикувати ідеї інших.

Перед виконанням завдання учнів ознайомлюють з правилами мозкового штурму:

1. Висловлюйте все, що спадає на думку.
2. Не обговорюйте і не критикуйте висловлювання інших.
3. Можна повторювати ідеї, запропоновані будь-ким іншим.
4. Розширення вже озвученої ідеї заохочується.

Правила роботи можуть визначати самі учні.

Наприклад:

- кожен має право висловитись;
- пропозиції мають висловлюватись по черзі і стисло;
- приймаються будь-які пропозиції, навіть неймовірні;
- не можна критикувати висловлювання інших.

Інтерактивні технології кооперативного навчання Робота в парах. Технологія особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах, її можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань тощо. За умов парної роботи всі діти в класі отримують рідкісну за традиційним навчанням

можливість говорити, висловлюватись. Робота в парах дає учням час подумати, обміняти ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед класом. Вона сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, критичного мислення, вміння переконувати й вести дискусію [18].

Використання інтерактивних технологій не самоціль, а засоби створення атмосфери доброзичливості й порозуміння, зняття з душі дитини почуття страху, зробити її розкутою, навіяти впевненість у своїх силах, налаштувати на успіх, виявити здібність до творчості.

При застосуванні інтерактивного навчання учень виступає не об'єктом, а суб'єктом навчання - активним учасником подій, власної освіти та розвитку. Вчитель не фокусує навчальний процес на собі. Він із носія готових знань перетворюється на організатора пізнавальної діяльності учнів та консультанта. Акцент у викладанні зміщується з монологічного способу подання інформації та передавання знань учителем із метою їх подальшого механічного відтворення учнями в сторону діалогу для розвитку критичного мислення та комунікативних навичок школярів.

За інтерактивного навчання результати досягаються взаємними зусиллями учасників навчання, однак, тільки за умови, що учні беруть на себе відповідальність за них. Такі результати стають системним досвідом учнів, отриманим в процесі спільної активної діяльності, на основі якого формуються їхні знання, навички і ставлення, необхідні для ефективного набуття правової предметної компетентності.

Реалізація інтерактивного навчання вимагає створення певних психолого-педагогічних умов: багатостороннього типу комунікації; позитивної психологічної атмосфери на уроці; вироблення правил спільної роботи; формулювання спланованого очікуваного результату навчання; відбору інтерактивних методів і прийомів, що стимулюють процес пізнання, та розумових і навчальних умов і процедур, за допомогою яких досягаються заплановані результати.

2.3. Робота з новітніми освітніми платформами.

Цифрові за стосунки

В умовах війни та карантину змішане навчання (з використанням дистанційних технологій) є однією з найголовніших форм організації освітнього процесу і має значні перспективи відповідно до викликів сьогодення (Covid-19, війна в Україні). Уведення дистанційного навчання в закладах загальної середньої освіти є необхідною умовою для безпечної організації навчального процесу, а вибір і застосування ІКТ – стає пріоритетним завданням вчителів для надання високого рівня якісної освіти.

В умовах дистанційного навчання з'явилося багато дистанційних платформ, які можуть використовувати вчителі під час навчання історії, наприклад, *Google Meet*, *Moodle*, *e-schools.info* (Всеукраїнська школа онлайн) тощо. Зокрема, платформа «Всеукраїнська школа онлайн» – сучасний онлайн-ресурс для змішаного та дистанційного навчання учнів 5-11 класів з уроками та методичними матеріалами, що відповідають державній програмі. Навчальний контент платформи містить уроки з 18 основних предметів, серед яких є й історія. Контент платформи будепоступово доповнюватися відповідно до календарного плану.

Однією з найважливіших складових навчання є платформа, де воно проходить, оскільки на платформі з низькою кількістю інструментів буде досить важко та некомфортно проводити чи слухати урок. Оскільки *Viber* та *Facebook Messenger*, які честю та праведністю служили українським вчителям, не дуже підходять для комфортної трансляції матеріалів, ось перелік додатків з великим інструментарієм, які повністю замінять або значно полегшать процес проведення уроку [8].

Вкрай важливим є платформи, за допомогою яких можна надсилати домашнє завдання та надавати по ньому інструкції, бо написані на папірці та сфотографовані завдання вчителем не завжди можуть бути зрозумілими учню через нерозбірливий почерк вчителя.

Таблиця 2.2.

Додатки для комфортної трансляції матеріалів [8]

Назва	Переваги
<i>Zoom</i>	Дошка для записів, можливість трансляції презентаційного матеріалу та завдань, чат, емоджі «підняти руку» та «поплескати», можна змінювати свій фон та записати урок на відео. Також вчитель може самостійно вимикати звук учню, що порушує дисципліну або говорить не по темі
<i>Microsoft Teams</i>	Трансляція будь-яких навчальних матеріалів, дошка для записів, функція «підняти руку», чат. А також тут є можливість протягом уроку записувати мініконспект, який можна буде передивитися наприкінці уроку. На платформі також можна створити групу класу, через яку можна підтримувати зв'язок з учнями та поширювати домашні завдання
<i>Skype</i>	Трансляція матеріалів, чат, в який можна надсилати завдання, відео- та фотоматеріали, можливість змінювати свій фон, субтитри, які дозволять працювати в умовах, коли вчителя погано чути або коли в класі є дитина з порушенням слуху
<i>Google Hangouts</i>	Інструментарій платформи: трансляція матеріалів та чат
<i>Webex</i>	Інструментарій платформи: трансляція матеріалів, чат, можливість змінити свій фон, записати свій урок

<i>LearningApps</i>	безкоштовне веб-авторське програмне забезпечення та платформа для підтримки освітнього процесу й організації викладання у закладах освіти за допомогою невеликих інтерактивних мультимедійних навчальних модулів, так званих мультимедійних програм
---------------------	---

1. *Google Classroom*. Google Classroom є цифровою альтернативою до шкільного журналу. Тут можна задавати завдання та перевіряти їхнє виконання, ставити оцінки, відстежувати успішність учнів. Також тут можна створювати графік, за яким публікуватимуться вже підготовлені вчителем завдання, а також широкий інструментарій для їх створення.

2. *ClassDojo*. Платформу можна використовувати як додатковий інструмент для дисципліни, гейміфікації та мотивації учнів. Кожен учень тут може отримати аватарку-монстрика, якій вчитель може нараховувати бали за відповіді, допомогу іншим та активність протягом уроку. Також тут є такі інструменти, як: таймер, інструмент для рандомного створення груп, вибір студента для відповіді навмання, “шумомір”, який дозволяє контролювати рівень шуму на уроці, музика – для активної роботи та фокусування на завданні. Для зв’язку з батьками існує окремий розділ «Повідомлення», куди вчитель може скидати фото та відео з уроку, розповідати про активності та успіхи класу. [8].

3. *Padlet*. Платформа створена для поширення завдань. Тут ви можете створити сторінку, на яку будуть завантажуватися всі завдання для самостійного опрацювання для одного або одразу всіх класів, яким ви викладаєте. До завдань можна написати інструкцію, додати посилання, фото, відео, будь-який інший файл, малюнок, знімок екрану, голосове повідомлення або навіть геолокацію [8].

Кожен вчитель мріє, щоб його учні завжди були активними на уроці, тягнули руку та приходили на заняття настільки щасливими, ніби зараз

почнеться довгоочікуване свято. А щоб втілити цю мрію в життя завжди варто думати про те, наскільки цікавим та доступним урок буде для учня. Тож як зробити онлайн-урок цікавим та крутим. Інформативні та цікаві презентації – ключ до розуміння предмету учнем, а ось програми, які дозволяють втілити це в життя:

1. *Prezzi* – це крута платформа, для створення навчальних презентацій, створена випускниками Гарварду. *Prezzi* ламає усі уявлення про те, як може виглядати презентація: тут можна обирати єдиний фон, на якому буде розміщена “презентаційна мапа”, по якій рухатиметься вчитель під час пояснення нового матеріалу.

2. *Canva* – програма, створена для розробки будь-якого медіаконтенту, в тому числі й презентацій. В додатку можна знайти багато гарних шаблонів для створення крутої презентації, але так само можна створити свою презентацію з нуля. В результаті розширюються можливості сприйняття та розуміння теми, що вивчається. Цей сервіс також розширює форми колективної творчості шляхом надання для обговорення власних оціночних думок.

Щоб запалити вогник цікавості та допитливості, важливо пам’ятати, що ігри – це також важлива та невіддільна частина розвитку та навчання кожної дитини. Додатки, що зроблять ваш урок інтерактивніше:

1. *Kahoot* – це платформа для гейміфікації навчання, яка дозволяє створювати інтерактивні тести, опитування, завдання для практики та перевірки вивченого матеріалу. Тут можна створювати різні питання, підбирати під них відео чи картинки та різні варіанти відповідей. А під час проведення гри, додаток створює рейтинг гравців, який базується на кількості правильних. За допомогою використання можливостей сервісу легко робиться спрощення складної теми в легку, а також уніфікується перевірка знань та підбиття підсумків [8].

2. *Quizlet* – гра, що дозволяє перевірити розуміння школярами термінів з вашого предмету. Нову гру створити досить легко – варто лише написати

терміни та означення до них, а потім розпочати її у класі та починати грати! Рекомендована для вивчення тем дисциплін історичного циклу, які перенасичені термінологією, дискусійні, важкі для швидкого засвоєння та, загалом, за своєю складністю сприймаються дуже повільно.

3. *На урок* – платформа, що дозволяє створювати інтерактивні онлайн-тести з будь-якого предмету. На додачу, тут можна знайти та використати вже готові тестові завдання з більшості шкільних тем.

4. *Crayon* – надає вчителю можливості створити вебсайт професійного вигляду. Учні залучаються до самостійної творчої роботи по розташуванню його елементів, по наданню власних коментарів навчальної інформації та її осмислення [8].

History, a також Osvita.ua – українські сайти, які надають доступ до готових методичних та презентаційних матеріалів, розроблених за національною програмою з Історії України. На цих сайтах можна знайти онлайн-підручники, готові плани до уроків, конспекти, презентації та аудіо- й відеоматеріали, які допоможуть краще та швидше підготуватися до уроку.

Під час дистанційного навчання значної актуальності набули методи оцінювання знань та набутих умінь учнів. Тому тут також в нагоді стають інформаційно-комунікативні технології.

Найпростішими у роботі є *Google форми* – це платформа для створення будь-яких тестів, анкет та вікторин. Учителю потрібно мати свій акаунт в Google. Це найпростіший спосіб створити тест: написати завдання, вибрати яким буде тип відповіді. Далі тест відправляється учням через електронну пошту чи соціальну мережу тощо. У своїй роботі вчителі історії можуть використовувати безкоштовні додатки, серед яких Flubaroo (інструмент Google, що автоматично перевіряє тест, який пройшов учень і сам ставить оцінку);

Ethermap (інструмент, для створення онлайн-карт з можливістю обміну ними один з одним, внесення доповнень, редагування за посиланням); QUIZZZ (програма для створення онлайн тестування); Plickers (сервіс для

проведення мобільних голосувань і фронтальних опитувань); LearningApps.org (сервіс для створення інтерактивних вправ); Jigsaw Planet (сервіс для створення пазлів, наприклад пазла «Карта України»); Classtime (помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією) [65].

Таким чином, застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні є однією з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку освітнього процесу. В останні роки комп'ютерна техніка й інші засоби інформаційних технологій стали все частіше використовуватися при вивченні більшості навчальних предметів. Інформатизація істотно вплинула на процес придбання знань. Нові технології навчання на основі інформаційних і комунікаційних ресурсів дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість сприйняття, розуміння та глибину засвоєння величезних масивів

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИКА ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОЦІ ІСТОРІЇ

Розробка уроку за темою: «*Причини та початок національно-визвольної війни. Події 1648-1649 рр.*» (8 клас).

Мета: з'ясувати причини, передумови та привід Національно-визвольної війни українського народу середини XVIIст., розкрити роль Богдана Хмельницького в підготовці та початку національно – визвольної війни, дослідити перебіг воєнно – політичної компанії 1648 – 1649 рр., визначити причини підписання, умови та наслідки Зборівського договору 1649 р; продовжити формувати в учнів навички роботи з історичними джерелами, історичною картою, візуальними та додатковими джерелами інформації розвивати пам'ять, аналітичне й критичне мислення, вміння робити висновки та аргументувати їх; виховувати повагу до історичних діячів України, патріотизм і любов до Батьківщини.

Тип уроку: вивчення нового матеріалу.

Обладнання:

- карта «Національно - визвольна війна українського народу»;
- портрет Б. Хмельницького;
- навчальні таблиці: «Заснування Запорозьких Січей», "Національно - визвольна війна»;
- роздатковий матеріал: естафета, документальний матеріал про причини війни, картки для характеристики битв, завдання - сюрпризи.
- комп'ютер, проектор.

Хід уроку:

I. Організаційний момент уроку

Учитель. Доброго дня.

В історії нашого народу було багато героїчних сторінок. Наші предки змушені були вести боротьбу за свою державу і за свою свободу. За право бути вільними, за можливість самим вирішувати свою долю вони готові були віддати життя. Чим вражали багатьох іноземців.

Незалежність... Це мрія наших предків про рівність між людьми, почуття гордості за свій народ і свою державу. Скільки разів землю поливала кров християнська... Засівали кістки людські... Були особистості, які поклали себе на вівтар за ідею визволення України.

II. Актуалізація опорних знань

Бесіда з учнями:

Отже, який період в історії України ми пригадали? (*Козацькі повстання 20-30 рр. 17 ст.*)

- Чим закінчились всі ці повстання? (*Поразкою*)
- А які причини цих повстань?

Відповіді:

1. *Обіцянки короля після Хотинської війни не виконані;*
2. *Масове покозачення;*
3. *Заборона урядом морських походів козаків;*
4. *Національний гніт;*
5. *Релігійний гніт;*
6. *Закріпачення селян.*

Учитель: Отже, підведемо підсумок словами одного з поляків. Ім'я якого історія замовчує: « *Славне Польське королівство є небом шляхти, пеклом для селян*»

Бесіда з учнями:

Як поляки називали період 1638-1648 рр? (*Десятиліття золотого спокою*) Чому? (*Не було повстань*).

III. Мотивація навчальної діяльності.

Оголошення теми та очікуваних результатів.

Учитель повідомляє тему і завдання уроку.

План

1. Передумови та причини Національно-визвольної війни.
2. Б.Хмельницький та його соратники.
3. Події 1648-1649 рр.

Очікувані результати.

Після уроку учні зможуть:

- визначати основні причини національно-визвольної війни;
- аналізувати головні історичні джерела, що стосуються теми;
- називати дати головних подій 1648 року;
- характеризувати особистість Богдана Хмельницького та його однодумців;
- показати на карті місця головних битв і напрямки походів української армії в 1648 році;
- визначити значення кожної з досліджуваних битв;
- застосовувати знання, отримані на попередніх уроках.

Проблемне питання.

Національно-визвольна війна українського народу середини XVII ст. була випадковим чи закономірним явищем?

IV. Вивчення нового матеріалу

Передумови та причини Національно-визвольної війни.

Учитель. У середині XVII ст. на українських територіях, що входили до складу Речі Посполитої, суттєво ускладнилася соціально-економічна ситуація. Так, під час Тридцятилітньої війни саме Річ Посполита була одним із головних експортерів хліба. До прикладу, найбільший польський порт Гданськ протягом 1583–1648 рр. у два з половиною рази збільшив відвантаження зерна. Аби експортувати стільки хліба, земельні магнати збільшували і розширювали фільварки, – як наслідок, посилювалося кріпацтво, збільшились обсяги панщини. У Східній Галичині та на Волині панщина становила п'ять-шість днів на тиждень. За свідченням очевидця тих подій

Гійома де Боплана, багатьом українським селянам жилося «гірше, ніж галерним невільникам».

У непростій ситуації опинилося й міщанство, особливо в тих містах, які перебували в приватній власності феодалів, адже воно виконувало повинності, сплачувало податки, ще й церковну десятину.

Козацтво теж було незадоволене своїм становищем. У середині XVII ст. авторитет, вплив, активність та слава козацького війська невпинно зростали, а права дедалі більше обмежувалися.

Перебувала у скрутному становищі й Православна церква, тоді як Католицьку уряд Речі Посполитої всіляко підтримував. Один за одним на українських територіях виростали костели, колегіуми та школи єзуїтів, дедалі більше поширювалося захоплення й передавання католикам, а то і руйнація православних культових споруд, посилювалися утиски православних.

Передумови Національно-визвольної війни:

Невдоволення населення швидким зростанням володінь польської шляхти на українських землях;

Посилення національно-релігійних утисків православних українців;

Невідповідність між фактичним набуттям козаками політичного лідерства в українському суспільстві й обмеженнями, що накладалися на них владою за «Ординацією Війська Запорозького...» 1638 р.;

Слабкість вищої державної влади Речі Посполитої (короля й сейму), яка не мала достатніх повноважень та авторитету, щоб контролювати дії польської шляхти на українських землях [32].

Причини війни.

Зміцнення феодальної земельної власності та посилення кріпацтва;

Погіршення становища міщанства, засилля іноземців у містах;

Обмеження козацьких прав «Ординацією Війська Запорозького...»;

Посилення релігійного гніту й утиски православ'я;

Відсутність власної держави та перспектив її створення;

Полонізація і покатоличення національної еліти [32].

Рушійні сили та завдання війни. Виходячи з причин війни, висловіть припущення, хто братиме участь у боротьбі і які завдання вирішуватимуть. «Мозковий штурм». Наслідком роботи стане запис у зошиті у вигляді таблиці (Таблиця 3.1.):

Таблиця 3.1.

<i>Рушійні сили</i>	<i>Цілі</i>
Селяни \longrightarrow	Пом'якшення феодальної залежності, зменшення податків
Козаки \longrightarrow	Відновлення прав і вольностей
Міщани \longrightarrow	Припинення національного гніту.
Українська шляхта \longrightarrow	Обмеження сваволі поляків.
Духівництво \longrightarrow	
	<p>Досягнення цих цілей можливе тільки за умови повної ліквідації польського панування на українських землях</p>

Незважаючи на так зване десятиліття золотого спокою (відсутність значних козацько-селянських виступів), «стоголова козацька гідра, у якої, – за висловом польського магната коронного гетьмана Миколи Потоцького, замість відтятої голови негайно виростає друга, лише завмерла в очікуванні миті, коли найменший випадок стає іскрою, з якої вибухне полум'я». Такою іскрою, а потім і лідером запорожців став Богдан Хмельницький [22].

2. Б.Хмельницький та його соратники.

Учитель. На Запорозжі майбутній гетьман з кількома десятками однодумців (серед них був старший син Тиміш) з'явився на початку січня 1648 р. Звістка про втечу Б. Хмельницького блискавично розлетілася Україною. Коронний гетьман Миколай Потоцький тоді обчислював сили

Хмельницького в 3 тис. осіб, з якими, як писав, «боронь Боже, якби вийшов в Україну, ті три тисячі швидко на сто тисяч перетворились би й ми б мали клопіт». Хмельницький тим часом діяв швидко. Польську залогу, яка намагалася перешкодити йому потрапити на Микитинську Січ, було знищено. Відтак на бік Хмельницького перейшли не тільки січовики, а й реєстровці Черкаського полку, які були в залозі. Потоцький же заповзвся придушити козацький виступ у зародку. На початку лютого 1648 р. він рушив з коронним військом з Бару в напрямку Корсуня. А канівському полковникові наказав негайно вийти на Запорозжя і разом із залогою Кодака покласти край заколоту [43].

Перегляд мультимедійної презентації «Богдан Хмельницький» (під час перегляду презентації учні заповнюють таблицю «Життєвий шлях гетьмана Б. Хмельницького» (Таблиця 3.2.).(Рис. 3.1.)

Таблиця 3.2.

«Життєвий шлях гетьмана Б. Хмельницького»

<i>Роки</i>	<i>Період</i>	<i>Характеристика</i>

Слово вчителя. Помер Богдан Хмельницький у Чигирині й був похований у Суботові в Іллінській церкві.

Створити боєздатну армію, яка боролася за визволення України Б.Хмельницький зміг, спираючись на своїх соратників. Серед них були представники різних станів-козацтва, української шляхти, міщан. У роки війни вони стали талановитими воєначальниками, будівничими держави, дипломатами.

До найближчого оточення гетьмана належали Іван Богун, Кіндрат Бурляй, Іван Гиря, Матвій Гладкий, Філон Джеджалій, Максим Кривоніс, Іван Виговський, Антон Жданович, Федір Вешняк та інші.

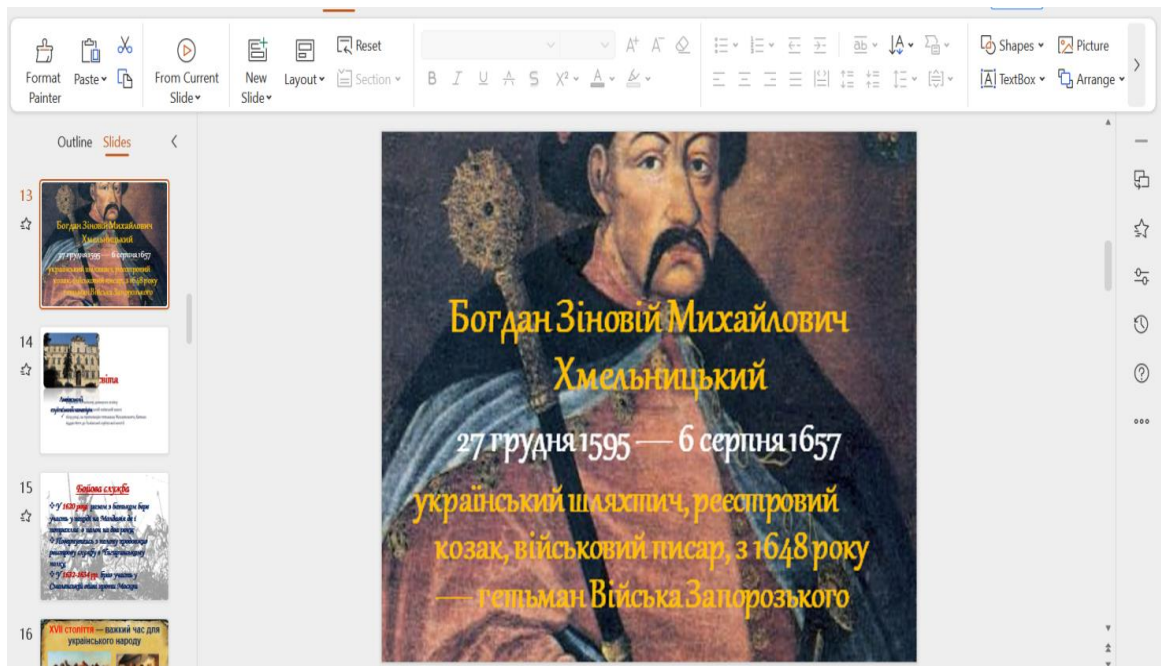


Рис. 3.1 Фрагмент застосування мультимедійної презентації на уроці (Скріншот)

Соратники Б. Хмельницького мали різні погляди з багатьох питань. Одні були поміркованими, інші - налаштованими радикально. Проте Гетьману вдалося згуртувати їх навколо ідеї боротьби за визволення України. Успіх військової, політичної та державної діяльності Б.Хмельницького був зумовлений ще й тим, що він зумів згуртувати навколо себе сузір'я найкращих знавців військової справи, загартованих у попередніх повстаннях проти шляхетської Польщі, талановитих військових керівників.

3. Події 1648-1649 рр.

Приводом до початку повстання, що переросло в Національно-визвольну війну, стала особиста кривда, заподіяна Хмельницькому чигиринським підстаростою Даніелем Чаплинським. Зі своїми слугами він пограбував та зруйнував родинний хутір Хмельницького Суботів, захопив його дружину та жорстоко побив малолітнього сина.

Звернення Хмельницького до суду й навіть до короля з вимогами покарати нападника не мали результатів. Не знайшовши справедливості, він приєднується до козацької старшини, яка таємно обговорювала план

збройного повстання проти польської влади в Україні. Протягом вересня 1647 р. Хмельницький розробив план виступу проти Речі Посполитої. Повстання вирішили розпочати в листопаді 1648 р. захопленням Трахтемирова, де перебував урядовий комісар реєстрового козацтва Яцек Шемберк. Домовилися також направити послів до кримського хана й турецького султана, щоб заручитися їх підтримкою.

Однак плани повстанців було видано полякам. Хмельницького заарештували й кинули до в'язниці в Чигирині. Звідти він утік завдяки допомозі чигиринського полковника Станіслава Кричевського та своїх друзів і подався на Запорожжя. На початку січня 1648 р. Хмельницький із загоном прибічників прибув на Запорожжя й розташувався неподалік Січі. Порозумівшись із козаками, що перебували в залозі на Січі, 25 січня 1648 р. він без бою оволодів нею. При цьому значна частина реєстровців вирішила підтримати повстанців. Ці події вважаються датою початку Національно-визвольної війни. Невдовзі відбулася козацька рада, на якій Б. Хмельницького було обрано гетьманом Війська Запорозького.

Новообраний гетьман Б. Хмельницький звернувся з універсалами до українського народу, де закликав усіх небайдужих до долі своєї Вітчизни вступати до козацького війська для боротьби проти польського панування. Водночас посольство гетьмана в березні 1648 р. уклало договір про воєнно-політичний союз із кримським ханом Іслам-Гіреєм III. Відповідно до нього, на допомогу козакам хан надсилав 6 тис. татарських кіннотників.

Здійснені заходи дозволили гетьману на кінець квітня 1648 р. зібрати 5 тис. козаків та 6 тис. татар. Проти них виступило польське військо, очолюване коронним гетьманом Миколою Потоцьким, що налічувало близько 18 тис. вояків, із яких 6 тис. становили реєстрові козаки.

Вчитель: Пропоную перенестися в ті часи та пройти разом з Хмельницьким шляхами козацького війська. Також, вже під час демонстрації результатів своєї роботи, діти починають на цьому уроці складати

хронологічну таблицю подій Національно-визвольної війни, яку будуть продовжувати і на наступних уроках (таблиця 2.3.)

Таблиця 2.3.

Події Національно-визвольної війни

<i>Подія</i>	<i>на Жовтих Водах</i>	<i>під Корсунем</i>	<i>Пилявецька</i>	<i>похід на Галичину</i>
<i>дата</i>	5–6 травня 1648 р.	16 травня 1648 р.	11-13 вересня 1648 р.	жовтень- листопад 1648 р.
<i>лідери</i>	Б. Хмельницький – С. Потоцький М. Потоцький	–	Хмельницький – Заславський, Конецьпольський, Остророг	Б. Хмельницький-Є. Вишневецький
<i>причини</i>	боротьба за територію України			Звільнення Зах.Укр.
<i>тактика козаків</i>	«кліщі»	пастка із заваленими деревами	«стратегія повного знищення»	осада
<i>наслідки</i>	перемога Хмельницького			визнання Яна Казимира королем Речі Посполитої

Учням пропонується переглянути фрагменти битв кампанії 1648-1649 рр. (Рис.3.2.).

V. Первинна перевірка засвоєння знань. Узагальнення і систематизація знань.

Виконайте онлайн вправу

(скористайся QR-код, застосовуючи « LearningApps.org.»)



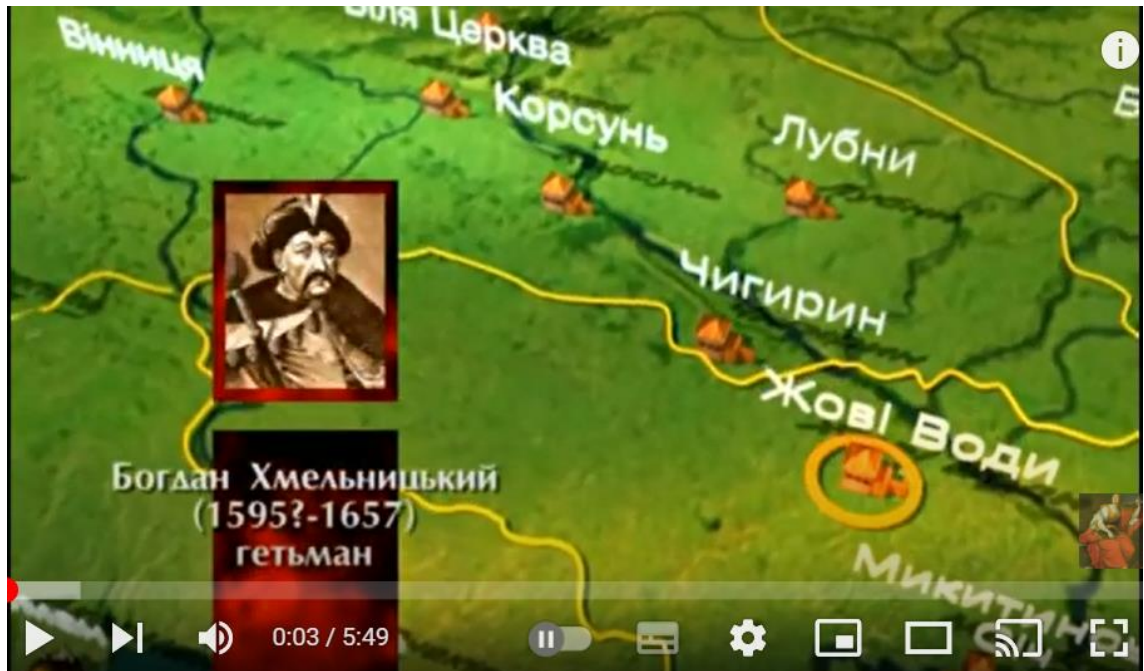


Рис. 3.2. Фрагмент застосування відеоматеріалу при висвітлені теми уроку (Скріншот)



Рис. 3.3. Застосування « LearningApps.org.» на уроці історії. (Скріншот)

Робота над проблемним запитанням.

На вашу думку, Національно-визвольна війна українського народу сер. 17 ст. була випадковим чи закономірним явищем?

Яке значення мала Національно-визвольна війна для всього українського суспільства ?

VI. Підведення підсумків уроку.

Зробимо головні висновки.

1. Чи були перші битви національно-визвольної війни успішними?
2. Чи були в українського народу шанси на перемогу у війні?
3. Чи добре впорались ваші товариші з випереджаючими завданнями?
4. Хто хотів би отримати випереджаюче завдання для самостійної роботи на наступний урок?

Виставлення учителем оцінок за роботу на уроці. Оцінку отримує кожен учень.

VII. Домашнє завдання.

1. Прочитати &17.
2. Вивчити основні терміни і дати.
3. Скласти мультимедійну презентацію: «Історичний портрет І. Богуна».

Отже, при розробці уроку з історії на тему: *«Причини та початок національно-визвольної війни. Події 1648-1649 рр.»* окрім традиційних технологій застосовано інформаційні технології, серед яких: мультимедійна презентація, відеоматеріали, передбачено застосування онлайн вправи за допомогою сервісу Google Play.

ВИСНОВКИ

У роботі розкрито теоретико-методологічні аспекти застосування інформаційних технологій. Розкрито сутність поняття «інформаційно-комунікаційні технології» (ІКТ), під яким розуміють технології для передачі інформації. Саме поняття ІКТ є досить широким і розуміється науковцями у різних варіаціях. Проте найбільш поширеною сентенцією є, зокрема, те, що комунікативні технології є раціонально організованим комплексом дій в інформаційному просторі з цілеспрямованого виробництва і поширення інформації задля впливу на визначену аудиторію. Це технології розробки інформатичних систем та побудови комунікаційних мереж, що зазвичай передбачає психолого-педагогічний супровід процесів проектування, розроблення і впровадження, а також технології формалізації та розв'язування задач у певних предметних галузях з використанням таких систем і мереж.

Традиційна класно-урочна система зорієнтована на передачу знання від учителя до учня. Використання ІКТ у навчально-виховному процесі дозволяє перейти від навчання, в основі якого лежить інформація, почута з вуст викладача або прочитана у підручнику, до навчання через сприйняття інформації з електронних ресурсів, мережі Інтернет, інформаційного середовища тощо

Основними принципами використання інформаційно-комунікаційних технологій є розвиток в учнів мотивації до здобуття знань, індивідуальний підхід до учнів, простота та легкість у створенні та використанні, спрямованість на інтеграцію навчальних дисциплін.

Висвітлено дидактичні особливості організації уроку історії з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Застосування інформаційно-комунікативних технологій і комп'ютера, як робочого інструменту ІКТ в процесі навчання історії має базуватись на загальних принципах (адаптивності, керованості, оптимального, комфорту) У роботі

наведено алгоритм проведення найбільш поширеного і вживаного типу уроку – комбінованого, що має відбуватись з використанням комп'ютерів, може бути подібним до зразка.

Розкрито роль застосування інформаційних технологій в умовах змішаного навчання. Поширеними веб-ресурсами для дистанційного та змішаного навчання є: платформа *Moodle*, *Google Meet*, *Zoom*.

Серед інформаційних сервісів, які вчителі історії можуть використовувати під час подачі навчального матеріалу та застосовувати для просторової комунікації є цифрові застосунки, безкоштовні додатки. Найпоширеніше застосування на уроках історії, мають: *Flubaroo*, як інструмент Google, що автоматично перевіряє тест, який пройшов учень і сам ставить оцінку; *Kahoot* – ігрова навчальна платформа, вікторина, що містить питання з декількома варіантами відповідей; *Ethermap*, як інструмент, для створення онлайн-карт з можливістю обміну ними один з одним, внесення доповнень, редагування за посиланням); *QUIZZZ* – програма для створення онлайн тестування; *LearningApps.org* – сервіс для створення інтерактивних вправ); *Jigsaw Planet* – сервіс для створення пазлів; *Classtime* – помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією Окрім *Lino*, зручними під час уроку є застосування онлайн-дошок *Miro* та *Milanote*. Цікавим є сервіс *Ourboox*, як новий формат подачі навчального матеріалу.

Широкі можливості у використанні для вчителя історії надає сервіс *Google Maps*, завдяки якому можна створити картосхеми чи організувати віртуальну подорож, забезпечити спільну діяльність учнів у процесі навчання історії. В умовах очного та змішаного навчання для подачі матеріалу вчителі-географії часто застосовують мультимедійні презентації. Окрім традиційних програм *MS PowerPoint*, *MS Office* все частіше застосовують «нові» сервіси для створення мультимедійних презентацій: *Canva*, *Prezi*, *ThingLink*, *Nearpod*, динамічної презентації *Emaze*, а також *Soutori* – презентації для аудиторії в унікальному форматі шкали часу, де вчителі та учні мають можливість

створювати різноманітні проекти, завдання та портфоліо. Soutori ідеально підходить для роботи моделі «перевернутого класу» та спільної роботи учнів.

У роботі здійснено аналіз застосування інформаційних технологій в освітньому процесі.

Саме *мультимедіа та презентації* дозволяють учителю історії надавати інформацію в більшому обсязі, ніж традиційні джерела інформації, оскільки одночасно використовується декілька каналів сприйняття в процесі навчання, за рахунок чого досягається інтеграція інформації.

Викладання історії неможливе без проведення *екскурсій*. Відеосервіси мережі Інтернет призначені для зберігання, перегляду та обговорення цифрових відеозаписів. Найбільш популярним та доступним сервісом, який надає доступ до документальних, науково-популярних та навчальних *відеоматеріалів є YouTube. YouTube*. Ще одним із методів використання візуалізації на уроках історії є *інтелект-карти*. До мультимедійних методів візуалізації на уроках історії можна віднести *інтерактивну стрічку часу*. Використання *інтернет-мемів* на уроках історії може бути цікавим та ефективним методом залучення учнів та сприяти їхньому кращому засвоєнню історичних фактів та концепцій. Меми викликають інтерес та усмішки, привертаючи увагу. Використання *хмари тегів* на уроках історії може бути цікавим та ефективним методом для акцентування ключових понять та тем. Оптимальним методом в цій ситуації, є *онлайн-тестування* – це зручно, просто і ефективно. Тести є й на платформах «На Урок», «Всеосвіта» та «Google Форми».

Традиційне навчання ставить перед собою мету: передати учням і домогтися засвоєння ними якомога більшого обсягу знань. Основою інтерактивного навчання є активність учня, що задається не тільки безпосередньо методами та технологіями, але й іншими чинниками, наприклад, освітнім середовищем, створюваним у закладі освіти, тощо, тому в роботі розглянуто й проаналізовано інтерактивні технології.

Враховуючи власний досвід роботи вчителя історії, розкрито практику застосування інформаційних технологій на уроці історії.

Представлено розробку уроку за темою: *«Причини та початок національно-визвольної війни. Події 1648-1649 рр.»* (8 клас). При розробці уроку з історії на дану тему, окрім традиційних технологій застосовано інформаційні технології, серед яких: мультимедійна презентація, відеоматеріали, передбачено застосування онлайн-вправи за допомогою сервісу Google Play.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Баханов К. О. Організація особистісно-орієнтованого навчання: Порадник молодого вчителя. Посібник. Х.: Вид. група "Основа", 2008. 159с.
2. Баханов К.О. Професійний довідник вчителя історії. Видавнича група «Основа». 2011 р.
3. Баханов КО. Традиції та інновації в навчанні історії в школі: Дидактичний словник-довідник. Запоріжжя: Просвіта, 2002. 108 с.
4. Бахматюк Я. Деякі аспекти оптимізації впровадження ІКТ в українську шкільну освіту: погляд учителя-практика. Історія в школах України. 2011. №11-12. С. 14-20.
5. Биков В.Ю. Сучасні завдання інформатизації освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2010. № 1(15). URL: доступу: <http://www.ime.edu-ua.net/em.html>.
6. Бовкун О. В. Використання засобів ІКТ для підвищення ефективності уроку історії. URL: klasnaocinka.com.ua/ru/article/vikoristannya-zasobiv-ikt-dlya-pidvishchennya-efek.html
7. Власов В.С. Пам'ятки архітектури та образотворчого мистецтва України від Середньовіччя до новітньої доби: змістовий аспект. Київ, 2013. (Бібліотека журналу «Історія і суспільствознавство в школах України: теорія і методика навчання»). с. 12.
8. Власова Н. С. Підвищення мотивації та інтересу учнів до вивчення історії шляхом впровадження на уроках принципу BYOD. URL: <https://www.schoollife.org.ua/443-2019/>.
9. Войченко Л. Використання інновацій у навчально-методичному забезпеченні професійної підготовки кваліфікованої робітників //Профтехосвіта. 2012. № 11. С. 10-12.
10. Ворожейкіна О. М.«100 цікавих ідей для проведення уроку». Х.: ТОВ Видавнича група «Основа», 2011, 255 с.

11. Гриценко А. П. Основні складові інформаційної компетентності майбутніх учителів історії. Український педагогічний журнал. 2018. № 4. С. 86–90.
12. Гриценко Т. Теоретичні основи використання мультимедіа технологій у процесі викладання історії, Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки, № 2 (65), травень 2019, с. 69–73.
13. Гуменюк В.В. Стратегічні напрями діяльності керівників закладів освіти в умовах інформатизації суспільства. URL: http://nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/peddysk/2007_01/humenyuk.pdf.
14. Гуревич, Р.С. Теорія і практика навчання в професійно-технічних закладах: Монографія / Р.С. Гуревич. - Вінниця: ТОВ «Планер», 2009. 410 с.
15. Данильчук Л. Сутність і зміст поняття «інформаційно-комунікаційні технології». Педагогіка і психологія проф. освіти. 2012. № 4. С. 123–130.
16. Державний стандарт базової і повної середньої освіти. Освітня галузь «Суспільствознавство», затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 23.11.2011р. №1392/ URL:
17. Десятов Д.Л. Використання мережевих технологій у навчанні історії. Х Видавнича група «Основа». 2013 р.
18. Дичківський І.М. Інноваційні педагогічні технології. К.: Академвидав. 2004. 280 с.
19. Десятов Д.Л. Методика використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні історії. Х.: Вид. група «Основа», 2011. С.10-12.
20. Дорошенко З.П. До проблеми моделювання інформаційно-освітнього середовища дошкільного навчального закладу : матеріали конференції URL:
21. Дрібниця В.О. Використання комп'ютера на уроках суспільно-гуманітарних дисциплін. Історія та правознавство. 2005. №14.

22. Дудар О. В., Гук К. Історія України : підруч. для 8 класу закладів загальної середньої освіти. Видавничий дім «Освіта», 2021. 224 с.
23. Дудка І. С. Використання мультимедійних технологій у процесі навчання. Завуч. -2008. № 31. С. 10–12.
24. Енциклопедія освіти / Під ред. В.Г. Кременя. Київ: ЮніонкомІнтер, 2008. 1040 с.
25. Єргіна О. В. Сучасний урок і мультимедійні технології: досвід і перспектива. Комп'ютер у школі та сім'ї. -2008. №2. С. 12 –14.
26. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки». URL: <http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=537>
27. Іващук К.О. Інформаційно-комунікаційні технології як сучасний засіб навчання в освіті URL: <http://klasnaosinka.com.ua>
28. Інноваційні технології на уроках історії. Мокрогуз О.П. Х.: Вид. група «Основа»: «Тріада+», 2007. С. 96.
29. Інформаційні технології в навчанні. К.: Видавнича група BHV, 2006. 240 с.
30. Дишлева С. Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) та їх роль в освітньому процесі. URL: <http://osvita.ua/school/technol/6804>
31. Історія України : підруч. для 8 кл. закл. загал. серед. освіти / О. В. Гісем, О. О. Мартинюк. Харків : Вид-во «Ранок», 2021. 192 с.
32. Історія України : підручник для 8 класу закладів загальної середньої освіти / В. С. Власов, О. Панарін, Ю. А. Топольницька. Київ : Літера ЛТД, 2021. 256 с.
33. Карташова Л.А. Формування ІТ-готовності як нової якісної характеристики учителя суспільно-гуманітарних дисциплін. Учитель року – 2005. Досвід кращих. Х.: Вид. група «Основа», 2005. 256 с. С.11-12.
34. Климанська Л.Д. Комунікативні технології моделювання політичного простору в демократичному суспільстві. URL: <https://moodle.znu.edu.ua/pluginfile.php/1012030/mod>

35. Коваленко О.В. Використання віртуальних екскурсій як сучасних форм організації навчального процесу. Теорія і методика професійної освіти. 2019. Випуск 9. Том 1. С. 94–97.

36. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>

37. Король О.М., Корнус О.Г., Корнус А.О., Данильченко О.С. Використання інформаційно-комунікативних технологій на уроках історії в умовах дистанційного навчання. Актуальні питання природничо-математичної освіти. 2021. Випуск 1 (17). С. 177–188.

38. Король О.М., Корнус О.Г., Корнус А.О., Данильченко О.С. Використання інформаційно-комунікативних технологій на уроках географії в умовах дистанційного навчання. Актуальні питання природничо-математичної освіти. 2021. Випуск 1 (17). С. 177–188.

39. Крамаренко С. Інтерактивні техніки навчання як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. Відкритий урок. 2002. № 5-6. С. 7–11.

40. Литвинова С.Г. Інформація сучасної освіти. Інформатика в школі. 2009. №9. С. 16-18.

41. Малієнко Ю., Ремех Т. Віртуальні екскурсії в контексті онлайн-навчання учнів, Музейна педагогіка в умовах пандемії COVID-19 с. 258-262.

42. Мар'ян Мудрий, Олена Аркуша підручник для 8 класу закладів загальної середньої освіти Київ “Генеза” 2021.

43. Мариновська О. Науково-методичний супровід освітніх інновацій. Освітні інновації та передовий педагогічний досвід в закладах освіти в Івано-Франківській області: науково-метод зб./ упорядник З. Болюх, Р.Зубяк, О. Мариновська та інші.; за заг.ред. З. Болюх, Р.Зубяка, О. Мариновської. Івано-Франківськ: ОІППО, 2007. С.84- 125.

44. Мокрогуз О. ПК як універсальна складова оптимізації роботи вчителя (з практики запровадження комп'ютерних технологій на уроці історії). Історія в школах України. 2005. №1.

45. Мокрогуз О.П. Мультимедійна презентація в системі засобів навчання. Комп'ютер в школі та сім'ї. 2009. №8. С. 21-24.
46. Навчальні програми для закладів загальної середньої освіти.
47. Національна доктрина розвитку освіти. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/347/2002>
48. Національна доктрина розвитку суспільства. Книга вчителя історії, етики, основ правознавства / Упоряд. Р.І. Євтушенко, О.В. Гавлєтова. Х., 2006.
49. Пометун О. «Особливості проектування й методики уроку в контексті оновлення змісту історичної науки». Методичний коментар до програми 2012 року з історії для основної школи.
50. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науковий методичний посібник. К.: А.С.К., 2004. 192с.
51. Пометун О., Фрейман Г. Нові підходи до відбору та структурування змісту сучасної історичної освіти. Історія в школах України. 2000. №1. с. 2–7.
52. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук. метод. посіб. К.: Видавництво А.С.К., 2004. 192
53. Пометун, О., Фрейман О. Методика навчання історії в школі. К. : Генеза, 2005. 328 с.
54. Проектна діяльність у школі. Упоряд. М. Голубенко. К.: Шк. Світ, 2007. 128 с.
55. Рекомендації щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/visha-osvita/rekomendacij-shodo-vprovadzhennyazmishanogo-navchannya-u-zakladah-fahovoyi-peredvishoyi-ta-vishoyi-osviti>.
56. Стрельников В. Ю., Брітченко І. Г. Сучасні технології навчання у вищій школі: модульний посібник для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МІПК ПУЕТ. Полтава: ПУЕТ, 2013. 309 с.

57. Три сервіси для створення інтелект-карт. Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/news/try-servisy-dlia-stvorennia-intelekt-kart-38149.html>

(дата звернення: 10.12.2023)].

58. Трубачева С., Прохоренко О. Технологія змішаного навчання в здоров'язбережувальному освітньому середовищі гімназії. Український педагогічний журнал. №4, 2019. С. 92-98.

59. Удовиченко І.В. Музейна педагогіка: теорія і практика: науковометодичний посібник. Київ: Лотос, Національний музей історії України, 2017. 72 с.

60. Фоміних Н. Ю. Сутність поняття «Інформаційно-комунікаційні технології» та їх значення на сучасному етапі модернізації освіти:

61. Худобець О. Новітні інформаційні технології: навчити учителя. Історія України. 2006. №17. С. 18–22.

62. Худобець О.А. Комп'ютер на уроці історії : проблеми, пошук, досвід. Історія в школах України. 2005. № 3

63. Що таке мем : словник іншомовних слів. Словник іншомовних слів. URL: <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Qry=%E5%E5%E5>.

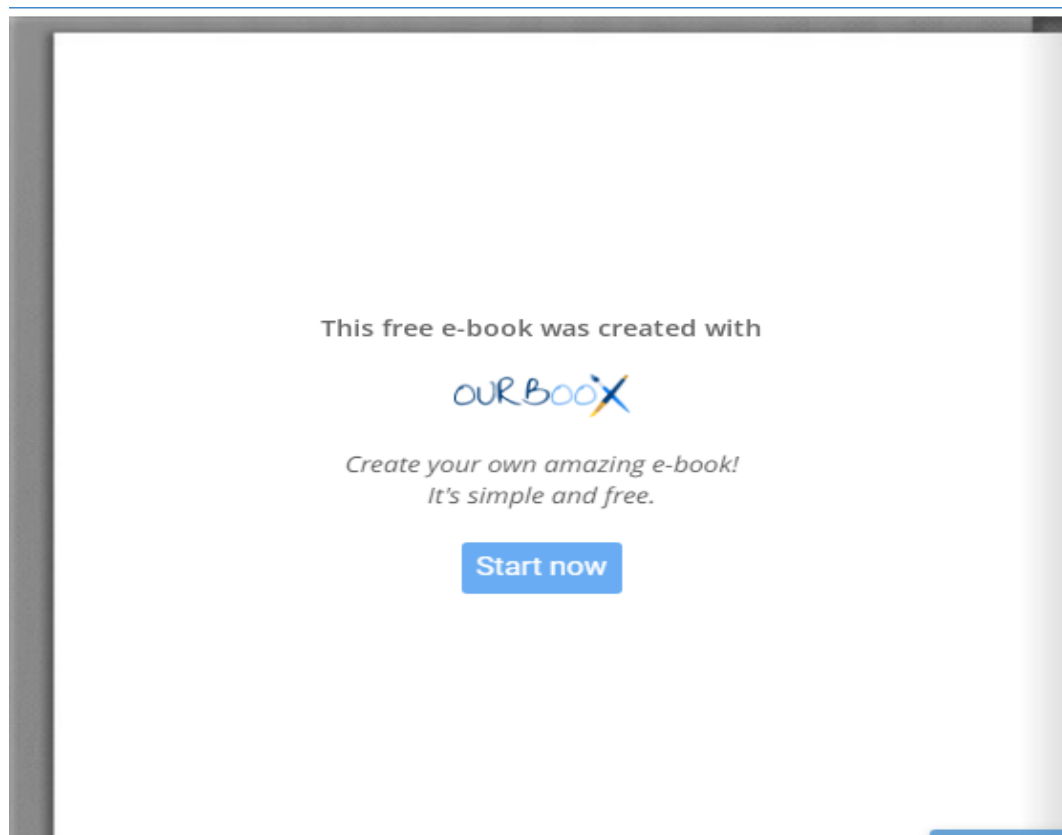
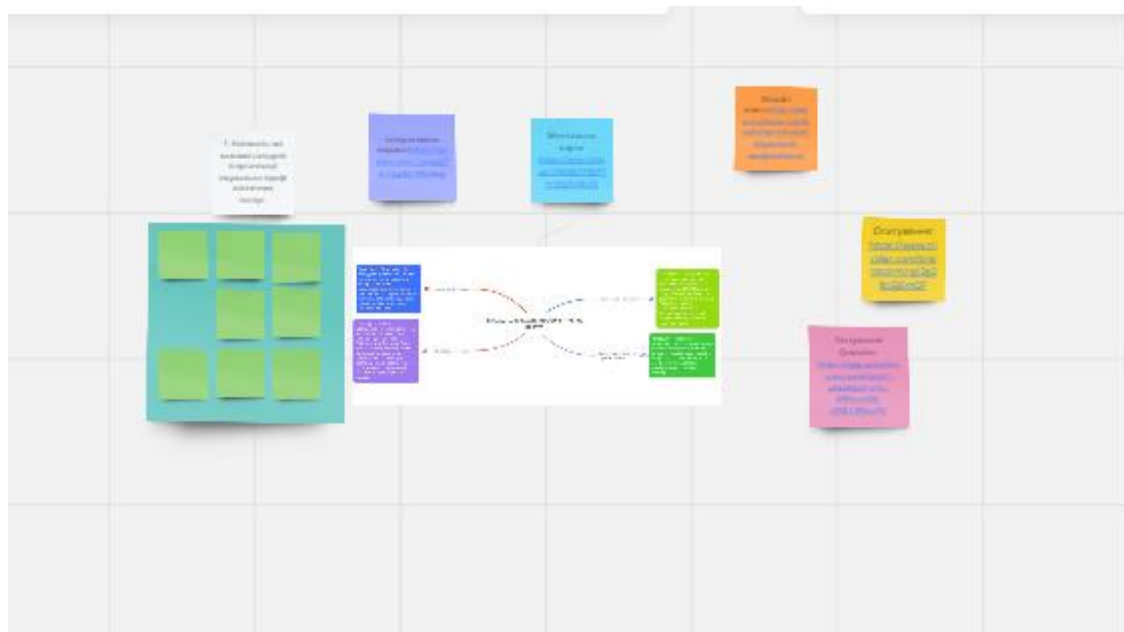
64. Яроменко О., Чекан М. Застосування інформаційних технологій на уроках географії в умовах дистанційного навчання. Актуальні проблеми та перспективи розвитку регіонів: матеріали II міжнар. наук.- практ. конф. (Рівне, 23 червня 2023 року) / МЕРУ ім. акад. С. Дем'янчука. Рівне. МЕРУ ім. акад. С. Дем'янчука, 2023.

ДОДАТКИ

Додаток А

Застосування цифрових ресурсів «Miro» та «Ourboox»

(Скріншот)



Додаток Б

**Створення мультимедійної презентації на тему
«Музеї України» за допомогою цифрового
«Soutori»
(Скріншот)**

Sutori

оповідання

Студенти

Ресурси

Оновлення



Додаток В

Застосування «YouTube» при вивченні матеріалу з історії
(Скріншот)



YouTube^{UA}

Пошук

