****

УДК 37.2.894

УДК 37.2.894

ББК 74.263.1

Г-15

**Галицька-Дідух Т.В.** Методичні рекомендації для семінарських занять та самостійної роботи з дисципліни «Інноваційні технології навчання історії» для студентів І курсу спеціальності 014 «Середня освіта (історія)» ОР магістр. Івано-Франківськ, 2023. 109 с.

Автор: Галицька-Дідух Т., доцент кафедри історії України

**Рецензенти:**

**Островський Валерій Васильович,**

завідувач відділом суспільних дисциплін

лабораторії суспільно-філологічних дисциплін

Івано-Франківського обласного інституту

післядипломної педагогічної освіти

кандидат історичних наук, доцент

**Микола Дмитрович Вітенко**

кафедра історії слов’ян

ДВНЗ “Прикарпатський національний університет

імені Василя Стефаника”

**Рекомендовано до друку Вченою Радою Інституту історії, політології і міжнародних відносин**

**Прикарпатського національного університету**

**імені Василя Стефаника**

**(протокол № 1 від “29ˮ серпня 2023 р.)**

© Галицька-Дідух Т., 2023 рік ©Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2023 р.

**Передмова**

Сучасний ринок праці свідчить, що перевагу мають ті випускники ЗВО, особистісний та професійний досвід яких дозволяє інтегрувати їх знання, індивідуальний світогляд, ціннісні орієнтації до сфери їхньої професійної діяльності. Особливо це стосується підготовки майбутніх учителів. В освіті ХХI століття відбуваються такі зміни: перенесення центру ваги з навчання на учіння, більш тісний зв'язок з життям зміна моделі освіти, здобуття освіти незалежно від місця проживання за допомогою дистанційної освіти, можливість отримати домашню освіту, розвиток інтелекту людини (її творчого потенціалу та критичного мислення). Зараз працює модель «освіта протягом усього життя». Під людським капіталом в економіці розуміють сукупність всіх продуктивних якостей працівника, що включають набуті знання та навички, а також мотивацію й активність, які можуть використовуватися протягом конкретного періоду часу з метою виробництва товарів і послуг. З позицій педагогіки людський капітал можна визначити як сукупність знань і досвіду, ціннісних особистісно-професійних якостей, що забезпечують мотивовану здатність і готовність педагога/фахівця (випускника ЗВО) ефективно вирішувати різноманітні соціально-особистісні та професійні завдання. Сучасне суспільство потребує інноваційних пошуків, самоосвіти, розв’язання нестантардних проблем, підвищення свого особистісного та професійного рівня. Завдяки освіті людський капітал виявляється, по суті, невичерпним.

**Тематика навчальної дисципліни**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема | кількість год | | |
|  | Лекції  12 | Семін  18 | Самост робота 60 |
| Тема 1. Теоретичні засади запровадження інноваційних технологій у старшій школі | 2 |  | 5 |
| Тема 2. Особистісно-орієнтована технологія і технологія формування творчої особистості. | 2 | 2 | 5 |
| Тема 3. Групова і розвивальна технології | 2 | 2 | 10 |
| Тема 4. Проектна діяльність на уроках історії. | 2 | 2 | 5 |
| Тема 5. Інформаційні технології навчання. | 2 | 2 | 10 |
| Тема 6.  Використання квест-технології в освітньому процесі. |  | 2 | 5 |
| Тема 7. Модульно–рейтингова технологія. |  | 2 | 5 |
| Тема 8. Ігрові технології навчання. Анімації, комікси і відео на уроках історії |  | 2 | 5 |
| Тема 9. Штучний інтелект на уроці історії. |  | 2 | 5 |
| Тема 10. Доповнена та віртуальна реальність на уроках історії | 2 | 2 | 5 |

Метою дисципліни є здатність до аналізу освітніх інновацій та інноваційного педагогічного досвіду, генерування власних інноваційних ідей та створення на їх основі інновацій в освітньому процесі; формування стійкого бажання студентів до удосконалення протягом життя і впровадження інноваційних технологій з метою безперервного подальшого навчання та підвищення професійного рівня, що забезпечить високий рівень їх конкурентоспроможності та затребуваності на ринку праці.

Основними цілями вивчення дисципліни є:

- оволодіти знаннями щодо понятійно-категорійного апарату з дисципліни;

- сформувати інноваційну культуру майбутніх вчителів,

-поглибити знання стосовно теоретико-методологічних аспектів інноваційних технологій;

- дати уявлення про раціональні форми і методи інноваційної діяльності вчителя історії, види інноваційних технологій, плюси і мінуси їх використання;

- теоретична і практична підготовка майбутніх вчителів до організації інноваційної діяльності в освітньому просторі;

- підвищення освітнього і фахового рівня, особистісне самовдосконалення.

4**. Програмні компетентності та результати навчання**

|  |
| --- |
| ***Інтегральна компетентність***. Здатність розв’язувати складні задачі або проблеми в галузі освіти (історія), методики навчання історії в закладах середньої освіти, що характеризується невизначеністю умов, передбачає здійснення інновацій та/або проведення педагогічних досліджень.  **Загальні компетентності**  **ЗК 1**  Здатність здобувати знання, самостійно шукаючи й опрацьовуючи інформацію, застосовувати їх у практичних ситуаціях діяти відповідально і свідомо на засадах усвідомлення цінностей громадянського суспільства; застосовувати знання в практичних ситуаціях.  **ЗК 2**  Здатність використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології у професійній діяльності.  **ЗК 3**  Здатність планувати та управляти освітньою діяльністю на основі міжособистісної взаємодії, роботи в команді, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня, відповідально ставитися до своїх обов’язків.  **ЗК 4**  Здатність до прийняття ефективних рішень у професійній діяльності та відповідального ставлення до обов’язків, мотивування інших щодо досягнення спільної мети, бути критичним і самокритичним.  **ЗК 5**  Здатність генерувати нові ідеї, виявляти і розв’язувати проблеми у сфері професійної діяльності, приймати обґрунтовані рішення.  **ЗК 6**  Здатність розробляти та презентувати освітні проєкти, управляти ними та мотивувати виконавців на досягнення спільної мети  **ФК 1**  Здатність до поглиблення знань і розуміння предметної області та професійної діяльності.  **ФК 2**  Здатність використовувати інновації у професійній діяльності, проєктувати осередки навчання, виховання і розвитку учнів.  **ФК 3**  Здатність здійснювати моніторинг власної педагогічної діяльності і визначати потреби, перспективи та наявні ресурси для професійного розвитку впродовж життя.  **ФК 4**  Здатність до моделювання змісту навчання, формування в учнів ключових компетентностей та здійснення інтегрованого навчання.  **ФК 5**  Здатність використовувати ефективні шляхи мотивації учнів до саморозвитку, спрямовувати їх на прогрес і формувати в них обґрунтовану позитивну самооцінку, враховувати в освітньому процесі вікові та інші індивідуальні особливості.  **ФК 6**  Здатність до конструктивної та безпечної, рівноправної й особистісно зорієнтованої  взаємодії з учасниками освітнього процесу.  **ФК 7**  Здатність забезпечувати функціонування безпечного та інклюзивного освітнього середовища, використовувати під час професійної діяльності здоров’язбережувальні технології.  **ПК 5**  Здатність проектувати і здійснювати освітній процес з урахуванням сучасної соціокультурної ситуації, забезпечувати в освітньому середовищі сприятливі умови для кожного учасника освітнього процесу, залежно від його індивідуальних потреб, можливостей, здібностей та інтересів, надавати зворотний зв’язок та рекомендації щодо покращення результатів навчання.  **ПК 6**  Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності.  **ПК 7**  Прагнення до саморозвитку та самовдосконалення в науково-педагогічній діяльності, обізнаність у власних силах; здатність до планування освітнього процесу, оцінювання та аналізу результатів навчання учнів.  **ПК 9**  Здатність до соціальної комунікації; розуміння та сприйняття принципів толерантності, соціальної справедливості, доброчесності, вміння втілювати їх у власні моделі поведінки, здатність попереджувати та вирішувати конфлікти |
| Програмні результати навчання  **РН- 1**  Демонструєвміння застосовувати знання з психології, педагогіки, фундаментальних і прикладних наук (відповідно до предметної спеціальності) у практичних ситуаціях здійснення освітньої діяльності, поглиблює знання з предметної області.  **РН- 2**  Демонструєвміннявикористовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології для пошуку, обробки та обміну інформацією у професійній діяльності, презентації власних та спільних результатів, реалізації дистанційного та змішаного навчання тощо.  **РН- 3**  Називає і описує основні принципи, функції, сучасні форми та методи управління освітньої діяльності, демонструєвміння планувати й управляти освітньою діяльністю, забезпечувати та оцінювати її якість.  **РН- 4**  Формулює наявні проблеми у сфері освітньої діяльності, демонструє навички їх критичного аналізу, генерує нові ідеї, аргументує можливі шляхи їх вирішення та критично оцінює їх спроможність.  **РН- 5**  Описує методику розробки освітніх проєктів, пояснює зміст та призначення їх етапів, аналізує спроможність управління процесом їх впровадження, прогнозує очікувані результати.  **РН- 7**  Визначає, аналізує та характеризуєпедагогічні інновації, демонструєвміння їх практичного застосування у професійній діяльності.  **РН- 8**  Описує показники якості педагогічної діяльності, аналізує можливі впливи на них внутрішніх і зовнішніх чинників, визначає індивідуальні професійні потреби, шляхи покращення власної педагогічної майстерності, обираєресурси для професійного розвитку впродовж життя.  **РН- 9**  Демонструє уміння класифікувати, упорядковувати і узагальнювати навчальний матеріал відповідно до умов навчального процесу, потреб формування ключових компетентностей та інтегрованого навчання.  **РН- 10**  Називає і аналізуєшляхи мотивації учнів до саморозвитку, демонструє вміння розробляти план практичної реалізації для формування адекватної позитивної самооцінки й я-ідентичності.  **РН- 11**  Демонструє уміння забезпечувати конструктивну та безпечну взаємодію з учасниками освітнього процесу.  **РН- 13**  Демонструєздатність діяти автономно і в команді.  **ПРН 6**  Здійснювати різні види планування освітнього процесу на різних етапах залежно від поставленої мети, індивідуальних особливостей учнів, особливостей діяльності закладу освіти  **ПРН 7**  Застосовувати для забезпечення суб’єкт-суб’єктного підходу в педагогічній діяльності навички координації та стимулювання навчально-пізнавальної діяльності учнів, підтримування їх прагнення до саморозвитку, розкриття їх здібностей і пізнавальних можливостей.  **ПРН 8**  Критично оцінювати достовірність, надійність інформаційних джерел, вплив інформації на свідомість і розвиток всіх учасників освітнього процесу, на прийняття рішень.  **ПРН 9**  Використовувати безпечне електронне (цифрове) освітнє середовище для організації та управління освітнім процесом (у тому числі під час дистанційного навчання), організації групової взаємодії, зворотного зв’язку, спільного створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів.  **ПРН 13**  Здатність до практичного застосування нових ідей, пропозицій, освітніх практик з метою цілеспрямованого вдосконалення, безперервного і самоорганізованого навчання, аналізувати результати власної діяльності та визнавати відповідальність за свої вчинки. |

* 1. **Організація навчання**

**Обсяг навчальної дисципліни**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид заняття** | **Загальна кількість годин** |
| **лекції** | **12** |
| **Семінарські заняття/ практичні/ лабораторні** | **18** |
| **Самостійна робота** | **60** |

**Ознаки навчальної дисципліни**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Семестр** | **Спеціальність** | **Курс (рік) навчання** | **Нормативний/вибірковий** |
| перший | 014 середня освіта (історія) | перший | Нормативний |

**Тематика навчальної дисципліни**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема | кількість год | | |
|  | Лекції  12 | Семін  18 | Самост робота 60 |
| Тема 1. Теоретичні засади запровадження інноваційних технологій у старшій школі | 2 |  | 5 |
| Тема 2. Особистісно-орієнтована технологія і технологія формування творчої особистості. | 2 | 2 | 5 |
| Тема 3. Групова і розвивальна технології | 2 | 2 | 10 |
| Тема 4. Проектна діяльність на уроках історії. | 2 | 2 | 5 |
| Тема 5. Інформаційні технології навчання. | 2 | 2 | 10 |
| Тема 6.  Використання квест-технології в освітньому процесі. |  | 2 | 5 |
| Тема 7. Модульно–рейтингова технологія. |  | 2 | 5 |
| Тема 8. Ігрові технології навчання. Анімації, комікси і відео на уроках історії |  | 2 | 5 |
| Тема 9. Щтучний інтелект на уроці історії. |  | 2 | 5 |
| Тема 10. Доповнена та віртуальна реальність на уроках історії | 2 | 2 | 5 |

1. **Система оцінювання навчальної дисципліни**

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни

|  |  |
| --- | --- |
| Накопичування балів під час вивчення дисципліни | |
| Види навчальної роботи | Максимальна  кількість балів |
| Семінарське заняття | 5 (20 ) |
| Модульна контрольна (включно із самостійною роботою) | 10 (20) |
| Індивідуальне завдання | 10 |
| Екзамен | 50 |
| Максимальна кількість балів | 100 |

Вимоги до письмових робіт

**Критерії оцінки виконання контрольної роботи**

|  |  |
| --- | --- |
| **Бал** | **Критерії оцінювання навчальних досягнень** |
| **1-2** | Студент не володіє знанням теоретичного матеріалу, не розуміє специфіку інноваційних технологій, не володіє методикою застосування інновацій в освітньому процесі. |
| **3-4** | Студент знає окремі види інноваційних технологій, однак має елементарні навички методики використання інновацій. Студент робить «грубі» помилки із застосування компетентнісного, особисто-орієнтованого і діяльнісного підходів. |
| **5-6** | Студент описує теоретичний матеріал, класифікує види інновацій, знає підходи щодо організації інноваційної навчальної діяльності в загальних рисах. Використовує компетентнісний, особисто-орієнтований і діяльнісний підходи, але не може навести конкретні приклади.. |
| **7-8** | у цілому послідовно й логічно, самостійно відтво­рює навчальний матеріал теми, володіє інтерактивними технологіями в навчальній діяльності, виявляє розуміння застосування інноваційних технологій, може дати порівняльну характеристику різноманітних технологій, володіє навичками застосування їх на практиці, застосовує компетентнісний, особисто-орієнтований і діяльнісний підходи. (робить не значні помилки). У студента не вироблено синтетичного мислення (з використанням внутрі і міжпредметних зв’язків). |
| **9-10** | студент володіє набутими знаннями та творчо використовує їх для розв'язання навчальної проблеми; виявляє розумін­ня методичних проблем використання інноваційних технологій; робить аргументовані висновки; зістав­ляє і систематизує методичний досвід застосування інноваційних технологій; демонструє приклади застосування інновацій на практиці. Студент демонструє синтетичне мислення, а також здатність створити власний інтелектуальний і творчий продукт на основі глибоких знань і діяльнісного, компетентнісного, особисто-орієнтованого підходів. |

**Семінарські заняття**

**Поточний контроль** Ставиться задача визначити рівень засвоєння знань і ознак понять, розумін­ня нових способів дій, ступінь емоційності у ставленні до нього, глибину й усвідомленість оцінок, висновків, ідей. Для цього, поряд із традиційними бесідами, передбачається складання різних типів планів із використанням інноваційних технологій, аналіз існуючих, діагностика розвитку критичного і творчого мислення за допомогою їх використання. Такі прийоми: усні, відносно розгорнуті відповіді з матеріалу підтеми чи цілої теми, усні короткі відповіді студентів з місця, письмові і графічні відповіді, фронтальні письмові і графічні відповіді. Створення тренувальних програм. Пізнавальна діяльність студента проявляється в пізнанні, осмисленні, запам'ятовуванні. Ціль таких робіт-закріплення знань, формування умінь і навичок

**Критерії поточної оцінки («відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно»)**

**Оцінка «п'ять»** ставиться, якщо студент виявив глибокі, повні, цілісні, міцні і творчо засвоєні знання програмного матеріалу, усвідомлені уміння і навички щодо застосування знань на практиці: володіє логікою предмета, висловлює власне ставлення до навчального матеріалу; відповідь чітка і завершена. Володіє вмінням ставити під сумнів сталі принципи та ідеї; об­думана ризикованість; терпиме ставлення до своїх та чужих поми­лок, рецензує відповіді інших студентів;.Володіє не тільки глибокими знаннями, але й навичками використання інноваційних технологій на практиці, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем.

**Оцінка «чотири»** ставиться, якщо студент має глибокі і повні знання програмного матеріалу, знає види інноваційних технологій, робить аргументовані висновки; характеризує найновіші з них, знає сучасні підходи до оцінювання, володіє методами, прийомами і засобами інноваційної діяльності навчання історії. Демонструє добрий рівень засвоєння практичних навичок. Студент припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу теоретичного змісту, або при аналізі практичного матеріалу.

**Оцінка «три»** ставиться, якщо студент володіє лише окремими знаннями, уміннями і навичками, володіє методами, прийомами і засобами інноваційного навчання, однак на практиці не все реалізує. Разом з тим порушує логіку викладу, аргументація слабка, є суттєві помилки в знанні фактичного матеріалу та висновках, наявні помітні прогалини, писемне мовлення спрощене.

**Оцінка «два»** ставиться, якщо студент не знає предмета, не володіє необхідними для виконання завдань уміннями, допускає велику кількість помилок у програмному матеріалі, немає практичних навичок до роботи з інноваціями у школі.

**Підсумковий контроль**

Допуск до підсумкового контролю передбачений за умов відсутності жодної заборгованості за лекційні і семінарські заняття та наявності не менше 26 балів, зароблених у різний спосіб під час практичних занять. Заборгованість ліквідовується у часі консультативних годин викладача, відповідно до встановленого з ним графіка та форм відпрацювання, які носять індивідуальний для кожного студента характер.

**Шкала оцінювання: національна та ECTS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сума балів за всі види навчальної діяльності | ОцінкаECTS | Оцінка за національною шкалою | |
| для екзамену, курсового проекту (роботи), практики | для заліку |
| 90 – 100 | **А** | відмінно | зараховано |
| 80 – 89 | **В** | добре |
| 70 – 79 | **С** |
| 60 – 69 | **D** | задовільно |
| 50 – 59 | **Е** |
| 26 – 49 | **FX** | незадовільно з можливістю повторного складання | не зараховано з можливістю повторного складання |
| 0-25 | **F** | незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни | не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни |

Екзаменаційний білет складається з двох теоретичних, двох практичних, чотири тестових

|  |  |
| --- | --- |
| **Завдання** | **Кількість балів** |
| 1 теоретичне | 13 балів |
| 2 теоретичне | 13 балів |
| 1 практичне завдання | 20 бал |
| 4тестових завдань | 1 б=4 бали |

Критерії оцінювання завдань на екзамені (наведено максимальну кількість балів, яку можна здобути за відповідь на кожне завдання):

|  |  |
| --- | --- |
| **Бал** | **Критерії оцінювання навчальних досягнень (теоретичні питання)** |
| **1-2** | Студент фактично не знає предмета, не володіє необхідними для виконання завдань уміннями, має обмежені знання теоретичного матеріалу, не розуміє специфіку інноваційних технологій. Не наводить приклади використання на практиці |
| **3-6** | Студент знає окремі види інноваційних технологій, однак має елементарні знання з методики використання інновацій. При наведенні прикладів робить значні помилки. |
| **7-9** | Студент без помилок описує теоретичний матеріал, класифікує види інновацій, знає підходи щодо організації інноваційної навчальної діяльності в загальних рисах. Наводить приклади використання на практиці з окремими помилками, плутає поняття, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов’язувати їх із майбутньою діяльністю. |
| **10-11** | у цілому послідовно й логічно, самостійно відтво­рює навчальний матеріал теми, володіє інтерактивними технологіями в навчальній діяльності, виявляє розуміння застосування інноваційних технологій, може дати порівняльну характеристику різноманітних технологій, володіє навичками застосування їх на практиці. Студент припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу теоретичного змісту, або при аналізі практичного матеріалу. Не виявляє творчості. |
| **12-13** | студент володіє набутими знаннями та творчо використовує їх для розв'язання навчальної проблеми; виявляє розумін­ня методичних проблем використання інноваційних технологій; робить аргументовані висновки; зістав­ляє і систематизує методичний досвід застосування інноваційних технологій; демонструє приклади застосування інновацій на практиці. |
| **Бал** | **Критерії оцінювання навчальних досягнень (практичне запитання)** |
| **1-3** | Студент не може практично застосувати знання. Мета і завдання не поставлені або майже не ставляться. Студент не використовує індивідуально-орієнтований, діяльнісний і компетентнісний підходи. |
| **4-8** | Студент елементарно практично застосовує знання. Методи, які застосовуються, не відповідають меті і завданням уроку, змісту і характеру навчального матеріалу, готовності до засвоєння. Учитель не заохочує індивідуальні навчальні досягнення учнів, діяльнісний і компетентнісніий підходи реалізовані на слабкому рівні. |
| **9-13** | Студент загалом практично застосовує знання. Інноваційні методи, які застосовуються, відповідають змісту і характеру навчального матеріалу, готовності учнів до засвоєння, але не відповідають меті і завданням уроку. Відповідно до змісту навчального матеріалу та методів роботи студент не підбирає оптимальні форми організації  пізнавальної діяльності. Матеріал перевантажений зайвими фактами, основні теоретичні положення не виділені. |
| **14-17** | Студент використовує індивідуально-орієнтований, діяльнісний і компетентнісні підходи. Володіє практичним застосуванням інноваційних технологій (але не виявляє творчості, є не значні прогалини) Стимулює обґрунтування, аргументацію відповідей учнів, в тому числі з використанням фактів з інших галузей знань, заохочує ініціативу і самостійність учнів, заохочує індивідуальні навчальні досягнення, але не може сформувати синтетичне мислення в учнів. |
| **18-20** | Студент враховує особливості диференційованого навчання (враховує особливості пам’яті, уваги, мислення, темпу засвоєння, рівня розуміння, здоров’я і т.п.), проблемного навчання (проблемні питання і ситуації, в тому числі і на стику наук), діалогового навчання (вільне обговорення і дискусії), рефлексивного навчання (оцінки учнями корисності уроку, свого психологічного стану), колективної мислительної діяльності, передбачена рефлексія, вміння порівнювати досягнуті результати на уроці з очікуваними. Застосовує різноманітні варіанти поєднання методів, прийомів формування мислительних дій учнів. Студент демонструє здатність створити власний учительський стиль, в основі якого є ефективне використання сучасних інновацій. |

***Критерії індивідуальної роботи (Інноваційний кейс)***

|  |  |
| --- | --- |
| **Бал** | **Критерії оцінювання навчальних досягнень** |
| **1-4** | студент не використовує інноваційні технології, робить грубі помилки при їх реалізації |
| **5-8** | Студент знає технології застосування 3-4 видів інноваційних технологій, однак при проведенні є не значні помилки |
| **9-12** | знає підходи щодо організації ігрової навчальної діяльності на прикладі значної кількості інноваційних технологій. На практиці задовільно їх реалізовує. |
| **13-16** | у цілому послідовно й логічно, самостійно володіє основними інтерактивними технологіями в навчальній діяльності, виявляє розуміння застосування інновацій, може дати порівняльну характеристику різноманітних технологій, володіє навичками застосування інтерактивної навчальної діяльності на практиці, створює власний банк інтерактивних розробок. Однак при застосуванні інновацій виявляє відсутність творчості. |
| **17-20** | відбір інформаційного, навчально-пізнавального матеріалу; проектування, організація та підготовка творчих і самостійних видів інноваційних технологій; студент виявляє вміння включити усіх учнів в інноваційну навчальну діяльність; здійснювати контроль; аналізувати кінцеві результати, оптимально поєднувати теоретичний і практичний аспекти навчання за умови використання інновацій; та етапів розробки технологій. Студент здатний презентувати власні моделі розробок по конкретним урокам, готує різноманітний роздатковий матеріал, створює різнотипні комп’ютерні програми адаптовані до школи, створює власний банк інтерактивних розробок. |

1. **Політика навчальної дисципліни**

|  |  |
| --- | --- |
| Письмові роботи | Письмові роботи пропонуються у формі контрольних роіт, та проєктних робіт. Терміни написання: денна форма – на парі, заочна форма – за 10 днів до сесії. |
| Академічна доброчесність | Дотримання академічної доброчесності засновується на ряді положень та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів вищої освіти та викладачів університету: • Кодекс честі ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника». • Положення про Комісію з питань етики та академічної доброчесності ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника». • Положення про запобігання академічному плагіату та інших видів академічної нечесності у навчальній та науково-дослідній роботі студентів ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника». • Положення про запобігання академічному плагіату у ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника». • Склад комісії з питань етики та академічної доброчесності ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника». • Лист МОН України «До питання уникнення проблем і помилок у практиках забезпечення академічної доброчесності». Ознайомитися з даними положеннями та документами можна за посиланням: https://pnu.edu.ua/положення-про-запобігання-плагіату/ |
| Пропуски занять (відпрацювання) | Можливість і порядок відпрацювання пропущених студентом занять регламентується документом «ПОРЯДОК організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника» (введений наказом ректора Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника від 19 травня 2023 р. № 309) . Ознайомитися з положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2023/05/otzinnuvannja-uspishnosti.pdf |
| Неформальна освіта | Можливість зарахування результатів неформальної освіти регламентується «Положенням про порядок зарахування результатів неформальної освіти у ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника» (наказом ректора Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника від 24 листопада 2022 р. № 672) Ознайомитися із положенням можна за посиланням: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2022/11/neformalna-osvita.pdf |

**Самостійна робота**

**Тема 1. Теоретичні засади запровадження інноваційних технологій у старшій школі**

**(5 год)**

1. Готовність до інноваційної діяльності як важлива професійна якість педагога.
2. Форми залучення педагога до інноваційної діяльності. Принципи інноваційної діяльності педагога.
3. Структура сприйняття нововведення.

**Література**

Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://cutt.ly/a5AwfRz> (дата звернення: 07.01.2023).

Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII «Про освіту». URL: <https://cutt.ly/U5AqINW> (дата звернення: 04.01.2023).

Закон України від 16.01.2020 № 463-ІХ «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2023).

Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/h5Aq1mH> (дата звернення: 10.01.2023).

Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.03.2023).

Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.02.2023).

Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2023).

Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.02.2023).

Рекомендації ЮНЕСКО щодо політики в сфері мобільної освіти. URL: <https://cutt.ly/V5AexHj> (дата звернення: 01.02.2023).

Розпорядження Кабінету Міністрів України від 23 лютого 2022 р. № 286-р «Про схвалення Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2022-2032 роки**».** URL: <https://cutt.ly/T5A6Q1J> (дата звернення: 05.02.2023).

Указ Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року». URL: <https://cutt.ly/xJRtA9o> (дата звернення: 05.04.2023).

Elinda Ai-Lim Lee, Kok Wai Wong. Learning with desktop virtual reality: Low spatial ability learners are more positively affected. *Computers & Education*. 2014.   
Vol. 79. P. 49-58.

Fegely A. G., Hagan H. N., Warriner G. H. A practitioner framework for blended learning classroom inquiry-based virtual reality lessons. *E-Learning and Digital Media*. 2020. № 17 (6). P. 521–540.

Galizzi M. Bringing Adam Smith's Pin Factory to Life: Field Trips and Discussions as Forms of Experiential Learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning.* December 2014. Vol. 14. № 5. P. 27 - 47.

Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Навчальний посібник. Київ. Академвидав. 2004.

Діагностика і розвиток педагогічної майстерності у професійних навчальних закладах [Текст]: колективна монографія /авт. кол.: І.А.Зязюн, Е.О.Помиткін, Т.В.Іванова та

ін. К. : Педагогічна думка, 2007. 262 с.

Мирошниченко В. О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності - історія) [Текст]: навч.посібник. К. : *ЦУЛ*, 2018. 296 с.

Цюняк О. Формування професійної готовності майбутніх педагогів до інноваційної діяльності [Текст]: практикум. Ів.-Франківськ : *НАІР*, 2020. 144 с.

Биков В. Ю. Моніторинг рівня навчальних досягнень з використанням Інтернет-технологій [Текст] : монографія; за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О.Жука.  К. : *Педагогічна думка*, 2008. 128 с.

Кондур О. С. Управління якістю освітніх систем в умовах глобалізації: теорія, методика організації, практика: монографія .Ів.-Франківськ : НАІР, 2018. 488с.

Освіта впродовж життя: зарубіжний досвід та національна практика: монографія / За заг. ред. Л. Прокопів, В. Стинської / Авторський колектив: Л. Прокопів,В. Стинська, Г.Білавич, Б. Савчук, І. Єгорова, В. Ковальчук, Ю. Москаленко, О. Гевко,С. Довбенко, Л. Бандура, І Завулічна, М. Олексюк, Т. Паска, С. Юрченко. Івано-Франківськ:НАІР, 2022. 288 с.

Актуальні проблеми розвитку вищої освіти: навч.-метод. посіб. /авторський колектив: Завгородня Т.К., Нагачевська З.І, Савчук Б.П, Cтинська В.В., Стражнікова І.В., Єгорова І.В., Ковальчук В.М.,Прокопів Л.М, Салига Н.М./ За заг. ред. В.Стинської, Л.Прокопів/. Івано–Франківськ, 2021. 430 c.

Галицька-Дідух. Актуальні проблеми викладання педагогічних дисциплін:формування інтерактивного онлайн‐середовища// *Академічні візії.* 20023. №19. <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/384>

Концептуальні засади реформування середньої школи «Нова українська школа» [Текст]. Міністерство освіти і науки України, 2016. 34 c. Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/> ukrainska-shkola-compressed.pdf.

**Методичні рекомендації**

У **першому питанні** висвітліть проблему готовності вчителя історії до впровадження інновацій на уроках. Готовність до інноваційної діяльності є передумовою ефективної діяльності педагога, максимальної реалізації його можливостей, розкриття творчого потенціалу. Визначте чому включення педагога в інноваційний процес часто відбувається спонтанно, без урахування його професійної та особистісної готовності до інноваційної діяльності. І. Підласий визачає твкі причини:

1. Слабке з'єднання практики з наукою. 2. Некоректна психологізація. 3. Порушення педагогічних принципів. 4. Неправильна мотивація навчання. 5. Змішування головного і другорядного. 6. Нееластичність, негнучкість технологій. 7. Поганий розрахунок уроків. 8. Недостатня діагностика. 9. Штучне стимулювання. 10. Неуважність до повсякденної оптимізації. Коротенькі коментарі до кожного з виділених напрямів. Визначте показники, які визначають готовність педагога до інноваційної діяльності.

У **другому питанні** висвітліть форми залучення педагога до інноваційної діяльності. Зокрема, охарактеризуйте педагогічні ради, "круглі столи", дискусії; ділові, евристичні ігри з генерування нових педагогічних ідей і т.п.

Проаналізуйте принципи інноваційної діяльності педагога. Визначте риси, які мають бути характерними для вчителя-новатора. Зокрема, здатність вибудовувати цілісну освітню програму навчання і виховання, яка враховувала б індивідуальний підхід до дітей, освітні стандарти, нові педагогічні орієнтири. Які умови сприяють вмілому поєднанню вчителем сучасної йому реальності з вимогами особистісно-орієнтованої освіти, коригування освітнього процесу за критеріями інноваційної діяльності. Яку роль відіграє здатність бачити індивідуальні здібності дітей і навчати відповідно до їх особливостей? Покажіть вплив вміння продуктивно, нестандартно організувати і проводити навчання й виховання, забезпечуючи розвиток творчості дітей через використання інноваційних технологій. Адекватно оцінювати, стимулювати відкриття та форми культурного самовираження вихованців, здатність бачити позитивний розвиток учнів як передумова успіху. Яким чином учитель має розвивати здатність і прагнення до особистісного творчого розвитку, рефлексивної діяльності, усвідомлення значущості, актуальності власних інноваційних пошуків і відкриттів.

Дослідіть структуру сприйняття нововведення в останньому питанні. Які завдання виконує кожен з етапів?

**Запитання**

* Хто такий вчитель-новатор?
* Що ви повинні зробити, щоб бути готовими до інноваційної діяльності?
* Показники мотиваційного компонента готовності до інноваційної педагогічної діяльності.
* Напишіть собі листа в майбутнє «Я бачу себе таким вчителем»

**Тема 2. Особистісно-орієнтована технологія і технологія формування творчої особистості.**

1. Особистісно-орієнтована технологія та компетентнісний підхід: співвідношення.
2. Принципи особистісно орієнтованих технологій навчання.
3. Технологія формування творчої особистості.
4. Наведіть приклади використання даних технологій на уроках історії в старших класах.

**Література**

Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://cutt.ly/a5AwfRz> (дата звернення: 07.01.2023).

Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII «Про освіту». URL: <https://cutt.ly/U5AqINW> (дата звернення: 04.01.2023).

Закон України від 16.01.2020 № 463-ІХ «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2023).

Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/h5Aq1mH> (дата звернення: 10.01.2023).

Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.03.2023).

Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.02.2023).

Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2023).

Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.02.2023).

Бех І.Д. Особистісно-зорієнтоване виховання – нова освітня філософія // Педагогіка толерантності. – 2001. – № 1. – С. 16-19.

Мірошник З. Організація співпраці в умовах особистісно орієнтованого навчання. – Рідна школа. – № 9. – 2000. – С. 25-26.

Нечипоренко В. Особистісно орієнтований навчально-виховний процес// Директор школи. – 2008. – №15. – С.29-31.

Нісімчук А.О., Падалка О.С., Шпак В.Т. Сучасні педагогічні технології. Навч. посібник. – К., 2001.

Бех І.Д. Особистісно-зорієнтоване виховання: шляхи реалізації. – Рідна школа. – № 12. – 1999. – С.7-11

Бех І.Д. Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади // Виховання особистості: Навчально-методичний посібник: У 2 кн. – Кн. 2. – К.: Либідь, 2003. – 344с.

Міхелі С. Педагогічні ідеї В.О. Сухомлинського як концептуальна основа особистісно орієнтованого підходу // Початкова школа – 2003 р. - № 9 – с. 5-11.

Авдєєва І. Модель організації особистісно зорієнтованої педагогічної освіти// Психологія і суспільство. – 2008. – №1. – С.127-129.

Авторський семінар: “Особистісно орієнтоване виховання – стратегія розвитку сучасної освіти в Україні” // Відкритий урок. 2001. – № 20. – С. 13-20.

Адамова А.М. Впровадження особистісно орієнтованої моделі навчально-виховного процесу// Управління школою: Науково-методичний журнал. – 2008. – №11. – С.2-12.

У **першому питанні** проаналізуйте на що зорієнтована особистісно-орієнтована технологія і компетентнісний підхід. Визначте їх методи і засоби. Яку роль відіграє вчитель?

Хоча особистісно-орієнтована технологія та компетентнісний підхід мають різні акценти, їх можна успішно поєднувати для забезпечення всебічного розвитку учнів. Наведіть приклади.

Проаналізуйте поради учителеві в організації особистісно орієнтованого навчання:

1. Установлюйте з вашими учнями доброзичливі взаємовідносини. 2. Намагайтеся, щоб ваш клас був організованим і згуртованим. 3. Підтримуйте в класі сприятливе валеологічне середовище: чисте повітря, приміщення, відрегульовану температуру. 4. Будьте зібраними. Притримуйтесь розкладу, порядку у використанні дидактичних матеріалів, переходу від одного виду діяльності до іншого. 5. Впроваджуйте еталони поведінки для стандартних ситуацій: як входити в клас, сидіти на уроці, відповідати на питання, слідкувати за робочим місцем. 6. Заохочуйте учнів, які виконують правила, відмічаючи конкретні позитивні досягнення. 7. Готуйтеся до уроку таким чином, щоб учні були достатньо навантажені протягом всього заняття. 8. Ставте цілі перед вашими учнями, які б відкривали перед ними ближні і дальні перспективи. 9. Намагайтесь зробити виклад навчального матеріалу цікавим, зрозумілим, використовуйте різноманітні методи і засоби. Не звикайте до одноманітності. Пам'ятайте, що велика різноманітність унаочнення на одному уроці не приносить користі, оскільки не дає можливості зосередитися і приводить до хаосу. 10. Уникайте нудьги, яку породжує надмірне навантаження та часті повторення. 11. Надайте учням можливість вибору серед різних завдань і видів діяльності. 12. Стимулюйте мислиннєву діяльність учнів. Привчайте їх аналізувати оцінювати і застосовувати навчальний матеріал на практиці. 13. Створюйте умови, щоб невстигаючі учні мали можливість відчути себе лідерами. 14. Намагайтесь установити зворотній зв'язок з учителями, щоб вони відчували відповідність вашим намаганням. 15. Акцентуйте увагу учнів на їх просування вперед. Заохочуйте їх до подальших успіхів. 16. Будуйте відносини з учнями на позитиві. Надихайте і підбадьорюйте їх. Проявляйте ввічливість і повагу. 17. Прощайте своїх учнів за їх помилки, не нагадуйте про них. Надавайте можливість в справі особистісного становлення все почати з початку. 18. Будьте послідовні і справедливі. 19. Будьте обережні, щоб ваші учні та їх батьки не розтлумачили неправильно вашу звичку бути з учнями на рівних, похлопування і обнімання. 20. Остерігайтесь незлюбити когось з учнів через його вчинки. 21. Стримуйте свій гнів. Не давайте можливості вийти вашим почуттям ізпід контролю. 22. Не принижуйте учнів. Вбачайте в кожному з них особистість. 23. Не реагуйте на події бурхливо, щоб незначний вчинок не переріс у велике протистояння. 24. Не загрожуйте заходами, які ви не можете або не збираєтесь застосувати. 25. Не йдіть на поступки і компроміси, поступаючись своїми нормами і принципами, щоб набути популярність і авторитет. 26. Не ставте учнів в таку ситуацію, щоб вони пліткували один про одного. 27. Не соромтеся проявити почуття гумору. Сміятися над будь-якою ситуацією нормально, але ніколи не слід сміятися над будь-якою особою. 28. Майте сміливість визнати свої помилки і вибачитися як перед окремим учнем, а в разі необхідності – перед класом. 29. Із допомогою учнів створюйте історію класу: фотографії, зразки робіт, газетні вирізки, спортивні і трудові досягнення. 30. Підтримуйте контакт з учнями за межами класу. 31. Будьте поряд з учнем, у якого виникли труднощі. 32. Навчіться помічати незначні досягнення в навчанні та поведінці і заохочуйте їх. 33. Розглядайте батьків учнів як ваших спільників, але не перекладайте свої обов'язки на їх плечі. 34. Дивіться з оптимізмом у майбутнє. Не зациклюйтеся на негативному і з кожним учнем шукайте позитивних контактів. 35. Свої позитивні емоції можна почати зі звернення “Я відчуваю”

У **другому питанні** висвітліть принципи особистісно орієнтованих технологій навчання. Що таке принцип суб’єктності? Яку роль відіграє принцип діагностики? Оптимальною творчою педагогічною взаємодією вчителя і учня вважаємо таку, яка забезпечує не тільки успішне засвоєння знань, умінь і навичок, а позитивну динаміку розвитку творчих можливостей учнів у конкретних умовах педагогічної праці вчителя. Як ви це розумієте? Що таке принцип оптимальності? Принцип взаємозалежності відображає взаємообумовленість творчого особистісного розвитку суб’єктів взаємодії в системі “вчитель – учень”. Як ви це розумієте? Як реалізувати принцип фасилітації? Наведіть приклад впровадження принципу креативності? Принцип доповнення передбачає… Що виражає принцип варіативності? Принцип самоорганізації відображає особливості управління процесом формування творчої особистості учня, які зумовлені особливостями управління нелінійними системами і орієнтують вчителя на внутрішній вплив, на узгодження розвитку учнів із власними тенденціями розвитку, а також на необхідність “збуджувати” та ініціювати творчу активність, при цьому управління повинно бути непомітним, мінімальним у своєму зовнішньому впливі і здійснюватися опосередкованими методами. Саме в цьому випадку можна говорити не про управління, а про процеси самоуправління. Як ви цього досягнете?

У **третьому** питанні охарактеризуйте технологію творчої особистості. Дайте визначення і характеристику її складових. Яким чином створення атмосфери сприяє відкриттю та розвитку творчого потенціалу. Стимулювання вільного висловлення ідей та експериментування. Використання методів, які заохочують креативні думки та ідеї. Які техніки творчого мислення? Як розвивати асоціативне мислення. Запровадження завдань, які вимагають нестандартного та творчого підходу. Завдання з реального життя на уроці історії. Стимулювання творчого реагування на неочікувані обставини. Залучення до колективної творчості та обміну ідеями. Групові проекти як спільна робота над творчими завданнями. Обговорення та обмін ідеями.

**Запитання**

* Технологія особистісно-орієнтованого навчання, її складові та особливості
* Особистісно орієнтоване навчання в сучасній школі.
* Шляхи впровадження особистісно орієнтованої технології навчання і виховання в сучасній школі.
* Вплив особистісно орієнтованого навчання на ситуацію успіху школяра.
* Особистісно орієнтований підхід як основа гуманізації навчання.
* Охарактеризуйте технологію формування творчої особистості.

**Самостійна робота**

**Тема 2. Особистісно-орієнтована технологія і технологія формування творчої особистості**

1. Створіть план-конспект і підготуйте урок для 10 класу з використанням даних технологій.

**УРОК У СИСТЕМІ ОСОБИСТІСНО ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ**

**Функції та форма організації уроку**

Урок був і залишається основним елементом навчального процесу, але в системі особистісно орієнтованого навчання суттєво змінюється його функція, форма організації. В цьому разі урок підпорядковано не повідомленню та перевірці рівня знань, а виявленню досвіду учнів за ставленням до змісту матеріалу, який викладає вчитель.

Учитель, працюючи з класом у полілоговому режимі, визначає різні індивідуальні семантичні (значеннєві) «коди», та спираючись на них, відбирає ті, які найбільше відповідають науковому змісту засвоюваних знань.

Відомо, що логічні суттєві ознаки, зафіксовані в понятті (науковому знанні), не завжди особистісно значущі для учня. Часто учень і вчитель по-різному сприймають один і той самий зміст. Виникає необхідність узгодження цих сприймань, перекладу того змісту, яким володіє учень, на науковий зміст, тобто відбувається своєрідне "окультурювання" суб’єктивного досвіду учня. Саме таке завдання має вирішувати вчитель на уроці за допомогою всього класу.

Робота на уроці з суб’єктивним досвідом учня вимагає від учителя спеціальної підготовки : не просто вміння викладати свій предмет, а вміння аналізувати зміст того, чим із запропонованої теми уже володіє учень.

У цих умовах змінюється режисура уроку. Учні не просто слухають розповіді вчителя, а постійно співпрацюють з ним у режимі діалогу, висловлюють свої думки, діляться своїм розумінням змісту, обговорюють те, що пропонують однокласники, за допомогою вчителя ведуть відбір змісту, закріпленого науковим знанням.

Учитель постійно звертається до класу із запитаннями :

. що ви знаєте про це ?

. які ознаки, властивості ви можете виділити (назвати, перелічити) ?

. де ці ознаки, властивості, на вашу думку, можна використати ?

. з якими з них ви вже зустрічалися ?

У перебігу бесіди немає правильних (неправильних) відповідей. Є різні позиції, точки зору, виділивши які, вчитель потім починає обробляти їх з позиції свого предмета, дидактичної мети. Він має не примушувати, а переконувати учнів прийняти той зміст, який він пропонує з позиції наукового знання. Учні не просто засвоюють готові зразки, а й усвідомлюють, яким чином вони отримані, чому в їх основі лежить той чи інший зміст, якою мірою він відповідає не тільки науковому знанню, а й особистісно значущим цінностям (індивідуальні свідомості).

Таку роботу можна проводити тільки на уроці, на якому жорстко задано контекст та зміст бесіди, але її передачу організовано як "зустріч" різного розуміння цього змісту, носієм якого є не тільки вчитель, а й самі учні. Науковий зміст народжується як знання, яким володіє не тільки вчитель, а й учень. Відбувається своєрідний обмін знаннями, колективний відбір його змісту. Учень у цьому процесі є учасником його породження.

Саме такий урок можна назвати особистісно зорієнтованим. Під час його проведення вчитель не просто чуйний до дітей, а разом з ними здійснює рівноправну діяльність щодо пошуку та відбору наукового змісту знання, яке підлягає засвоєнню. За таких умов знання, які необхідно засвоїти, стають особистісно значущими.

**Основні вимоги до особистісно орієнтованого уроку**

***Пріоритет особистості учня в організації освітнього процесу :***

*.*орієнтація на процес навчання;

. орієнтація на особистісні досягнення учнів;

. створення емоційно-актуального фону уроку;

. чітке визначення освітніх, виховних і розвивальних завдань уроку;

. раціональна єдність словесних, наукових і практичних методів навчання;

. використання активних методів навчання;

. зв’язок з раніше вивченим, з набутим учнем досвідом;

. формування вмінь учнів самостійно здобувати знання та застосовувати їх на практиці;

. заохочення прагнень учнів знаходити свій спосіб роботи з навчальним матеріалом.

***Засоби досягнення мети.***

Метою особистісно зорієнтованого уроку є створення умов для виявлення пізнавальної активності учнів.

Засобами досягнення вчителем цієї мети можуть бути :

. використання різноманітних форм та методів навчальної діяльності, які дозволяють розкрити суб’єктивний досвід учнів;

. створення атмосфери зацікавленості кожного учня в результатах роботи всього класу;

. стимулювання учнів до висловлювань, використання різних способів виконання завдань без побоювань помилитися, отримати хибну відповідь тощо;

. використання протягом уроку дидактичного матеріалу, який дозволяє учневі обрати найбільш значущі для нього вид та форму змісту навчального матеріалу;

. оцінка досягнень учня протягом усього процесу його діяльності, а не тільки за остаточним результатом;

. заохочення прагнень учня знаходити свій спосіб роботи, аналізувати протягом уроку роботи інших учнів, вибирати та освоювати найбільш раціональні з них;

. створення на уроці педагогічних ситуацій спілкування, які б дозволяли кожному учневі виявляти ініціативу, самостійність, вибірковість у способах роботи, створення обстановки для природного самовираження учня.

Визначення загальних завдань та засобів організації особистісно зорієнтованого уроку має бути конкретизоване вчителем залежно від призначення уроку, його тематичного змісту.

Щоб бути суб’єктом навчальної діяльності, учень має оволодіти її етапами:

Орієнтація - Покладання мети - Проектування - Організація -Реалізація - Контроль - Оцінка.

**Технологія уроку**

Для опанування етапів діяльності пропонуємо технологію особистісно зорієнтованого уроку, яка за Подмазіним С.І складається з таких основних етапів:

I. *Етап орієнтації.*

*.*Мотивація вчителем наступної діяльності, позитивна установка на

роботу. . Орієнтація учнів щодо місця конкретного заняття в цілісному

навчальному курсі, розділі, темі (схеми, таблиці, опори, словесна

установка тощо). . Опора на особистий досвід учнів з проблеми конкретного заняття.

II. *Етап покладання мети.*

. Визначення разом з учнями особистісно значущих завдань тієї діяльності, яку передбачено здійснити протягом уроку (що може дати робота учня саме на цьому уроці для складання, приміром, тематичного плану, свого майбутнього життя). . Визначення показників досягнення поставлених завдань (які знан­ня, уявлення, способи діяльності про це свідчитимуть). Методи і засоби реалізації першого та другого етапів: актуалізація, проблематизація, інтрига, ігрова ситуація, формування пізнавального інтересу тощо.

III. *Етап проектування.*

Залучення учнів (за можливістю) до планування діяльності, яка здійснюватиметься на уроці через попередню роботу (випереджальні завдання, повідомлення, реферати, підготовка наочності тощо) :

. складання плану наступної роботи;

обговорення плану роботи, яку передбачено виконати.

IV. *Етап організації виконання плану діяльності.*

. Подання варіативності у виборі способів навчальної діяльності (письмового або усного; індивідуального або в групі; переказ опорних положень або розгорнута відповідь; в узагальнюючому вигляді або на конкретних прикладах тощо).

. Вибір учнями способів фіксації пояснення нового матеріалу (конспект, схема, таблиця, опора, план, тези, висновки, тощо).

. Варіативність домашнього завдання (диференціація за рівнями складності та способами виконання).

Методи та засоби психолого-педагогічної підтримки діяльності учнів : заохочення; створення яскравих наочно-образних уявлень; навчально-пізнавальна гра; створення ситуації успіху; пізнавальний інтерес; створення проблемної ситуації; спонукання до пошуку альтернативних рішень; виконання творчих завдань; кооперація учнів; створення ситуації взаємодопомоги тощо.

V. *Етап контрольно-оцінювальний.*

Залучення учнів до контролю за розвитком навчальної діяльності

(форми взаємоконтролю в парі чи групі; самоконтроль). . Участь учнів у виправленні допущених помилок, осмислювання їх причин (взаємо - та самоаналіз). . Надання учням можливості самостійно або за допомогою вчителя чи інших учнів порівняти отриманий ними результат з критеріями

стандарту, закладеного у навчальній програмі. . Використання механізмів позитивного ставлення до успіху школярів та виставлення оцінок за дванадцятибальною системою, оцінювання навчальних досягнень учнів не тільки за кінцевий результат, а й протягом процесу навчання.[8, 254-255]

Засвоєння учнями структури діяльності відбувається завдяки вчителю, який допомагає учням :

* орієнтуватися в навчальному матеріалі (предметний курс, тема, блок, навчальне заняття);
* визначати або брати участь у визначенні мети конкретної навчальної діяльності;
* реалізувати план діяльності, мати можливість варіювати цей процес у межах визначених норм;
* самостійно або спільно з іншими учнями та вчителем оцінювати результати своєї діяльності, порівнювати її з освітнім стандартом (критеріями досягнення мети).

Саме суб’єктивне ставлення до завдань діяльності, присвоєння та погодження цих завдань учнями і вчителем у діалоговій взаємодії є першим відправним пунктом в реалізації особистісно орієнтованого навчання (немає мети - немає суб’єкта ). [ 12, 12-14]

Завершальним етапом навчальної діяльності на уроці є усвідомлення ситуації досягнення мети, переживання ситуації успіху, підкріплення позитивної мотивації щодо самої діяльності.

**Критеріальна база оцінювання роботи вчителя на уроці**

*(Не може бути єдиною)*

Учитель має сам скласти «режисуру» уроку, залежно від його теми, рівня підготовки класу, цільової установки, часу проведення заняття тощо. Тому залежно від типу уроку мають існувати різні критерії ефективності його проведення.

Визначимо ті з критеріїв, які дозволяють аналізувати діяльність учителя на уроці з особистісно зорієнтованою спрямованістю :

* наявність плану проведення уроку залежно від підготовки класу;
* використання проблемних творчих завдань;
* застосування завдань, які дозволяють учневі самому обирати тип, вид та форму матеріалу, який він вивчатиме (мовну, графічну, умовно-символічну);
* створення позитивного емоційного настрою на роботу всіх учнів протягом уроку;
* обговорення з учнями наприкінці уроку не тільки нового, про що дізналися, чим оволоділи, а й того, що сподобалося (не сподобалося) та чому; що бажали б виконати ще раз, а що зробили б по-іншому;
* стимулювання учнів до вибору та самостійного використання різних способів виконання завдань;
* оцінка (заохочення) під час опитування не тільки правильної відповіді учня, а й аналіз міркування учня, використаного способу, чому і в чому помилився;
* глибока аргументація поточної оцінки навчальних досягнень, наприкінці уроку за рядом параметрів : правильність, само­стійність, оригінальність;
* завдання додому вимагає від учителя не тільки визначення його теми та обсягу, а й докладного пояснення, як учневі раціонально організувати навчальну роботу, виконуючи домашнє завдання.

Таким чином, особистісно орієнтоване навчання дає можливість конструювати різні варіанти уроків, де кожен учень організує свою діяльність в залежності від індивідуальних особливостей, зорієнтовує її на вивчення майбутнього матеріалу, на опанування певними духовними цінностями. Велике значення такої роботи полягає в тому, що жоден учень не лишається тільки слухачем чи спостерігачем, а стає активним учасником навчального процесу, його робота має результат.

**Діяльність закладу**

**щодо впровадження особистісно**

**орієнтованого навчання та виховання учнів**

|  |  |
| --- | --- |
| **Аспекти** | **Вид та зміст діяльності** |
| **Науково-**  **методичні**  **розробки** | 1.Створення системи управлінської підтримки освітнього процесу особистісно орієнтованої парадигми.  2.Створення творчої команди у педагогічному колективі.  3.Діагностика рівня готовності педагогічного колективу до впровадження особистісно орієнтованої парадигми в освітній процес закладу.  4.Залучення всіх учасників освітнього процесу в процес творчого переосмислення педагогічної діяльності.  5.Розробка авторських уроків за темою.  6.Створення всебічно розвиваючого освітнього середовища через вибір напрямів навчання у гімназійних класах.  6.Особистісне спрямування предметів, спецкурсів, курсів за вибором, факультативів. |
| **Організаційно-**  **методична**  **робота** | 1.Розробка основних напрямів методичної роботи щодо впровадження особистісно орієнтованої освіти.  2.Теоретична підготовка колективу. В системі методичної роботи гімназії (психолого-педагогічні семінари, методичні семінари, консультації, педради, круглі столи), роз’яснення значення таких понять як «гуманізація освіти», «особливості підходів, які використовують в освіті, та їхні критерії», «традиційно-авторитарна освіта», «особистісний підхід», «індивідуалізація та диференціація в освіті», «ефективність освітнього процесу», «суб’єкт-об`єктні взаємини в колективі», «основні ознаки особистісно орієнтованої освіти», «технології особистісно орієнтованої освіти».  3.Розробка та переосмислення правил педагогічної та батьківської культури в новому освітньому процесі.  4.Допомога у створенні, реалізації та аналізі уроків за технологією особистісно орієнтованого уроку.  5. Допомога у створенні, реалізації авторських уроків та тематичних планів у новій парадигмі.  6.Проведення «Днів відкритих уроків». |
| **Соціально-**  **психологічна**  **служба** | 1.Проведення діагностики навчальних та реальних можливостей учнів, відстеження психологічного розвитку особистості школярів.  2.Дослідження соціально-психологічного рейтингу в районі.  3.Психолого-управлінське консультування:   * формування спеціальної психологічної готовності керівника та педагогів до здійснення окремих напрямів управління (реалізація гуманістичного підходу в управлінні, здійснення ефективного управлінського спілкування, запобігання та розв’язання конфліктів, забезпечення психічного здоров’я особистості); * формування психологічної готовності працівників школи до ефективної взаємо дії з адміністрацією школи та між собою.   4.Проведення семінарів («Психолого-педагогічний супровід особистісно орієнтованої освіти», «Виховні позиції особистісно орієнтованої спрямованості», «Створення ситуації успіху» тощо) з метою засвоєння педагогічним колективом основних понять, вихідних положень та принципів організації діяльності педагогів з розбудови особистісно орієнтованого освітнього проце-су, допомога у визначенні та наповненні особистісного технологічного арсеналу педагогічної діяльності, що відповідає особистісно орієнтованому підходу.  5.Консультування педагогів щодо предмета взаємодії «педагог-дитина», «вчитель-учень» (формування мотивації до навчальної діяльності, управління педагогічним процесом, взаємодія з різними групами дітей).  6.Формування, допомога у виробленні психологічної культури та практичних особистісно орієнтованих навичок у педагогів.  Уведення до змісту роботи методичного об’єднання класних керівників розгляду таких питань, як:   * міжособистісні взаємини, спілкування з дорослими та однолітками; * філософські, етичні цінності, сенс життя; * формування Я-концепції учня; * створення ситуації успіху; * навчання самопізнання, самовиховання, вирішення особистих проблем учня; * психологічна підтримка діяльності класного керівника. |
| **Учнівський**  **колектив** | 1.Діяльність системи самоуправління (шкільний Парламент, членство у Раді гімназії тощо), що забезпечує рівноправну участь представників учнівського та педагогічного колективів, адміністрації гімназії у вирішенні принципових питань життєдіяльності учнівського колективу та гімназії в цілому.  2.Виставки особистих та творчих досягнень учнів.  3.Участь школярів у загально шкільних заходах.  4.Матеріальне заохочення (преміювання) дітей за участь у предметних олімпіадах, творчих конкурсах та спортивних змаганнях.  5.Проведення конкурсів «Якби я був учителем…», «Я вмію…» тощо.  6.Проведення годин спілкування «Пізнай себе», «Я в світі, а світ у мені» тощо.  7.Розяснення особливостей навчання у гімназійних класах, анкетування, діагностика освітніх запитів та можливостей учнів, профорієнтаційні заходи. |
| **Батьківський**  **колектив** | 1.Проведення загальношкільних батьківських конференцій «Яким я бачу майбутнє своєї дитини», «Як я оцінюю свою дитину», «Хто і що оточує мою дитину», «Чому діти втікають з дому (наркоманія, жорстокість, байдужість)», «Як перетворити гнів на пробачення», «Як створювати ситуації успіху для моєї дитини» тощо.  2.Проведення класних батьківських зборів «Коли я був дитиною», «Мій найщасливіший день…», «Як навчати вчитися» тощо.  3. Проведення спільних зборів батьків, учителів, практичного психолога, бібліотекарів та адміністрації з питань переходу до основної школи (гімназійних класів), адаптації п’ятикласників, умов навчання в системі 12-річної школи тощо.  4.Опитування батьків щодо виявлення їхньої особистої системи сприймання своєї дитини, групові та індивідуальні консультації з використанням даної інформації.  5.Ознайомлення з особливостями навчання у гімназійних класах, орієнтування на вибір напрямів навчання.  6.Розробка та переосмислення батьківської допомоги в родинному колі. |

*Не так важливо вчити дітей, як потрібно створити ситуацію, у якій дитина просто не може не вчитися і робить це із задоволенням.*

***К.Роджерс***

*Навчати – це значить знати, куди ти можеш піти і створити шлях таким цікавим і приваблюючим, що твої учні захочуть іти з тобою.*

***Стефан Коді***

**Тема 3. Групова і розвивальна технології**

* 1. Методика проведення різноманітних форм групової роботи.Наведіть приклади.
  2. Складові розвивальної технології.
  3. Складіть план-конспект для 10 класу (всесвітня історія) з використанням даних технологій.

**Література**

Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://cutt.ly/a5AwfRz> (дата звернення: 07.01.2023).

Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII «Про освіту». URL: <https://cutt.ly/U5AqINW> (дата звернення: 04.01.2023).

Закон України від 16.01.2020 № 463-ІХ «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2023).

Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/h5Aq1mH> (дата звернення: 10.01.2023).

Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.03.2023).

Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.02.2023).

Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2023).

Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.02.2023).

Glazunova, O., Shyshkina, M. (2018). The Concept, Principles of Design and Implementation of the University Cloud - based Learning and Research Environment. Proceedings of the 14th International Conference on ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer, Volume II : Workshops (2104), 332-347. http://ceur-ws.org/Vol-2104/paper\_158.pdf.

Khan, M., & Lulwani, M. (2023). Inspiration of Artificial Intelligence in Adult Education: A Narrative Overview. OSF Preprints, January 12. https://doi.org/10.31219/osf.io/zjqmn. Uzwyshyn, R. J. (2023). From Open Science and Datasets to AI and Discovery. Trends & issues in library technology, January 2023, 26-38. http://doi.org/10.13140/RG.2.2.20360.70404

Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-ta-dopovnena-realnist-yakoyu-mozhe-butysuchasna-osvita/>

Сучасні методи групової роботи з учнями : науково-методичний посібник / укладачі : Буряк О. О., Кечик О. О. Харків : Друкарня Мадрид, 2020. 103 c.

Пєхота О.М. Освітні технології: Навчально-методичний посібник / О. М. Пєхота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за заг. ред. О. М. Пєхоти. - К.: А.С.К., 2001. - 256 с.

Дичківська, М. Інноваційні педагогічні технології [Текст] : навчальний посібник / М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004.

Бех І.Д. Особистісн- зорієнтоване виховання: Науково-метод. Посібник. –К.: ІЗМН, 1998. -204с.

Пєхота О.М. Особистісно-орієнтована освіта і технології / Неперервна професійна освіта: проблеми. Пошуки. Корективи. –К., 2000.

Розвивальне навчання: основні принципи  [Електронний ресурс]. – Режим доступу : svitohlyad.com.ua›osvita/rozvyvalne-navchanny.

Теоретичні засади розвивального навчання - Онлайн бібліотека року [Електронний ресурс]. – Режим доступу : ualib.com.ua›br\_4326.html

Бабанов К.О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі. – Запоріжжя, 2000.

Пометун О.В., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. – Київ, 2004.

Мокрогуз О.П. Інноваційні технології на уроках історії. – Харків. – Основа. – 2007 4. Сиротинко Г.О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. – Харків. – 2003.

**Методичні рекомендації**

Охарактеризуйте основні дидактичні принципи розвивального навчання, суттєво відмінні від принципів традиційної дидактики (наочності, свідомості, систематичності тощо), спрямованих на успішне навчання, тобто засвоєння учнями знань, умінь, навичок. Дайте характеристику таким принципам: принцип навчання на високому рівні складності; принцип навчання швидким темпом; принцип провідної ролі теоретичних знань; принцип усвідомлення школярами процесу учіння; принцип цілеспрямованої і систематичної роботи з розвитку всіх учнів.

У першому питанні висвітліть методику проведення різноманітних форм групової роботи. Наведіть приклади.

Охарактеризуйте компоненти - вступ, правила, знайомство та очікування. Висвітліть основну частину. Які правила роботи в групі?

Як реалізувати блок пошуку шляхів розв’язання проблеми та надання необхідної для цього інформації? Яким чином здійснити стимулювання індивідуального пошуку кожним учасником власних шляхів розв’язання цієї проблеми? Яку роль відіграє вчитель на кожному етапі? Як сприяти розвитку практичних навичок? Які вправи щодо вироблення навичок ухвалення рішень, змін стратегії поведінки, комунікацій?

Як сприяти більшій активності учасників, їхню взаємодію, вироблення власних ідей та виявлення творчості в інших формах?

Групові заняття завершуються спеціальними вправами, якими? Що таке проблемні запитання? Як їх формувати?

У другому питанні висвітліть поняття і складові розвивальної технології. Яка його мета? Методичні рекомендації щодо розвивальної технології.

**Практична частина:**

* Заповніть таблицю:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Компоненти педагогічного процесу | Традиційне  навчання | Розвивальне  навчання |
| Мета |  |  |
| Зміст |  |  |
| Форма навчання |  |  |
| Методи навчання |  |  |
| Контроль і оцінка |  |  |
| Тип взаємодії учителя й учня |  |  |

**Запитання**

* Яка методика проведення різноманітних форм групової роботи.
* **Проаналізуйте** психолого-педагогічні системи “Розвивальне навчання” (Д.Ельконіна, В.Давидова, О.Дусавицького та інших);
  + програма всебічного розвитку дитини "Крок за кроком" МФ “Відродження” (автор української версії – Л.Кочіна та інші);
  + школа життєтворчості особистості (автори – І.Єрмаков та інші)

**Самостійна робота**

**Тема 3. Групова і розвивальна технології**

**Тренінг як форма активного навчання. Тренінгові методи навчання.**

**Література**

Бевз В., Главник О. Основні положення щодо проведення тренінгів. URL: https://cutt.ly/ fyrPGLn (дата звернення: 20.03.2020). 2. Зміст і структура тренінгу. Вчимося жити разом: курс підготовки вчителів. URL: https:// cutt.ly/tyrAouj (дата звернення: 21.03.2023).

Брусєнцева О. А. Впровадження інноваційних педагогічних технологій як складова розвитку вищої освіти в сучасних умовах / О.А. Брусєнцева // Теорія та методика управління освітою. – 2010. – № 4 [Еектронний ресурс]. – Режим доступу: <http://tme.umo.edu.ua/docs/4/10bruemt.pdf>.

Гальперін П. Л. Теорія поетапного формування розумових дій / П.Л.Гальперін [Еектронний ресурс]. – Режим доступу: http://pidruchniki.com/1806020337162/psihologiya/teoriya\_poetapnogo\_formuvannya\_ rozumovih\_diy\_galperin\_1902-1988.

Твій успіх — життєвий вибір. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2014. № 7. С. 47–64. URL: https://cutt.ly/rytqnVF (дата звернення: 21.07.2023). 5. Теоретичні й методичні основи проведення тренінгу особистісного зростання. На- вчальні матеріали онлайн. URL: https://cutt.ly/8yrPgDG (дата звернення: 20.03.2023).

Вправи, які застосовуються в ході тренінгового заняття. URL: http://s42a467d26ef9cc31. jimcontent.com/download/version/1424111969/module/11010954724/name/%D0%92 %D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8.pdf (дата звернення: 11.06.2023).

Беззаперечна актуальність тренінгових методів навчання полягає у своєчасному та практико орієнтованому відгуку на соціальне замовлення щодо підготовки молоді до ефективної та конструктивної участі в громадському житті; до співпраці з метою успішного виконання завдань, запобігання конфліктам, досягнення компромісів. Під час тренінгових занять учні здобувають неоціненний досвід групової/командної/спільної роботи. Дайте характеристику тренінгових методів. Ваше ставлення до фрази: "тренінг – це гра в життя, під час якої вирішуються реальні життєві проблеми".

Наведіть приклади тренінгових методів на уроках історії.

**Історичний журнал:**

Опис: Учні створюють особистий журнал в ролі історичної постаті, в якому вони висловлюють свої думки, почуття та реакції на ключові історичні події.

Мета: Розвивати творчість, відтворювати історичний контекст через особисті переживання.

**Гра "Історичний містецький експеримент":**

Опис: Учні створюють творчі проекти, відтворюючи артефакти чи образи із певного історичного періоду, використовуючи різні види мистецтва (малювання, скульптура, дизайн тощо).

Мета: Сприяти розвитку творчості та висловлювання ідей через мистецьке вираження.

**Метод "Історичного детектива":**

Опис: Учні отримують історичний "кримінальний" випадок і використовують свої дослідницькі навички для виявлення винних та вирішення ситуації.

Мета: Розвивати логічне мислення, здатність до аналізу та знаходження рішень.

**Історичний кінопоказ:**

Опис: Учні обирають історичний фільм або документальний фільм та обговорюють його історичну точність, аналізуючи представлення подій та постатей.

Мета: Залучити учнів до розуміння історії через кіно та розвивати навички критичного аналізу.

**Історичний тематичний квіз:**

Опис: Учні створюють та проводять квіз або тест з історичних подій чи постатей, використовуючи технології для створення інтерактивних тестів.

Мета: Сприяти засвоєнню матеріалу, підвищувати мотивацію та підтримувати змагальний дух учнів.

**Метод "Історичне свято":**

Опис: Учні планують та організовують історичне свято в класі, де кожен представляє певний історичний період чи подію.

Мета: Розвивати організаторські навички та глибше вникнення в історичний контекст

**Тема 4. Проектна діяльність на уроках історії.**

1. Зміст проєктної методики як засобу компетентнісно спрямованого навчання.

2. Структура проєктної методики

3.Роль вчителя в організації проєктного навчання.

4. Види проєктів з історії в старшій школі (10-11 класи): суть та дидактичний потенціал

5. Практичне застосування проєктної методики на уроках історії (підготуйте міні-проект для 11 класу всесвітня історія).

**Література.**

Баханов К. О. Навчання історії в школі: інноваційні аспекти / К. О. Баханов; голов. ред. Н. І. Харківська. - Х. : Основа, 2005. - 125 с.

Вітюк М. ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ПРОЕКТІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ. Scientific journal «ΛΌГOΣ. The art of scientific mind» • №3 • April, 2019

Войтович І.  Як організувати учнівське дослідницьке проектування з історії (з досвіду роботи) / І. Войтович // Історія в школі. - 2013. - N 11/12. - С. 31-32.

Чорна М.І. Метод проектів на уроках історії. Тернопіль-Харків : Видавництво «Ранок», 2011. С. 50-87.

Нестеренко Т., Богданова О. Використання методу групового інтерактивного навчання на уроках історії та правознавства // Історія в школі. 2002. № 3. С. 8-11.

Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи // Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки. 2014. Вип. 13. С. 286-291. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2938/1/Shcherban.pdf>

Вирвихвіст Т. В., Коновалов О. Л. Використання методу проектів на уроках історії // Таврійський вісник освіти. 2015. № 2(2). С. 164-170. URL: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Tvo_2015_2(2)__31%20(3).pdf>

Десятов Д. Використання соціальних серверів Інтернету на уроках історії // Історія в школі. 2018. № 3. С.43-48.

Гумен С. Ф. Актуальність використання методу проектів як засобу активізації пізнавальної та дослідницької діяльності на уроках історії // Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал / Сумський державний педагогічний ун-т ім. А. С. Макаренка. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2017. № 2 (5). С. 87-93. URL: <https://repository.sspu.edu.ua/bitstream/123456789/5548/1/Humen.pdf>

Дороніна О. Метод проектів на уроках історії та в позакласній роботі // Історія України. Шкільний світ. 2006. № 6 (лютий). С. 14-19.

Гольденберг Я. Інтегрований колективний проект старшокласників як важлива складова проектної технології / Я. Гольденберг // Історія України. Сер., Шкільний світ. - 2011. - N 17(трав.). - С. 16-18.

Кулеш Т. А.  Теорія та практика сучасного вчителя історії в світлі освітніх інновацій ХХІ століття / Т. А. Кулеш // Все для вчителя. – 2012. - № 11/12. – С. 37-40. - 2013. - N 2(лют.). - С. 57-60.

Мокрогуз О. П. Інноваційні технології на уроках історії : навч.-метод. посіб. / О. П. Мокрогуз ; голов. ред. Н. І. Харківська. - Х. : Основа : Тріада, 2007. - 191 с.

Баханов К. О. Теорія і практика запровадження компетентнісного підходу до навчання історії в школі : Колективна монографія / К. О. Баханов, С. С. Баханова, О. В. Барнінець, Н. О. Вєнцева, О. І. Гуренко. Донецьк: Ландон-ХХІ, 2012. 519 c.

Баханов К. О. Організація особистісно-орієнтованого навчання : порадник молодого вчителя історії. Харків : *Основа*, 2008. 159 с.

Михайліченко М.В., Рудик Я.М. Освітні технології: навчальний посібник. К.: ЦП «КОМПРИНТ», 2016. 583 с.

**Методичні рекомендації**

Висвітліть зміст проєктної методики як засобу компетентнісно спрямованого навчання. Яка основна мета використання проєктної методики в освітньому процесі? Як цей метод сприяє формуванню компетентностей учнів? Як вона сприяє розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, творчості та інших ключових навичок учнів?

Які переваги та виклики можуть виникнути при впровадженні проектної технології в навчання історії? Як можна інтегрувати історичні проекти з іншими предметами та реалізувати інтердисциплінарний підхід? Яка роль вчителя в проєктній методиці? Як він сприяє розвитку компетентностей учнів? Як учні взаємодіють у рамках проєктних завдань та як це впливає на їхнє навчання?

Проаналізуйте структуру проєктної методики. Етапи проектування. Визначте роль вчителя в організації проєктного навчання. Як проектна технологія може сприяти підвищенню інтересу учнів до вивчення історії? Як забезпечити індивідуалізацію навчання в рамках проектної технології для учнів з різними рівнями здібностей? Як врахувати місцевий та глобальний контекст у проектах з історії для збагачення розуміння учнів?

Яким чином в оцінюванні проектів можна врахувати якість дослідження і роботи, інноваційність та глибину розуміння історичних аспектів? Як здійснюється оцінка в проєктній методиці? Як вона відповідає компетентнісному підходу? Як можна відслідковувати прогрес у розвитку компетентностей учнів під час виконання проєктів? Як проєктна методика сприяє активному залученню учнів до навчання? Як вона може стимулювати самостійність та ініціативу учнів?

Дайте характеристику видам проєктів з історії в старшій школі (10-11 класи): суть та дидактичний потенціал. Які етапи реалізації проектної технології можна виділити в контексті вивчення історії?

Яким чином проектна технологія допомагає розвивати критичне мислення учнів при вивченні історичних подій? Як впровадження проектної технології в навчальний процес може сприяти формуванню творчого підходу до вивчення історії?

Які конкретні проекти можна розробляти для вивчення окремих етапів історії або конкретних історичних постатей?

Метод проектів дає можливість використовувати інтереси й захоплення учнів: комп’ютером, літературою, музикою, образотворчим мистецтвом.Яким чином?

Як можна включити технології, такі як віртуальна реальність чи інтерактивні презентації, в історичні проекти?

Через виконання проектів учні вчаться здійснювати самостійне дослідження, аналізувати інформацію, виражати власні думки та приймати обґрунтовані рішення. Проєктна технологія надає можливість набути практичних навичок, які можна застосувати в реальному житті, що підвищує зацікавленість учнів. Доведіть.

Схема Проекту з Історії: "Віртуальний Музей Історії Місцевості"

1. Визначення Теми:

- Вибір конкретного аспекту історії місцевості, який буде вивчений та представлений.

2. Обговорення та Планування:

- Зібрання команди проекту, визначення обсягу робіт, розподіл завдань, планування термінів виконання.

3. Дослідження та Збір Інформації:

- Проведення детального дослідження історії обраного об'єкта.

- Збір архівних документів, фотографій, свідчень свідків тощо.

4. Визначення Експозиції:

- Визначення ключових подій чи аспектів, які будуть включені в експозицію.

- Формування логічної структури віртуального музею.

5. Створення Матеріалів:

- Розробка текстових матеріалів, ілюстрацій, фотографій, можливо відеоматеріалів для кожного елемента експозиції.

6. Веб-Дизайн та Вирішення Технічних Аспектів:

- Створення веб-сайту або віртуального інтерфейсу для музею.

- Вирішення питань щодо навігації, взаємодії користувачів тощо.

7. Тестування та Запуск:

- Перевірка всіх компонентів музею на правильність та функціональність.

- Запуск віртуального музею для публічного доступу.

8. Маркетинг та Реклама:

- Розробка стратегії маркетингу для привертання уваги користувачів до віртуального музею.

- Реклама на соціальних мережах, шкільних ресурсах, можливо, в місцевих ЗМІ.

9. Відзиви та Вдосконалення:

- Збір відгуків від користувачів та експертів.

- Внесення необхідних змін та вдосконалень.

10. Публікація та Презентація:

- Публікація віртуального музею для загального використання.

- Презентація проекту перед шкільною аудиторією та, можливо, місцевою громадою.

**Схема Проекту: "Диктатори 20 століття"**

1. Визначення Теми та Списку Диктаторів:

- Вибір теми проекту та формування списку диктаторів, які будуть вивчені та порівняні.

2. Обговорення та Планування:

- Сформування команди проекту, обговорення основних завдань та планування кроків для дослідження.

3. Дослідження та Збір Інформації:

- Команди досліджують життя, політику, та вплив обраних диктаторів на історію 20 століття.

4. Порівняльний Аналіз:

- Порівняльне вивчення диктаторів з різних країн та періодів, визначення спільних та унікальних рис.

5. Створення Біографічних Описів:

- Розробка біографій для кожного обраного диктатора, висвітлення ключових моментів їхнього правління.

6. Графічне Відтворення:

- Створення графічних елементів, таких як схеми, графіки, чи діаграми, для візуалізації порівняльних даних.

7. Створення Інтерактивної Презентації:

- Використання інтерактивних засобів для створення цікавої та змістовної презентації.

8. Дебати та Порівняльні Аспекти:

- Організація дебатів або панелі обговорення, де команди представлять свої дослідження та порівняльні аспекти.

9. Оцінювання та Зворотній Зв'язок:

- Оцінювання робіт та обговорення з командами, а також зворотний зв'язок від аудиторії.

10. Висновки та Публікація:

- Формулювання висновків на основі проведених досліджень та публікація результатів проекту.

11. Медійна Кампанія:

- Розробка стратегії медійної кампанії для просування проекту та привертання уваги.

12. Вдосконалення та Розширення:

- Аналіз фідбеку та можливість внесення змін для поліпшення проекту.

- Розгляд можливостей для розширення досліджень в інших напрямках.

Оригінальна Схема Проекту: "Жінки, що Змінили Світ"

1. Визначення Теми:

- Вибір ключової теми, наприклад, "Жінки-Лідери, які Вплинули на Історію".

2. Вибір персоналій:

- Відбір жінок, чи групи жінок, які відзначилися своєю унікальною роллю в історії.

3. Творче відтворення життєписів:

- Розробка творчих життєписів кожної обраної жінки, включаючи важливі моменти, досягнення та внесок у суспільство.

4. Художня Візуалізація:

- Використання мистецьких творів, ілюстрацій чи колажів для візуалізації історій життя обраних жінок.

5. Створення інтерактивного мультимедійного змісту:

- Розробка інтерактивного віртуального середовища або мультимедійної презентації для більш ефективного залучення глядачів.

6. Порівняння та аналіз впливу:

- Порівняльне дослідження впливу кожної жінки на світ та їхній спільний внесок у суспільний розвиток.

7. Створення інтерактивних ігор:

- Розробка ігрових елементів або квестів, які дозволять глядачам взаємодіяти з інформацією та відкривати нові факти.

8. Формування образів:

- Створення образів кожної жінки через театралізацію чи використання відзнятих епохальних моментів.

9. Організація виставки та віртуального туру:

- Організація виставки, яку можна відвідати фізично чи віртуально, з демонстрацією створених матеріалів.

10. Взаємодія з глядачами:

- Забезпечення можливості глядачам долучитися до обговорення, залишати коментарі чи висловлювати свої враження.

11. Медійна промоція та інтерв'ю:

- Розробка стратегії медійної промоції та можливість проведення інтерв'ю з учасницями проекту.

12. Залишення Спадщини:

- Визначення способів, які дозволять залишити цю інтерактивну історію жінок для майбутніх поколінь.

Цей проект не лише представляє історії видатних жінок, але і активно включає глядачів у вивчення та відчуття їхнього внеску у світ.

**Запитання**

1. З’ясуйте зміст і структуру методу проєктів як засобу компетентісноспрямованого навчання.
2. навчання історії з використанням цього методу.
3. Розкрийте механізм й інструментарій реалізації методу проєктів під час уроків історії

***Самостійна робота***

**Тема 4. Проектна діяльність на уроках історії.**

1. Актуальність та історія становлення методу проєктів

2. Освітня і соціальна значущість проєктної методики в умовах сьогодення

3. Психолого-педагогічні умови і принципи реалізації методу.

4. Як розробляти інклюзивні історичні проекти?

В першому питанні висвітліть актуальність та історію становлення методу проєктів. Актуальність методу проектів в освіті обумовлена кількома ключовими факторами (наведіть приклади):

1. Інтерактивність та залучення:

2. Розвиток критичного мислення:

3. Інтердисциплінарність:

4. Практична застосованість:

5. Співпраця та комунікація:

6. Індивідуалізація та адаптація:

7. Розвиток креативності:

8. Підготовка до реального життя:

9. Мотивація та власний внесок:

10. Сучасні інструменти та технології:

11. Оцінка та рефлексія:

Усі ці аспекти роблять метод проектів важливим і актуальним інструментом для сучасної освіти.

Визначте освітню і соціальна значущість проєктної методики в умовах сьогодення в другому питанні. Охарактеризуйте психолого-педагогічні умови і принципи реалізації методу. Як забезпечити адаптованість історичних проектів для вивчення в різних класах чи з різним рівнем підготовки?

В третьому питанні висвітліть психолого-педагогічні умови і принципи реалізації методу. Складові кейс-технології.

Як розробляти інклюзивні історичні проекти, щоб забезпечити доступність навчання для всіх учнів?

1. Проект "Американські Президентські Комікси":

- Ідея: Учні створюють комікси, що ілюструють ключові події або рішення президентів, використовуючи художні та літературні елементи.

2. Проект "Президентський Дебатний Турнір":

- Ідея: Учні готують і виконують дебати в ролі різних американських президентів, аргументуючи їхні позиції та рішення.

3. Проект "Архітектура Бібліотеки Президентів":

- Ідея: Учні проектують вигляд бібліотеки, яка відзначає досягнення та спадок різних президентів США.

4. Проект "Президентське Відеозвернення":

- Ідея: Учні записують відеозвернення у ролі американського президента, поділяючи свої погляди та плани для країни.

5. Проект "Політичний Картинг":

- Ідея: Учні розробляють гру на основі картингу, де гравці представляють різних президентів, використовуючи їхні стратегії та підходи.

6. Проект "Президентське Кулінарне Мистецтво":

- Ідея: Учні готують страви, які асоціюються з різними президентами, розповідаючи історії за їхнім столом.

7. Проект "Президентське Мистецтво Карікатур":

- Ідея: Учні створюють карикатури або мультфільми, які відображають властивості та рішення різних президентів.

8. Проект "Велика Гра Про Президентів":

- Ідея: Учні розробляють настільну гру, де гравці випробовують стратегії та вирішують виклики, що стоять перед американськими президентами.

9. Проект "Президентське Челлендж-Відео":

- Ідея: Учні створюють відеоролики, в яких вони викликають інших президентів на рішення конкретної проблеми чи виклику.

10. Проект "Президентське Музичне Виставковий Вечір":

- Ідея: Учні створюють музичні виставкові номери, які розкривають ключові моменти в історії президентів через музику та хореографію.

**Структура проекту з історії Австралії:**

Вступ:

* Визначення теми проекту та її актуальності.
* Формулювання основного питання чи завдань проекту.
* Огляд структури та мети дослідження.

Історичний контекст:

* Огляд періодів історії Австралії, таких як період населення острова, колоніальна епоха, період федерації та сучасний період.
* Визначення ключових історичних подій та процесів.

Географічні та культурні особливості:

* Опис географічного положення та особливостей Австралії.
* Вивчення культур та традицій корінних народів, а також впливу імміграції на сучасну культуру.

Основні постаті та події:

* Представлення видатних історичних постатей, які вплинули на розвиток Австралії.
* Аналіз ключових історичних подій, таких як поява аборигенів, відкриття Австралії європейцями, період заснування перших колоній і т. д.

Економіка та суспільство:

* Огляд розвитку економіки Австралії в різні історичні періоди.
* Аналіз суспільного устрою, змін у структурі населення та соціальних тенденцій.

Вплив на сучасний період:

* Розгляд впливу історичних подій на сучасну ситуацію в Австралії.
* Аналіз сучасних викликів та тенденцій, які мають корені в історії країни.

Висновки:

* Узагальнення головних висновків дослідження.
* Відповідь на основне питання проекту.

Рекомендації та подальші напрямки дослідження:

* Надання рекомендацій для подальших досліджень або додаткових тем для вивчення.

Список використаних джерел:

Перелік усіх джерел, які використовувалися під час дослідження.

Додатки:

Додаткові матеріали, які підтверджують чи доповнюють основний зміст проекту (карти, фотографії, таблиці тощо).

**Література**

Баханов К. О. Навчання історії в школі: інноваційні аспекти / К. О. Баханов; голов. ред. Н. І. Харківська. - Х. : Основа, 2005. - 125 с.

Вітюк М. ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ПРОЕКТІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ. Scientific journal «ΛΌГOΣ. The art of scientific mind» • №3 • April, 2019

Войтович І.  Як організувати учнівське дослідницьке проектування з історії (з досвіду роботи) / І. Войтович // Історія в школі. - 2013. - N 11/12. - С. 31-32.

Чорна М.І. Метод проектів на уроках історії. Тернопіль-Харків : Видавництво «Ранок», 2011. С. 50-87.

Нестеренко Т., Богданова О. Використання методу групового інтерактивного навчання на уроках історії та правознавства // Історія в школі. 2002. № 3. С. 8-11.

Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи // Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки. 2014. Вип. 13. С. 286-291. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2938/1/Shcherban.pdf>

Вирвихвіст Т. В., Коновалов О. Л. Використання методу проектів на уроках історії // Таврійський вісник освіти. 2015. № 2(2). С. 164-170. URL: <file:///C:/Users/Admin/Downloads/Tvo_2015_2(2)__31%20(3).pdf>

Десятов Д. Використання соціальних серверів Інтернету на уроках історії // Історія в школі. 2018. № 3. С.43-48.

Гумен С. Ф. Актуальність використання методу проектів як засобу активізації пізнавальної та дослідницької діяльності на уроках історії // Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал / Сумський державний педагогічний ун-т ім. А. С. Макаренка. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2017. № 2 (5). С. 87-93. URL: <https://repository.sspu.edu.ua/bitstream/123456789/5548/1/Humen.pdf>

Дороніна О. Метод проектів на уроках історії та в позакласній роботі // Історія України. Шкільний світ. 2006. № 6 (лютий). С. 14-19.

Гольденберг Я. Інтегрований колективний проект старшокласників як важлива складова проектної технології / Я. Гольденберг // Історія України. Сер., Шкільний світ. - 2011. - N 17(трав.). - С. 16-18.

Кулеш Т. А.  Теорія та практика сучасного вчителя історії в світлі освітніх інновацій ХХІ століття / Т. А. Кулеш // Все для вчителя. – 2012. - № 11/12. – С. 37-40. - 2013. - N 2(лют.). - С. 57-60.

Мокрогуз О. П. Інноваційні технології на уроках історії : навч.-метод. посіб. / О. П. Мокрогуз ; голов. ред. Н. І. Харківська. - Х. : Основа : Тріада, 2007. - 191 с.

Баханов К. О. Теорія і практика запровадження компетентнісного підходу до навчання історії в школі : Колективна монографія / К. О. Баханов, С. С. Баханова, О. В. Барнінець, Н. О. Вєнцева, О. І. Гуренко. Донецьк: Ландон-ХХІ, 2012. 519 c.

**Запитання**

1. Висвітліть теоретичні аспекти методики проєктного навчання.
2. Доведіть освітню і соціальну значущість проєктної методики в умовах сьогодення
3. Що таке кейси?
4. Які переваги кейс-технології?
5. Мета методу кейс-стаді …
6. Дайте характеристику видам кейсів.
7. Проаналізуйте етапи проведення кейс-технології.

**Тема 5. Інформаційні технології навчання.**

1. Поняття інформаційні технології. Позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі

2. Застосування відеоносіїв на уроках історії

3. Комп'ютерні програмні технології

4. Можливості застосування Інтернет-ресурсів на уроках історії

5. Методика застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку історії

**Література**

Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://cutt.ly/a5AwfRz> (дата звернення: 07.01.2023).

Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII «Про освіту». URL: <https://cutt.ly/U5AqINW> (дата звернення: 04.01.2023).

Закон України від 16.01.2020 № 463-ІХ «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2023).

Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/h5Aq1mH> (дата звернення: 10.01.2023).

Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.03.2023).

Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.02.2023).

Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2023).

Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.02.2023).

Рекомендації ЮНЕСКО щодо політики в сфері мобільної освіти. URL: <https://cutt.ly/V5AexHj> (дата звернення: 01.02.2023).

Розпорядження Кабінету Міністрів України від 23 лютого 2022 р. № 286-р «Про схвалення Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2022-2032 роки**».** URL: <https://cutt.ly/T5A6Q1J> (дата звернення: 05.02.2023).

Указ Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року». URL: <https://cutt.ly/xJRtA9o> (дата звернення: 05.04.2023).

Elinda Ai-Lim Lee, Kok Wai Wong. Learning with desktop virtual reality: Low spatial ability learners are more positively affected. *Computers & Education*. 2014.   
Vol. 79. P. 49-58.

Биков, В.Ю. Сучаснi завдання iнформатизацiї освiти / В.Ю. Биков // Iнформацiйнi технологiї i засоби навчання. — 2010. — № 1(15). — Режим доступу: <http://www.ime.edu-ua.net/em.html>.

Hahn J. Mobile augmented reality applications for library services. *New Library World*. 2012. Vol. 113. № 9/10. P. 429-438.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) та їх роль в освітньому процесі [Електронний ресурс] / С. Дишлєва. Режим доступу : <http://osvita.ua/school/technol/6804>

Іващук К.О. Інформаційно-комунікаційні технології як сучасний засіб навчання в освіті //[Електронний ресурс] //Режим доступу <http://klasnaocinka.com.ua>

Qing Ye, Rongting Zhou, Muhammad Azfar Anwar, Ahmad Nabeel Siddiquei, Siraj Hussain, Fahad Asmi. Virtual reality-based learning through the lens of eudaemonic factors: Reflective thinking as a game changer. *Thinking Skills and Creativity*. 2022. Vol. 45. P. 101-103.

Винарчук Т. В. Виклики цифрової епохи та напрями розвитку історичної освіти. *Культурологічний альманах*. 2022. № 2. С. 14-16.

Сутність поняття «Інформаційно-комунікаційні технології» та їх значення на сучасному етапі модернізації освіти [Електронний ресурс]/ Н.Ю.Фоміних.

Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/pfto/2009_5/files/ped905_77.pdf>.

Голота О. В. Які типи цифрового контенту доцільно використовувати в осередку віртуальної реальності у навчальному кабінеті цілісного світогляду. *Технології інтеграції змісту освіти*: зб. наук. пр. Всеукраїнського круглого столу «Інтеграція змісту освіти в профільній школі». Полтава: ПОІППО, 2019. Вип. 11.   
С. 147-151.

Гончарова Н. О. Технологія доповненої реальності в підручниках нового покоління. *Проблеми сучасного підручника*. 2019. № 22. С. 46-56.

Горошкіна О. М., Греб М. М., Горошкін І. О., Караман С. О. Functions of QR-Codes in the Structure of Ukrainian Language Textbooks*.* *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. Том 78 (4). C. 32-46.

Гриценчук О. О., Овчарук О. В. Цифрові інструменти для створення та підтримки середовища освіти для демократичного громадянства у європейських країнах. *Комп`ютер у школі та сім`ї*. 2020. № 2. С. 52-56.

Дудник Н., Свйонтик О. Використання QR‑кодів у сучасних підручниках. *Проблеми сучасного підручника*. 2022. № 28. С. 36-44.

Дущенко О. С. Підходи до використання технологій доповненої та віртуальної реальностей в освітньому процесі. *Комп`ютер у школі та сім`ї*. 2020. № 2 (158). С. 23-29.

Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому просторі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил*. 2018.   
№ 2 (56). С. 207-212.

Литвинова С. Готовність учнів закладів загальної середньої освіти до використання віртуальної реальності в освітньому процесі. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*.   
№. 4 (9). 2022. С. 218-230.

Пінчук О., Лупаренко Л. Дидактичний потенціал використання цифрового контенту з доповненою реальністю. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2022. Вип. 63. С. 39-57.

**Методичні рекомендації**

У **першому** питанні висвітліть поняття інформаційні технології. Визначте позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі. Освічена людина "інформаційного" суспільства повинен мати можливість… У найближчі десятиліття провідними факторами науково-технічної революції залишаться інтелектуалізація і гуманізація праці, вдосконалення його технічної бази, розширення індивідуальних можливостей, підвищення особистої значущості і відповідальності кожного учасника суспільного виробництва. Засоби інформаційних технологій мають двоїстий характер: з одного боку - це предмет вивчення, з іншого - засіб навчання. Поясніть. У сучасному розумінні інформаційна технологія навчання (ІТЗ) - це педагогічна технологія, яка ...

Для відповідних ІТЗ в зарубіжній практиці прийнята наступна класифікація:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| CBL | Computer Based Learning | Вивчення на базі комп'ютера |  |
| CBT | Computer Based Training | Навчання на базі комп'ютера |  |
| CAA | Computer Aided Assessment | Оцінювання за допомогою комп'ютера |  |
| CMC | Computer Mediated Communications | Комп'ютерні комунікації |  |

Не заперечуючи важливості класифікації ІТЗ, зауважимо, що для їх ефективного застосування педагогу в першу чергу необхідно орієнтуватися у відповідному програмному забезпеченні. Програмне забезпечення, що використовується в ІТЗ, можна розбити на кілька категорій. Які?

Визначте позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі.

Захарова в своїй роботі "інформаційні технології в освіті" позитивними сторонами застосування ІТЗ вважає:

1. Використання ІТЗ допомагає забезпечити тісний контакт між викладачем і учнем навіть в умовах дистанційної освіти. ІТЗ надають найширші можливості. Опис творчого процесу, його результати можуть бути представлені та обговорені на електронній конференції, опубліковані в електронному виданні, розміщені на Web-caйтe навчального закладу. Наприклад, на зміну рукописним тематичним журналам (історичні, літературні та ін.) Не тільки в вузах, а й у багатьох школах, гімназіях, ліцеях з'являються електронні журнали, для яких немає проблем з тиражуванням та розповсюдженням. Кожен бажаючий може ознайомитися з їх матеріалами через Internet, а при відсутності у навчального закладу свого Web-сайту - через локальну мережу.

2. ІТЗ розширюють можливості освітнього середовища як різноманітними програмними засобами, так і методами розвитку креативності учнів. До числа таких програмних засобів [відносяться моделюють програми](https://www.istoriya.in.ua/robochi-programi-z-istoriyi-5-9kl-fgos.html), пошукові, інтелектуальні навчальні, експертні системи, програми для проведення ділових ігор. Фактично в усіх сучасних електронних підручниках робиться акцент на розвиток творчого мислення. З цією метою в них пропонуються завдання евристичного, творчого характеру, ставляться питання, на які неможливо дати однозначну відповідь, і т.д. Комунікаційні технології дозволяють по-новому реалізовувати методи, що активізують творчу активність. Навчають можуть включитися в дискусії, які проводяться не тільки в аудиторії або класі, але і віртуально, наприклад на сайтах періодичних видань, навчальних центрів. У виконанні спільних творчих проектів можуть брати участь учні різних навчальних закладів.

3. Новий зміст освітнього середовища створює і додаткові можливості для стимулювання допитливості учня. Одним з таких стимулів є можливість задовольнити свою цікавість, завдяки широким можливостям глобальної мережі Internet надається доступ до електронних бібліотек (науково-технічним, науково-методичним, довідковим і т.д.), інтерактивним базам даних культурних, наукових та інформаційних центрів, енциклопедій, словників. Через Internet навчають, може звернутися з питанням по зацікавила його проблеми не тільки до свого наставника, а й до провідних вітчизняних і зарубіжних фахівців, винести його на обговорення в електронній конференції або чаті. Саме різноманітність інформації, що пропонуються в освітньому середовищі, інтегрованої у світовий інформаційний простір, допомагає педагогу підвести учнів до пошуку власного погляду на суть досліджуваної проблеми. Розвитку допитливості учнів, прищеплення інтересу до пошуково-дослідницької діяльності допомагає також можливість роботи в віртуальних наукових лабораторіях, проведення комп'ютерних експериментів за допомогою моделюють програм.

4.Створювані на сайтах навчальних закладів персональні web-сторінки педагогів надають додаткові можливості і для того, щоб відкрити учнем "двері" в свою творчу майстерню. На таких сторінках можна показати не тільки навчальні матеріали, а й свої наукові публікації, проспекти проведених досліджень, кращі роботи "учнів, що перевершили вчителя". Вихід у світовий інформаційний простір дозволяє побачити безліч зразків креативності: на сайтах, що розповідають про діяльність науково-дослідних центрів і окремих науково-дослідних інститутів; в матеріалах електронних наукових журналів і конференцій; результати конкурсів творчих проектів і дистанційних олімпіад; на персональних web-сторінках учнів, студентів, викладачів, науковців усього світу.

Поясніть застосування відеоносіїв на уроках історії. Доведіть, що прегляд створює ефект присутності, справжності фактів і подій історії, викликає інтерес до історії як до предмету навчання.

Як підготуватися до показу на уроці?

Як провести хронометраж фрагмента і визначити час перегляду; розбити фрагмент на смислові одиниці, сформулювавши до них питання і завдання для учнів; визначити значення фрагмента для вивчення конкретної теми; виявлення результатів перегляду. Пам’ятайте ,що демонстрація відеофільму не повинна являти собою просто розвага, а повинна бути частиною цілеспрямованого навчального процесу, що відповідає всім вимогам методики викладання історії та суспільствознавства!!!

Проаналізуйте комп'ютерні програмні технології. Інформаційно-комунікаційні технології здатні: стимулювати пізнавальний інтерес до історії, надати навчальної роботи проблемний, творчий, дослідницький характер, багато в чому сприяти оновленню змістовної сторони предмета історія, індивідуалізувати процес навчання і розвивати самостійну діяльність школярів.

Програми загального призначення: Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft FrontPage, Microsoft Publisher, Adobe Photoshop та інші можуть з успіхом використовуватися вчителями історії. В Інтернеті представлений набір готових навчальних презентацій по предмету історія. Крім того, сьогодні широко практикується створення презентацій, для творчого уявлення учнями свого інтелектуального продукту. (Домашньої роботи, реферату, доповіді, повідомлення і т.п.).

Програми – бібліотеки, програми-репетитори, "Репетитор з історії".

Аналіз проектного дослідження засобами ІКТ.

Застосування Інформаційно-комунікативних технологій дозволяє реалізувати ідеї індивідуалізації та диференціації навчання, що є особливо важливим в умовах становлення профільної школи. Наведіть приклади.

Назвіть можливості застосування Інтернет-ресурсів на уроках історії. Сучасний освітній процес передбачає розвиток в учнів творчих здібностей. Яким чином? В даному випадку інформаційно-комунікативні технології, спочатку призначені для створення інформаційних продуктів різного роду (текстів, презентацій, web-сторінок і т.п.) і володіють величезним творчим потенціалом, також могли б стати ефективним інструментом в руках учнів. Інформаційні технології розширюють можливості діагностики рівня засвоєння історичної інформації. Різноманітні тестові системи і оболонки дозволяють індивідуалізувати процес оцінки знань учнів, розвивати здатність учнів до самооцінки.

Важливо по курсам історії створити систему навігаторів, даних у вигляді гіперпосилань на сайті школи. Учні починають пошук, переходячи від сайтів-енциклопедій до сайтів локального характеру, що містить джерела, статті та інші матеріали. Знайдений сайт учень перевіряє в навігаторі, потім складає коротку анотацію, після чого він включається до загального списку навігаторів.

За допомогою Інтернет можлива дистанційна форма подання курсів за вибором, організація мережевих факультативних занять. Робота учнів з мережевою версією програм дозволяє індивідуалізувати процес навчання, розрахувавши подачу обсягу інформації з урахуванням темпів діяльності конкретного учня. Зокрема.

Учитель історії може використовувати освітні ресурси Інтернету для пошуку історичних джерел, текстів монографій і курсів лекцій, різноманітних методичних матеріалів, газетних і журнальних статей, рефератів та ін. Електронні бібліотеки являють собою складні інформаційні системи. Все частіше на сайтах цих бібліотек розміщуються відскановані книжкові тексти.

Проаналізуйте методику застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку історії.

Назвіть причини необхідності і ефективності використання ІКТ. Як створення індивідуальної зацікавленості в придбанні знань, вміння застосовувати їх у повсякденному житті. Велику роль відіграє тут здатність вчителя зацікавити учня, в тому числі, і за допомогою застосування комп'ютерних технологій. Яким чином?

Застосування комп'ютерних програм у викладанні історії дозволяє організувати індивідуальну роботу, використовуючи диференційований підхід в навчанні, роботу в групах, самостійну роботу учнів. А також, використовувати педагогічні методи: репродуктивний, пояснювально - ілюстративний, проблемно-пошуковий. Наведіть приклади.

На уроках історії із застосуванням ІКТ триває робота по закріпленню навчальних навичок і формування умінь здійснювати дослідницьку діяльність.

В учнів, які працюють з комп'ютером, формується більш високий рівень самоосвітній навичок, умінь орієнтуватися у величезному потоці інформації, вміння аналізувати, порівнювати, аргументувати, узагальнювати, робити висновки. Доведіть.

Комп'ютерні технології здійснюються в 3-х варіантах:

1) "Проникаюча" технологія. (Застосування комп'ютерного навчання з окремих тем, розділів, для окремих дидактичних завдань)

2) Основна.

3) Монотехнологічна.

Комп'ютерні засоби навчання називаються інтерактивними, вони володіють здатністю "відгукуватися" на дії учня і вчителя, "вступати" з ними в діалог. Комп'ютер можна використовувати на всіх етапах уроку. При цьому на різних етапах уроку він виконує різні функції: учителя, робочого інструменту, об'єкта навчання, що співпрацює колективу, дозвільної (ігровий) середовища.

Використання сучасної обчислювальної техніки дозволяє вчителю підвищити ефективність навчання, раціонально використовувати навчальний час. Слід зазначити деякі варіанти використання комп'ютера у навчальній діяльності:

* створення дидактичного матеріалу для уроку;
* застосування готового програмного забезпечення з історії;
* застосування ПО, розробленого самими вчителями і учнями з використанням редактора презентацій і спеціальних офісних засобів.

**Запитання**

* Поясніть поняття «інформаційні технології»
* Розгляньте застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку.
* На етапі вивчення нового матеріалу? На етапі мотивації, на етапі систематизації?

**Самостійна робота**

**Тема 5. Інформаційні технології навчання.**

**Інформаційні технології в умовах дистанційного навчання.**

Буртовий С.В. Хмарні технології в освіті: Microsoft, Google, IBM. URL :http://oin.in.ua/osvitni-hmarymicrosoft-google-ibm-suchasni-instrumenty-formuvannya-osvitnoho-seredovyschanavchalno-doslidnytskoji-diyalnosti-ditej/

Герасименко І.В. Використання технологій дистанційного навчання в підготовці майбутніх спеціалістів. Інформаційні технології і засоби навчання. 2014. № 3(41). С. 232–247.

Концепція установки дистанційного навчання Polat ES. URL : http://vio.uchim.info/Vio\_19/cd\_site/articles/art\_1\_21.htm

***Створення власних відео-уроків***

Аналізуючи весь наявний матеріал з наших предметів, я дійшла висновку, що насправді корисного та доступного пояснення тем дуже мало. Спираючись на досвід роботи з класами, у яких працюю, я зрозуміла, що по-перше,  сучасні діти не люблять читати книжки та самостійно розбиратися у правилах; по-друге, дивитися довгі та нудні пояснення також ніхто не буде - наразі працює правило "чим простіше, тим краще" : чим швидше дитина впоралася із завданням, тим більше воно їй сподобалося.

Абсолютною перевагою власних відео-уроків є те, що виклад матеріалу відбувається так, як учні звикли: за певною структурою, чітко, доступно та зі звичними інтонацією та темпом. Адже діти звикають саме до свого вчителя і деяким просто важко адаптуватися до іншого способу пояснення нових тем. Крім  того, учень може зупинитися на цікавому для нього моменті, а якщо було щось незрозуміло -  повертатися до цього моменту стільки разів, скільки йому потрібно. Також, відео-урок дає можливість наочно пояснити розв'язок задач та рівнянь, коментуючи кожен етап. Доказом того, що саме ця форма роботи є ефективною, доступною та зрозумілою, є позитивні відгуки батьків та учнів, а також результати завдань, виконаних на достатньому та високому рівнях.

***Використання програми Skype***

Skype - безкоштовне програмне забезпечення, що дає можливість проводити відео-конференції. Онлайн-спілкування за допомогою відео-зв'язку дає можливість обговорювати та вирішувати різні питання, що виникають в учнів після перегляду відео-уроків та під час виконання певних завдань в режимі "тут і зараз". Крім того, дозволяє вчителю провести коротке опитування учнів та визначити рівень засвоєння матеріалу. Проте,  як основна форма викладу матеріалу не є доречною для таких предметів, як хімія, математика тощо, адже кожна дитина сприймає інформацію по-своєму: хтось швидко засвоює нові знання, а комусь потрібно повторити декілька разів, що є цілком нормальним явищем. Тому ми використовуємо онлайн-конференції як доповнення до відео-уроків, які публікуємо на власних YouTube-каналах.

***Використання додатків Google***

Наразі Google та його додатки дають можливість працювати дистанційно так, щоб це було зручно всім учасникам освітнього процесу.

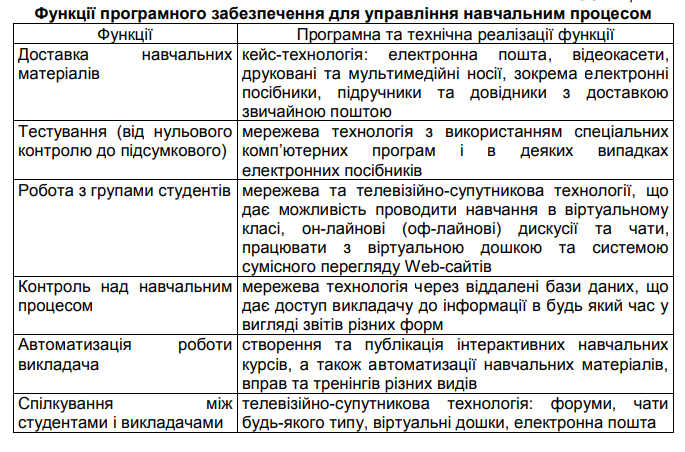
YouTube-канал - використовуємо для публікацій відео-уроків.

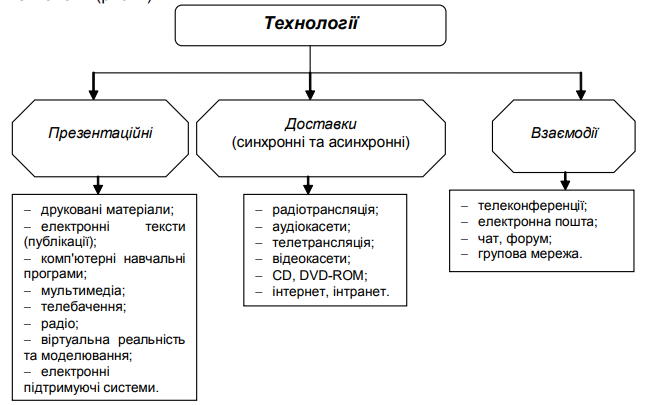
Google Classroom - працюємо з різними класами у зручному середовищі, що дає можливість публікувати завдання різного характеру та рівня складності, а також одразу оцінювати роботу учнів.

 Google Форми - дозволяють організовувати контроль знань учнів у формі тестувань з вибором правильних відповідей та завдань з відкритою відповіддю, а також з можливістю додавати відповіді у формі зображень чи фото.

Google Диск та Gmail дозволяють зберігати, сортувати та архівувати роботи учнів.

Отже, як бачимо, сучасні технології дають можливість працювати дистанційно будь-де та будь-коли. Головне обрати свій шлях якісного та результативного навчання.





Чат-заняття – навчальні заняття, з використанням чат-технологій. Чат-заняття проводяться синхронно, тобто всі учасники мають одночасний доступ до чата. В рамках багатьох дистанційних навчальних закладів дієчат-школа, в якій за допомогою чат-кабінеті організується діяльність дистанційних педагогів і учнів. Веб-заняття – дистанційні уроки, конференції, семінари, ділові ігри, лабораторні роботи, практикуми та інші форми навчальних занять, що проводяться за допомогою засобів телекомунікацій та інших можливостей “Всесвітньої павутини”. Для веб-занять використовуються спеціалізовані освітні веб-форуми – форма роботи користувачів зпевної теми або проблеми за допомогою записів, що залишаються на одному з сайтів з встановленою на ньому відповідною програмою.Від чат-занять веб-форуми відрізняються можливістю більш тривалої (багатоденної) роботи і асинхронним характером взаємодії учнів і педагогів. Телеконференція – проводиться, як правило, на основі списків розсилки з використанням електронної пошти. Також існують форми дистанційного навчання, при якому навчальні матеріали висилаються поштою в регіони

**Тема 6. Використання квест-технології в освітньому процесі (2 год.).**

1. Визначення квест-технології та її місце в сучасному світі.
2. Історія розвитку квест-технології.
3. Основні характеристики квест-технології. Види квестів. Методика їх організації.
4. Використання розширеної реальності (AR) та віртуальної реальності (VR). Використання мобільних технологій та додатків.
5. Програмування та створення мобільних додатків для квестів. Роль штучного інтелекту в розвитку квест-технології.

**Література**

Гуревич Р.С. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі і наукових дослідженнях: навчальний посібник/Р.С.Гуревич, М.Ю. Кадемія. – Київ: Освіта, 2006. – 366с.

Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник - глосарій/М.Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т.Е. Рак. – Львів: Сполом, 2011. – 327с.

Використання квестів у навчально-виховному процесі. [Електроний ресурс]. Режим доступу: http://osvita.ua/school/lessons\_summary/proftech/32834/

**Методичні рекомендації**

У першому питанні визначіть що означає термін "квест-технологія"? Які основні елементи входять в поняття "квест-технологія"? Як ця концепція визначається у різних галузях, таких як освіта, розваги, бізнес тощо? Як квест-технологія впливає на освіту та навчання? Які переваги та можливості надає використання квест-технології? Які переваги це може мати для навчання та розвитку навичок? Як квести можуть залучати увагу та зацікавленість учасників? Як вони можуть сприяти командній роботі та співпраці? Які виклики можуть виникнути при використанні квест-технології? Які етичні аспекти важливі при розробці та використанні квестів?

У другому питанні визначте, які були перші прояви квестів та їхні корені в історії? Як змінювалися квести впродовж історії? Які нові елементи та ідеї додавалися з часом? Як технологічні інновації впливали на розвиток квестів? Які технології використовувались у різні періоди? Як їх сприймали в суспільстві, чи вони використовувалися для специфічних цілей?

У тетьому питанні визначте які ключові елементи визначають характер квестів? Наскільки важлива інтерактивність у квест-технології? Як взаємодія учасників впливає на хід квесту та їхнє відчуття участі? Які можливості для індивідуалізації та персоналізації існують у квест-технології?

Висвітліть види квестів. Музейні квести : Які завдання можна включити в музейний квест для поглиблення знань про експозиції? Як музейні квести можуть сприяти вивченню конкретних історичних періодів чи тем?

Міські квести:

Які конкретні історичні місця можуть бути включені в міський квест?

Як можна використовувати міські квести для вивчення історії та архітектури міста?

Історичні реконструкції VR:

Як технологія віртуальної реальності може збагатити історичний досвід учасників?

Як можна створити історично точні віртуальні сценарії для квестів?

Історичні подорожі:

Як можна використовувати історичні подорожі для поглиблення знань учасників?

Які завдання можуть бути включені для вивчення певних періодів чи тем історії?

Тематичні квести:

Як можна фокусувати тематичні квести на конкретному періоді чи події?

Як вибрати тему, яка була б цікавою для учасників?

Історичні ігри-драми:

Як реалістично передати історичні події у формі рольової гри?

Як учасники можуть взаємодіяти та відчувати історію через ігри-драми?

Дослідницькі експедиції:

Які завдання можуть стимулювати дослідницький підхід до вивчення історії?

Як можна використовувати дослідницькі експедиції для відкриття нових фактів?

Історичні квести для вивчення культури:

Як можна враховувати різні аспекти культури в історичних квестах?

Як квести можуть сприяти культурному розумінню та взаємодії?

Охарактеризуйте методику організації квестів. Як визначити мету історичного квесту?

Які конкретні навчальні чи розважальні цілі ви хочете досягти через квест? Як підібрати історичний матеріал для квесту? Як вибрати історичні факти чи події, які будуть цікавими та збагачуючими для учасників? Як розробляти питання та завдання для учасників? Як створити завдання, які стимулюють критичне мислення та дозволяють учасникам активно вивчати історію? Як забезпечити взаємодію між учасниками?

Як створити завдання, що сприяють командній роботі та обміну інформацією між учасниками? Як враховувати різний рівень знань та інтересів учасників? Як адаптувати завдання так, щоб вони відповідали різним рівням навчання та індивідуальним інтересам?

Як вибрати та налаштувати технічні засоби для квесту? Як організувати роботу з місцевістю та доступними ресурсами? Як вибрати локації та ресурси, які дозволять максимально використовувати історичний контекст?

Як забезпечити безпеку та зручність учасників під час квесту? Як враховувати фізичні та технічні аспекти, щоб учасники відчували себе комфортно та безпечно?

Як оцінювати результати історичного квесту? Як визначати успішність учасників та як визначати їхні досягнення? Як підтримувати післяквестовий вивчення та обговорення? Як забезпечити, щоб історичний квест не був просто подією, але й підтримував довгостроковий інтерес та розуміння історії?

У четвертому питанні проаналізуйте використання розширеної реальності (AR):

Які можливості AR надає для покращення реального світу накладенням віртуальних об'єктів? Як AR може бути використана для навчання та освіти?

Висвітліть використання віртуальної реальності (VR):

Які можливості VR створює для імітації інших світів та вивчення віртуальних середовищ? Як VR може бути використана для тренування та розвитку різних навичок? Як AR та VR взаємодіють з реальним світом у навчальних цілях? Як вони можуть доповнювати та розширювати реальність для кращого засвоєння інформації? Як AR та VR можуть викликати інтерес та зацікавленість учнів?

Які можливості мобільних технологій використовуються для квестів? Як мобільні технології можуть слугувати інструментом для створення і виконання квестів? Які переваги має використання мобільних додатків у порівнянні з іншими технічними засобами? Які додатки чи інструменти популярні для розробки AR та VR контенту? Які програмні засоби дозволяють легко створювати AR- або VR-додатки?

Як вони можуть бути використані для навчання та розваг?

Соціальні та етичні аспекти використання AR та VR. Які можливі соціальні виклики пов'язані із використанням AR та VR у навчанні? Як вирішити етичні питання, пов'язані з використанням цих технологій?

Які місця може займати квест-технологія в сучасному світі? Перспективи розвитку квест-технології в майбутньому.

В останньому питанні проаналізуйте програмування та створення мобільних додатків для квестів:

Які мови програмування та технічні інструменти часто використовуються для розробки мобільних додатків для квестів? Як можна оптимізувати код для покращення взаємодії з учасниками та ефективності квесту?

Як використовується штучний інтелект в розробці квест-технології? Які конкретні функції штучного інтелекту можуть бути інтегровані в квест-додатки? Як AI може взаємодіяти з учасниками квесту для персоналізації досвіду? Роль машинного навчання в квест-технології: Як може використовуватися машинне навчання для адаптації сценаріїв та завдань у реальному часі? Які можливості навчання машин дозволяють покращити взаємодію учасників з квестом? Вплив штучного інтелекту на динаміку та складність квестів: Як AI може адаптувати складність завдань у залежності від здібностей та досвіду учасників? Як впливає розуміння інтелектом на загальну динаміку та непередбачуваність квесту? Які заходи безпеки дозволяють уникнути можливих загроз при використанні AI в квестах?

Оптимізація ресурсів та продуктивності з використанням AI: Як AI може бути використаний для ефективного розподілу ресурсів та оптимізації динаміки гри? Як забезпечити ефективну роботу додатка при великій кількості одночасних учасників? Як AI може відкривати нові можливості для творчості та інновацій у розробці квестів?

**Самостійна робота**

**Тема 6. Використання квест-технології в освітньому процесі.**

Швирка В. М. Квест як сучасна технологія навчання у вищій школі. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. 2019. № 6 (329). Ч. ІІ. С. 135–141.

**Створіть квест.**

***Схема для створення квестів, де враховано основні етапи та елементи:***

1.Визначення мети та цільової аудиторії:

Визначте, для чого ви створюєте квест і хто буде вашою цільовою аудиторією.

2.Обрання теми та сценарію:

Виберіть тему або концепцію для вашого квесту та розробіть основний сценарій подій.

3.Розробка завдань та питань:

Створіть завдання та питання, які будуть включені в квест. Забезпечте їхню різноманітність та складність.

4.Вибір місцевості та ресурсів:

Оберіть місце чи локації для проведення квесту та визначте, які ресурси будуть використані (мобільні додатки, QR-коди, AR, VR тощо).

5.Створення історії та образів:

Розробіть глибокий сюжет та персонажі, які залучать учасників у квест.

6.Робота з технічними аспектами:

Якщо використовуєте мобільні додатки чи технології (AR, VR), визначте, як вони будуть інтегровані.

7.Тестування та оптимізація:

Проведіть тестування квесту з малою групою учасників, збирайте відгуки та оптимізуйте завдання за потреби.

8.Підготовка та проведення:

Підготуйте необхідні матеріали, інструкції для учасників та забезпечте роботу всіх систем.

9.Післяпроведення та оцінка результатів:

Зберіть фідбек від учасників, проаналізуйте результати та враховуйте їх у майбутніх проектах.

10.Маркетинг та просування (опціонально):

Розробіть стратегію маркетингу для привертання учасників та підвищення інтересу до вашого квесту.

"Таємниці стародавнього світу"

Вивчення загадкових артефактів та давніх цивілізацій.

"Легенди та міфи епохи Ренесансу"

Розвідка творчості видатних художників, письменників та вчених цього періоду.

"Велика експедиція: Відкриваємо Новий Світ"

Дослідження подорожей та відкриттів відомих мандрівників.

"Таємниці середньовіччя: Легенди та реальність"

Вивчення середньовічної історії та подій.

"Великі подорожі: Морські та космічні експедиції"

Розгадування загадок подорожей в океанах та космосі.

"Запахи та смаки історії: Кулінарний квест"

Дослідження історії та культури через страви та кулінарію.

"Історія великих вчених та винахідників"

Вивчення життя та досягнень великих мислителів.

"Магія середньовіччя: Чарівниці, алхіміки та відьми"

Розгадування міфів та реальних подій з часів чарівниць та алхіміків.

"Таємниці років Просвітлення"

Вивчення наукових та філософських рухів цього періоду.

"Велика війна: Спогади та легенди"

Розкриття історій та подій Першої або Другої світової війни.

"Історія мистецтва: Від античності до сучасності"

Розгляд розвитку мистецтва через різні епохи.

"Історія героїв: Визначні особистості минулого"

Дослідження життя та досягнень великих особистостей.

"Історія украдених скарбів: Подорож у злодійський світ"

Дослідження великих крадіжок та загадкових зникнень цінностей.

"Весільна історія: Таємниці кохання та обрядів"

Вивчення різноманітних весільних традицій і історій кохання в різних епохах.

"Мистецтво та бунтарство: Епоха хіпі у світовій історії"

Вивчення впливу культурного руху хіпі на світову історію.

"Детективна історія: Розслідування злочинів минулого"

Учасники вирішують історичні "злочини" та розгадують таємниці.

"Піратська відьомниця: Скарби та загадки Карибського моря"

Подорож у світ піратів і відьомниць, розкриття таємниць та пошук скарбів.

"Спробуй себе в ролі розуміння: Життя геніїв та винахідників"

Учасники вибирають роль великих винахідників та працюють над своїми ідеями.

"Голлівудська історія: За кадром великих фільмів"

Розгляд історії голлівудських зірок та таємниць створення культових фільмів.

"Часова подорож у стилі стеампанк"

Вивчення альтернативної історії, де технології розвивалися за стилістикою стеампанк.

"Легенди міста: В пошуках загадкових історій"

Діти вивчають легенди та міфи, пов'язані з історією їхнього міста, та вирішують завдання, щоб розкрити таємниці.

"Архітектурна подорож: Знайомство із старовинними будівлями"

Діти досліджують старовинні будівлі у місті, виконують завдання та вивчають їхню історію.

"Мистецький штурм: Відкриття галерей та муралів"

Діти вивчають та оцінюють різноманітні форми мистецтва у місті, включаючи галереї та стріт-арт.

"Історична експедиція: Відкриття старовинних предметів"

Діти розглядають старовинні предмети та артефакти у місцевих музеях чи архівах.

"Спортивний квест: Дізнайся про спортивні досягнення міста"

Діти досліджують історію та досягнення спортивних команд та атлетів у місті.

"Таємниця фотографій: Реконструкція історії через зображення"

Діти розглядають старі фотографії міста та намагаються відновити історію за допомогою власних досліджень.

**Запитання**

"Які історичні події або епохи можна включити у квест для старшокласників?"

"Які завдання можна розробити для квесту, що досліджує історію міста чи регіону?"

"Як можна інтегрувати інтерактивні технології у історичний квест?"

"Які види завдань підходять для квестів, присвячених конкретним історичним темам, наприклад, подіям чи особам?"

"Чи можна створити історичний квест для дітей, який розвиватиме їхні творчі та критичне мислення?"

"Які виклики можуть виникнути при створенні історичного квесту та як їх подолати?"

"Чи можна створити історичний квест, який би стимулював інтерес дітей до читання та вивчення історії?"

"Як врахувати різноманітність та включити різні культури у історичний квест?"

"Які методи оцінки результатів можна використовувати учасниками історичного квесту?"

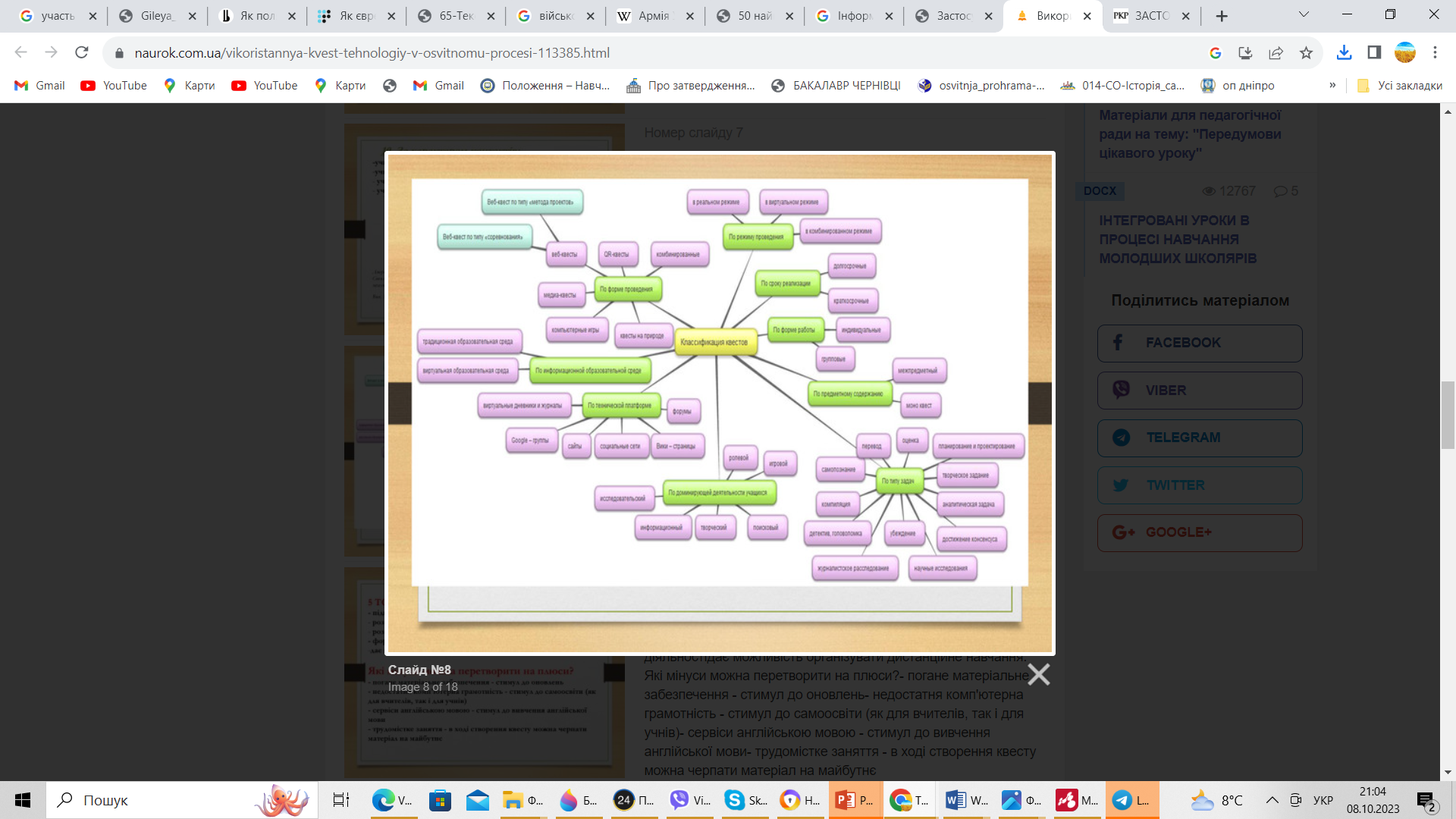
"Які ресурси можна використовувати для додаткового дослідження під час історичного квесту?"

"Які можливості для використання локацій та архітектури міста в історичному квесті для дітей?"

"Як забезпечити, щоб історичний квест був навчально-виховним і цікавим одночасно?"

"Які теми історії особливо підходять для інтерактивного вивчення через історичні квести?"

"Як врахувати індивідуальні рівні знань та інтереси учасників при розробці завдань для історичного квесту?"



**Тема 7. Модульно–рейтингова технологія.**

1. Визначення модульно-рейтингової технології. Пояснення основних принципів та ідеології модульно-рейтингової технології в освіті. Переваги та виклики модульно-рейтингової технології

2. Модульна структура: Розподіл навчального матеріалу.

А)Опис системи модулів та їхньої ролі в навчальному процесі.

Б)Розбір конкретних прикладів модульної організації (практичне).

3. Організація навчання: Педагогічні аспекти

А)Розгляд ролі викладача та студента в контексті модульно-рейтингової технології.

Б)Обговорення педагогічних стратегій для забезпечення ефективного навчання (практичне).

4. Оцінювання: Визначення рейтингової системи

А)Визначення критеріїв оцінювання та їх вагомості.

Б)Розгляд форм індивідуальних та колективних оцінок (практичне).

5. Технологічна підтримка: Використання інформаційних технологій

Представлення прикладів інтерактивних ресурсів (практичне).

**Література**

**Методичні рекомендації**

В практиці сучасної школи слід використовувати сумарні показники оцінки успішності навчально-пізнавальної діяльності старшокласників, які складають основу рейтингових систем контролю. У свій час модульно-рейтингова технологія навчання представляє собою організацію навчального процесу зі стимулюванням зацікавленої роботи старшокласників. Систематичний контроль ЗУН суттєво відрізняє модульно-рейтингову технологію навчання від традиційної технології з так званою суб’єктивною оцінкою досягнень у навчанні. Заміри знань у модульно-рейтинговому навчанні відбуваються за багатобальною шкалою. Сума балів, яку отримує старшокласник під час контролю знань визначає його індивідуальний рейтинг – інтегральний критерій якості знань, що дорівнює сумі отриманих учнем балів за результатами проведених форм контролю. Підґрунтям будь-якої педагогічної технології є пояснення, розуміння та взаєморозуміння. У разі пояснення є лише одна свідомість, один суб’єкт, монолог, за розуміння – два суб’єкти, дві свідомості, взаєморозуміння, діалог. Пояснення – це завжди погляд «зверху вниз», а розуміння – це спілкування, співробітництво, рівність у взаєморозумінні.

Складність та своєрідність модульно-рейтингової технології полягає в орієнтації на властивості особистості, її формування й розвиток відповідно до природних здібностей. Наведіть приклади. Звісно, що для її впровадження необхідні корекція змісту освіти, пошук методів і засобів навчання й виховання, які можуть виражатися в доброзичливому ставленні до учнів, довірі до них, залученні до планування уроку, створенні ситуацій взаємного навчання, використанні дидактичних ігор, творчих робіт, виявленні особистих проблем людини тощо.

Завдання вчителя зробити навчання сферою самоствердження особистості, підібрати освітньої технології, а це означає вибір стратегії, пріоритетів, систем взаємодії, тактик навчання та стилю роботи вчителя з учнем. Модульно-рейтингове навчання як педагогічна технологія набуло поширення в практиці формування знань з історії завдяки динамічності та гнучкості, що забезпечує режим найбільшого сприяння для реалізації індивідуальних інтересів та можливостей старшокласників. Учні самостійно досягають мети навчально-пізнавальної діяльності в процесі роботи з модулем.

Модуль є цільовим функціональним вузлом, у якому об’єднано навчальний зміст і технологію оволодіння ним. Де виникло модульне навчання? Це технологія, що є однією з моделей диференційованого навчання у школах нового типу та у вищих навчальних закладах, в яких освітній компонент домінує над розвивальним та визначається як доцільна і ефективна форма навчання, що підтверджується проведеними теоретичними дослідженнями, аналізом передового педагогічного досвіду та сучасних тенденцій удосконалення навчального процесу. Модульна система передбачає розподіл матеріалу курсу на навчальні модульно-самостійні розділи, або теми курсу з відповідною системою організації навчання, методичного забезпечення, діагностики та контролю навчального процесу. Першим застосовувати модульне навчання в Україні запропонував А. Алексюк. Як він бачив це? Які функції виконує ця технологія? Інформаційно-контролююча функція педагога перетворюється на консультативно-координуючу. Чому? Основою модульного навчання є завершений блок навчальної інформації, а зміст навчального предмета…. Педагогічна система навчання і виховання несе значення вирішального фактору формування особистості, так як має допомогти виявити, розвинути органічно притаманне. Кожен учень має відчути радість досягнення, усвідомлення своїх здібностей, віру у власні сили; допомогти дитині зрости в умовах успіху, дати відчути радість від здолання труднощів, допомогти зрозуміти, що задарма в житті нічого не дається, скрізь треба докласти зусиль. Головна сутність модульного навчання у тому що, учень самостійно досягає цілей навчально-пізнавальної діяльності у процесі навчання і передбачає створення позитивних мотивів до навчання завдяки новизні змісту, цікавості, емоційного змісту, організації навчального пошуку, опорі на життєвий досвід, подолання пізнавальних труднощів. Обґрунтуйте теорію та методику, переваги та особливості впровадження модульно-рейтингової технології навчання історії для організації особистісно-мотивованої, пізнавальної діяльності учнів протягом навчального процесу, побудованого на основі діалогового спілкування.

Для переходу на модульне навчання необхідно створити певні умови. Перш за все це є мотивація вчителів. Які саме? Велику роль відіграють методичні об'єднання, які мають виявити ступінь задоволення дітей і батьків освітніми послугами школи, потребами, які залишаються незадоволеними. Обов’язкова умова сформованість мінімуму знань і загальних навчальних умінь. А також це матеріальні можливості школи, це розмноження модулів, оскільки вони відіграють свою роль, лише коли кожен учень буде забезпечений конкретною програмою дій. Перед колективом вчителів – методистів постали завдання щодо здійснення конвент-аналізу психолого-педагогічної літератури з проблем дослідження, сучасного стану педагогічної практики з впровадження освітніх технологій, створення й апробація моделі модульно-рейтингової технології навчання, розробки рейтингової системи оцінювання знань учнів, здійснення моніторингу ефективності впровадження дослідно-експериментальної роботи, а також розроблення методичних рекомендацій відтворюваності змісту модульно-рейтингової технології в практику роботи загальноосвітніх навчальних закладів.

Модуль являється цільовою навчальною одиницею, в якій об’єднано навчальний зміст і технологія оволодіння ним, це є і засіб навчання, так як до нього входять: цільовий план дій, банк інформації, методичне керівництво. Доведіть, що використання елементів модульного навчання на уроках історії створює умови максимального розвитку учнів з різним рівнем здібностей. Учні самостійно досягають конкретної мети навчально-пізнавальної діяльності в процесі роботи з модулем. Модульна система створює умови для реабілітації відстаючих і просунутого навчання тих, хто здатний вчитися з випередженням. Наведіть приклад.

Як із цією технологією пов’язано виховання учня як життєво і соціально компетентної особистості, здатної здійснювати самостійний вибір і приймати відповідальні рішення у різноманітних життєвих ситуаціях, вироблення умінь практичного і творчого застосування набутих знань? Одним з найважливіших компонентів нової моделі шкільної освіти є її орієнтація на практичні навички, на здатність застосовувати знання.

Основними мотивами впровадження в навчальний процес модульно-рейтингової технології навчання є гарантованість досягнення результатів навчання, можливість працювати учнів у групах, в парах, паритетні відносини вчителя й учня, можливість спілкування між собою, можливість вибору рівня навчання, індивідуальний темп, постійний контроль результатів навчання. Доведіть.

Для впровадження модульно-рейтингової технології навчання діяльнісний аспект має центральне значення, сформульовані завдання навчального процесу висувають перед учнями на початку навчання. Обґрунтування навчальних завдань, організація контролю за засвоєнням цих завдань, підготовка навчального матеріалу, дає змогу учням розв'язувати поставлені завдання. Створення можливостей для поєднання різних видів навчальної та науково-педагогічної діяльності, де має переважати навчальна діяльність учнів, індивідуальне учіння. Вчитель має проводити діагностику, консультації, бути мотиватором, постачальником інформації. Використання різних методів, прийомів та засобів навчання має сприяти комплексному досягненню цілей навчання і контролю за засвоєнням змісту конкретної теми.

Тільки сам вчитель у конкретній педагогічній ситуації може підібрати оптимальний метод навчання, але це не означає, що не існує критеріїв відбору конкретного методу. Критерії відбору мають відповідати критеріям оптимальності процесу навчання, що забезпечують досягнення результатів навчання та відповідають запланованим цілям та реальним можливостям учнів. Вимоги до вибору методів навчання для модульно-рейтингової технології навчання визначаються закономірностями та принципами навчання, цілями та задачами, змістом та методами науки, предмета, навчальними можливостями учнів, особливостями зовнішніх умов і можливостями самого вчителя, його досвідом, рівнем теоретичної та практичної підготовки, здатністю застосовувати певні методи, прийоми, засоби навчання, а також особистісними якостями. Обґрунтуйте.

Основні групи методів модульно-рейтингової технології навчання, це методи стимулювання та мотивації, а саме методи формування інтересу до навчання, почуття обов’язку та відповідальності, які можна зреалізувати використовуючи пізнавальні ігри, навчальні дискусії, методи емоційного стимулювання та ін. Методи організації та здійснення навчальних дій та операцій – перцептивні, логічні, гностичні – методи навчального заохочення, осуду, висунення навчальних вимог та ін. І методи контролю та самоконтролю у вигляді усного, письмового, лабораторного, комп’ютерного контролю та самоконтролю. За класифікацією методів навчання Ю. К. Бабанського.

Що ж до діяльності учня, її показників, це активність в процесі роботи з навчальним матеріалом під час підготовки завдань конкретного модуля, можливість обирати найбільш прийнятний для нього спосіб учіння, оптимальний темп оволодіння навчальним матеріалом, свобода пристосування часу занять і змісту модуля до їхніх індивідуальних потреб. Критерії оцінювання навчальних досягнень старшокласників отримують одночасно і рівень особистого засвоєння знань кожним, учень отримує залік, якщо його відповіді засвідчують нормативний рівень засвоєння, контрольні запитання мають на меті оцінити ступінь засвоєння знань, умінь і навичок, закріпити здобуте, діагностувати труднощі.

Умовою блочно-модульного вивчення програми курсу, що припускає об’єднання різних форм навчальної роботи в єдиний блок уроків по темі. Необхідно дотримуватися наступної послідовності дій при складанні модульної програми: – визначення комплексної мети навчання для учнів та їх формулювання; – відбір змісту навчального матеріалу та прийомів навчальної діяльності; – розподіл змісту по урокам з урахуванням принципів модульного навчання; – визначення вихідного рівня володіння навчальним матеріалом; – відпрацювання змісту навчання (семінари, практичні, лабораторні роботи; – контроль засвоєння знань (поточний, проміжний, підсумковий контроль) і корекція помилок; – підбір літератури для учнів (вказується перелік обов’язкової та додаткової літератури). Теоретичний аналіз модульно-рейтингового навчання дозволяє виділити наступні його особливості – обов’язкова обробка кожного компонента дидактичної системи і їхнє наочне уявлення в модульній програмі і модулях; чітка структуризація змісту навчання, послідовний виклад теоретичного матеріалу, забезпечення навчального процесу методичним матеріалом і системою оцінки і контролю засвоєння знань, що дозволяє корегувати процес навчання, варіативність навчання, адаптацію навчального процесу до індивідуальних можливостей і запитів тих, що навчаються.

Результат використання модульної технології на уроках історії дає можливість реалізувати механізм організації творчої діяльності дітей, навчити їх творчо та самостійно мислити, формувати позитивну мотивацію, що приводить до значного підвищення рівня навченості учнів.

Робота вчителя має складається з наступних дій… Охарактеризуйте їх. Вибір активних форм навчання є важливим (доведіть). За змістом навчального матеріалу розробляються завдання простого рівня складності, середнього рівня складності і завдання підвищеного рівня складності з елементами пошукового дослідницького навчання для кожного учня. Діалогова частина навчального модуля має ще одну особливість: використання активних і ігрових форм навчання дає змогу учням працювати з навчальним матеріалом. Неодноразове повернення до навчального матеріалу «по наростаючій», від простого до складного, від репродуктивних завдань до завдань творчого характеру, до елементів дослідницької діяльності дає можливість розвивати в учнів здібності, пам’ять, мислення, увагу, усне і письмове мовлення. Важливою умовою модульно-рейтингової технології навчання є можливість використання учнями будь-яких наукових джерел – підручників, навчальних посібників, довідкової літератури, а також одержання оперативної консультації з боку вчителя.

Підсумкова частина навчального модуля – контроль. Якщо впродовж всіх уроків діалогової частини вчитель заохочує взаємодопомогу учнів, використання ними різних наукових джерел, то в підсумковій частині учень має показати знання, уміння і навички, одержані в діалоговій частині модуля, без сторонньої допомоги. Підвищення ефективності навчально-виховного процесу на уроках історії забезпечує блочна, модульна побудова навчального матеріалу; мотивація навчання на основі цілі навчання визначення мети і завдання, яке слід розв'язати під час уроку, в основі цілі – завдання обираються адекватні методи навчання та форми організації навчальної роботи, вибір структури і типології уроків; самостійна навчально-пізнавальної діяльності учня; застосування інтерактивних методів навчання; організація контролю знань на основі рефлексії учня і вчителя. Для вчителів модульно-рейтингова система оцінювання є реальною можливістю індивідуалізації навчання та диференційованого підходу, можливістю допомогти учням у навчальній роботі, рівномірно розподілити навантаження протягом семестру, а також уникнути конфліктів, які часто виникають у результаті підсумкової перевірки знань. Модульно-рейтингова система відрізняється від традиційної за сукупністю базових компонентів – призначенням і змістом освіти, функціями вчителя та учня, технологіями та методичним забезпеченням педагогічної взаємодії, вимогами до наукового проектування й досвідного втілення цілісного функціонального циклу навчального модуля.

Саме це дає підстави визначити її як інноваційну і що комплексно (теоретично і практично, культурно й соціально, дидактично і психологічно) розвиває національну освіту в напрямі гуманізації та демократизації суспільства. Водночас вона вдало використовує здобутки як традиційної шкільної практики, так і досвіду наукового пошуку інноваційних систем за кордоном. Це стосується не тільки вихідних ідей (культура, розвиток) і принципів (ментальності, духовності, розвитковості, модульності), а й правил і норм наукового проектування, умов і процедур мистецького втілення неперервної педагогічної взаємодії педагога та учнів.

Спробуйте розробити модульно-рейтингову технологію навчання історії у профільній загальноосвітній школі З'ясування значення групової роботи та взаємодії в модульній структурі. Обговорення використання платформ для електронного навчання та систем управління навчанням.

Поради щодо організації групових завдань (практичне).

**Запитання**

Як ви розумієте термін "модульно-рейтингова технологія" в контексті освіти?

Які основні принципи лежать в основі модульно-рейтингової технології?

Які переваги може надавати цей підхід у навчальному процесі?

Як можна розділити навчальний матеріал на модулі для оптимального навчання?

Які можливості для взаємодії між студентами та викладачами включає модульно-рейтингова технологія?

Які виклики можуть виникати при організації навчання за модульно-рейтинговою технологією?

Які критерії ви б використовували для оцінювання успішності студентів у модульно-рейтинговій системі?

Як розподіляються вагомості оцінок для окремих модулів?

Які інформаційні технології ви вважаєте найбільш ефективними для підтримки модульно-рейтингової технології в освіті?

Як можна використовувати електронні ресурси для покращення процесу навчання?

Як ви бачите роль групової роботи у модульно-рейтинговій технології?

Як ви плануєте сприяти співпраці між студентами під час навчання за цим підходом?

Як можна врахувати індивідуальні потреби студентів у модульно-рейтинговому підході?

Як стимулювати самостійний розвиток студентів через цей підхід?

**Самостійна робота**

**Тема 7. Модульно–рейтингова технологія**

**Розвиток учбової діяльності школяра в системі модульно-розвивального навчання**

Складіть індивідуальний план учбової діяльності конкретного учня в умовах модульної системи.

**Література**

Мельник В.В.Дидактичні засади проектування модульно-розвивальних занять у загальноосвітній школі: Автореф. дис. канд. пед.наук, 13.00.01/ Івано-Франківськ. Держ. пед. ун-т.-Ивано-Франківськ, 2007.– 26 с.

Пентилюк М.І. Особливості технології уроку // Дивослово. — 1998. — К., №4. — С.17-18.

Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Науково-методичний посібник. — К., 2004. — С.9-15.

Семенюк Т.В.Науково-педагогічне проектування граф-схем навчальних курсів загальноосвітньої школи за модульно-розвивального навчання: Автореф. дис. канд.пед.наук, 13.00.01.- К. 1999.– 19 с.

Биков В. Ю. Моніторинг рівня навчальних досягнень з використанням Інтернет-технологій [Текст] : монографія; за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О.Жука.  К. : *Педагогічна*

*думка*, 2008. 128 с.

Семенюк Т.В.Теоретико-методологічні питання наукового проектування // Управління національною освітою. - К., 1998. - С.321-324.

Фурман А.В. Методологічна модель Школи розвитку // Рідна школа. –К., 2004. - №6. - С.19-25.

Фурман А.В. Модульно-розвивальне навчання: два підходи до експериментування // Освіта й управління. - 2005. - Т.1. - №1. – С.21-28

Фурман А.В., Семенюк Т.В*.* Науково-методична експертиза граф-схем навчальних курсів загальноосвітньої школи // Освіта і управління.- К., Т.2. – №3. - 1998. - С.98-109.

**Методичні рекомендації**

Побудова процесу навчання, що забезпечує розвиток самостійності в навчальній діяльності школяра й відповідає цілісній природі особистості учня, можна здійснити за допомогою конструювання системи навчання, заснованої на ідеях модульності, структурування, динаміки й розвитку.

В системі модульно-розвиваючого навчання виникає можливість для розв'язання поставлених завдань, завдяки наступним особливостям:

- модульне навчання засноване на використанні модулів, побудованих по типу функціонального вузла, що інтегрує всі компоненти системи, і забезпечує її динаміку;

- функції модуля реалізуються в полі суб'єкт-суб'єктної взаємодії вчителя й учня, заснованого на паритетних засадах у взаєминах;

- модульне навчання припускає організаційне рішення, що забезпечує концентрацію й відносну завершеність навчального процесу;

- модульне навчання спрямоване на розвиток самостійності, урахування індивідуальних особливостей і формування творчої особистості учня.

Порівняльний аналіз традиційного навчання й модульної системи, дозволяє виділити наступні розпізнавальні риси модульного навчання:

Завдання. Завдання модульного навчання формулюються в діяльнісному аспекті й пред'являються учням перед початком навчання.

Підготовка навчального матеріалу. В першу чергу формулюються цілі й завдання навчання, потім будується система контролю за засвоєнням знань і вирішення поставлених завдань, тільки після цього готується навчальний матеріал, що дозволяє учню вирішити ці завдання й досягти поставлених цілей навчання.

Діяльність у процесі навчання. Акцент ставиться на навчальній діяльності школяра, його індивідуалізованому навчанні з обов'язковим результатом - навченням.

Роль учителя. Учитель виконує функції діагноста, консультанта-порадника, мотиватора й надання різних джерел інформації.

Методи й засоби навчання. В модульній системі навчання можуть використовуватися різні методи, найчастіше продуктивні, що активізують і розвивають. Засоби навчання вибираються так, щоб вони допомагали комплексному досягненню цілей навчання й контролю, тому в модуль включаються різноманітні засоби.

Участь того, якого навчають,. Учень засвоює інформацію в активній формі роботи з навчальним матеріалом.

Індивідуалізація й темп навчання. Модулі можуть бути дуже індивідуалізованими. Школяр може сам вибирати спосіб і засоби навчання. Дитина може вчитися в «своєму темпі», вона може повторювати модуль або його частини стільки разів, скільки йому необхідно. Кожен учень витрачає на навчання стільки часу, скільки йому потрібно у відповідності зі своїм інтелектом й іншими індивідуальними особливостями.

Свобода дій. Основний матеріал модуля вивчається на уроці. Однак частина роботи з модулем проходить в зручний для школяра час і залежить від його індивідуальних потреб.

Мобільність. Модулі можна використовувати в будь-якому місці (вдома, у лікарні, у поїздці й т.п.), ними можна обмінюватися й вивчати в будь-який час у зручному місці.

Засвоєння, повторення й закріплення знань. Учень може отримати додатковий час для засвоєння навчального матеріалу. Повторення матеріалу учнем залежить від результатів засвоєння. Невеликий об'єм модуля забезпечує негайний контроль і корекцію рівня засвоєння.

Контроль. Школярі знайомляться не тільки із цілями й завданнями навчання, але й із критеріями оцінки. Контрольні завдання складаються з метою визначити рівень засвоєння, закріпити засвоєне, діагностувати труднощі в навчанні. Оцінка результатів засвоєння матеріалу окремим учнем не залежить від рівня результатів у групі.

Умови навчання. Модуль вважається поганим, якщо більшості дітей не вдається вирішити поставлені завдання. Якщо учень зацікавлений, він легко отримає додатковий матеріал, не заважаючи іншим учням.

Системний опис модульного навчання показує, що в даній системі навчання забезпечуються особливі умови для розвитку навчальної діяльності школяра.

Модульний підхід до побудови навчального процесу реалізується в процесі побудови навчання на основі модулів і модульних програм. Як одиниця процесу навчання модуль виконує кілька функцій: цілеполагання, джерела інформації, управління й розвитку.

Відповідно до функціонального призначення, зміст кожного модуля включає чотири взаємозалежних блоки.

По-перше, блок дидактичних цілей, що трансформуються в цільову програму дій для учня.

По-друге, блок інформації про способи контролю й самоконтролю, що містить варіанти контрольних завдань, тестів, питань.

По-третє, власне навчальний матеріал по досліджуваному предмету, структурований на навчальні елементи.

По-четверте, блок інформації про можливі шляхи й способи освоєння даного навчального матеріалу, що дозволяють досягти запланованих результатів у розвитку навчальної діяльності й самостійності учня.

Блок дидактичних цілей у модулі реалізує функцію цілеполагання, сприяє усвідомленню близьких, середніх і віддалених перспектив освіти не тільки вчителем, але й учнями. Цілі модульного навчання осмислюються учнями як очікуваний результат пізнавальної діяльності, що формує стійку позитивну мотивацію навчальної діяльності, розвиває самостійність, забезпечує активну позицію учня в навчальному процесі.

На самому початку навчання кожному учню надається вся модульна програма, розроблена на тривалий етап навчання (чверть, навчальний рік, весь період навчання предмету й т.п.). У модульній програмі вказується чітко сформульована комплексна дидактична мета, яку учень повинен зрозуміти й прийняти як особисто значимий й очікуваний результат.

На початку кожного модуля, а також кожного навчального елемента, конкретно описуються інтегруючі й часткові дидактичні цілі, відповідно. Цілі усвідомлюються школярами як перспективи їх реальної пізнавальної діяльності й власної освіти.

У модульній технології навчання дидактичні цілі трансформуються в цілі самоосвіти, що складають цільову програму дій учня. Цілі самоосвіти формулюються в термінах діяльнісного підходу й мають двоярусну спрямованість: на організацію пізнавальної дії й на перспективу використання результатів у практичній навчальній діяльності. Відомо, що розвиток навчальної діяльності залежить від ступеня активності й самостійності самого учня, від сформованості в суб'єкта емоційно-особистісного відношення до процесу освіти.

Побудова й прийняття учнем цільової програми дій при модульному навчанні забезпечує школярам суб'єктну позицію, формує їх активно-перетворююче відношення до навчальної діяльності.

Очевидно, що діяльність складається з окремих дій. Тому важливо ставити цілі не тільки для всієї сукупності пізнавальної діяльності учня, але й для кожної пізнавальної дії. Модульне навчання дає таку можливість, тому що цілі навчання школяра формулюються на початку кожного модуля й кожного навчального елемента.

При цьому дотримується умова адекватності навчальних цілей системі дидактичних цілей модуля й, в остаточному підсумку, комплексній цілі всієї модульної програми.

Побудова системи цілей модульної програми дозволяє чітко позначити логіку розвитку змісту навчального матеріалу, його внутрішньопредметні й міжпредметні зв'язки, виділити навчальні елементи цього змісту.

Структурування навчального змісту забезпечує умови для більш повного усвідомлення його логічних зв'язків не тільки вчителем, але й учнями. Провідні ідеї, стрижневі інтегруючі закономірності, системоутворюючі змістовні матеріали й логіка їх розвитку в навчальному предметі, система узагальнених знань виводяться з підсвідомості на рівень усвідомленого освоєння дітьми, бачення перспектив їх застосування в навчальному процесі.

При цьому послідовність і повнота навчального змісту в модулі, різноманіття розглянутих педагогічних технологій й інноваційних підходів до розв'язання освітніх і виховних ситуацій стають зрозумілими й обґрунтованими, сприймаються учнями як об'єктивно необхідні вимоги, а не пропоновані вчителем ззовні.

У процесі структурування зміст навчального предмета усвідомлюється вчителем як система. Аналіз логічної структури змісту навчального курсу дозволяє визначити, які спеціальні, предметні вміння й навички повинні бути сформовані в учнів у ході освоєння даного модуля, і які загальнавчальні вміння й навички будуть потрібні для забезпечення успіху в процесі його освоєння.

Система необхідних умінь і навичок формується як із принципово нових для учнів, так і з тих умінь і навичок, якими школярі вже володіють.

Відомі вміння й навички складають основу для засвоєння об'єктивно й суб'єктивно нових способів пізнавальної діяльності.

Інформація про необхідні вміння й навички включається в зміст модуля. Ці відомості надаються учню у вигляді орієнтовних основ дій різного типу, що дозволяє формувати орієнтацію навчальної діяльності не тільки на кінцевий результат, але й на пошук методу, що приведе до досягнення цього результату.

Така постановка питання дозволяє сформувати творче відношення до навчальної діяльності й самоосвіти, забезпечити зростання активності й самостійності учнів у процесі модульного навчання.

Навчальний матеріал, включений у модуль, повинен бути настільки закінченим блоком інформації, щоб існувала можливість конструювання цілісної модульної програми з окремих модулів.

Навчальний матеріал, що відповідає реалізації однієї інтегруючої цілі, поєднується у великий блок, структурований на навчальні елементи, і входить в один модуль. При цьому модульна програма повинна забезпечити засвоєння навчальної дисципліни відповідно до державного стандарту освіти, а також надавати можливість для формування більш високого рівня освіченості й розвитку творчого потенціалу учня.

Зміст модуля диференціюється на матеріал, який необхідно чітко й докладно розкрити для учнів (основний матеріал), і матеріал, що вони повинні розглянути й освоїти самостійно (додатковий матеріал). Основний навчальний матеріал модуля надається учням на такому рівні складності й у такому ступені узагальненості, щоб пізнавальна діяльність з його освоєння знаходилася в зоні найближчого розвитку учня .

Мотивація навчання, підготовленість і навчальні можливості різних учнів не збігаються, тому той самий навчальний матеріал представляється їм у різних формах: у формі узагальнюючих або проблемних лекцій вчителя; у вигляді пояснювального тексту підручника й інших навчальних посібників; у вигляді опорних конспектів або узагальнюючих схем з теми; як список основних положень, визначень і понять; у формі карти самостійної роботи з модулем; у вигляді довідкових матеріалів та ін.

Крім того, той самий навчальний матеріал освоюється й присвоюється учнями за допомогою різних видів навчальної діяльності: слухання й конспектування лекцій; читання й аналізу додаткової літератури; участі в обговоренні проблем на уроці; виконання творчих, практичних завдань і т.п.

Це дозволяє кожному учню полегшити процес вивчення змісту навчальних предметів, досягти індивідуального рівня і якості освіти (не нижче державного стандарту).

Навчальний матеріал, що дозволяє поглибити або розширити знання учнів розглядається учнями самостійно. У змісті модуля даються чіткі вказівки, з яких питань і де можна знайти такий матеріал, а також, коли і як можна отримати роз'яснення у випадку затруднень у його освоєнні.

Практичні й творчі завдання також діляться на обов'язкові для всіх учнів і виконувані учнями за бажанням.

У модулі пропонуються серія способів і шляхів засвоєння змісту освіти, з яких учень може вибирати з урахуванням своїх можливостей і потреб. При необхідності, учні здійснюють конструювання індивідуальних навчальних траєкторій з опорою на надані відомості й особистий досвід самоосвіти й навчальної діяльності. Для цього в модулі міститься інформація про способи самостійної пізнавальної діяльності.

Таким чином, модульне навчання забезпечує умови для успішного розвитку навчальної діяльності кожного учня, надаючи йому можливість вибору найбільш підходящого шляху й засобів самовдосконалення.

Ситуація вибору, в свою чергу, розвиває в школярів почуття відповідальності за свій вибір, почуття обов'язку й потребу в подальшому саморозвитку .

Система модульно-розвиваючого навчання, заснована на ідеях модульності, структурування, динаміки й розвитку створює особливі умови для становлення навчальної діяльності учня, формування активного, творчого відношення до власної освіти й до пізнавальної діяльності в цілому.

Технологія навчання в даній системі має характеристики, властиві для особистісно-орієнтованих технологій: цільова настанова на розвиток особистості; проектування змісту освіти різних рівнів складності, об'єму, самостійності; суб'єкт-суб'єктний характер взаємодії між учителем й учнями; опора на суб'єктний досвід учнів; подання навчального матеріалу у вигляді системи пізнавальних і практичних завдань і вправ; мотиваційне забезпечення процесу освіти. Головна мета технології модульно-розвиваючого навчання - не системи знань й умінь, а постійне збагачення досвіду творчості, формування механізму самовдосконалення й самореалізації особистості кожного учня в процесі освіти.

**Інструкція**

"Учень - не посудина, яку треба заповнити, а смолоскип, який треба запалитити ! " Головне навчити учнів не просто одержувати інформацію, а навчити їх здобувати її самостійно, самостійно її обробляти, осмислювати і використовувати. Але навчаться вони робити це, якщо поступово пройдуть всі п'ять сходинок до модульно - розвивального навчання разом з вами, причому учитель і учень повинні іти поруч.

**Найголовніша перша - "Підготовча сходинка".** На цьому етапі відбуваються "революційні" зміни у психології, як вчителя, так і учня.

Цей етап можна назвати періодом вкладання капіталу, який колись буде давати добрі прибутки. Перше, що треба зробити, це визнати учня рівним собі і навчитись його поважати. Повага - це найважливіший інструмент, і ним ми повинні викликати бажання учня сьогодні стати кращим, ніж учора. Потрібно буде навчитися вибачатися перед учнем, якщо ви допустили помилку. Частіше створювати ситуації успіху тим учням, які цього потребують. На цьому етапі дуже важливо заслужити довіру учнів, ніколи їх не обманювати, дотримуватися своїх обіцянок.

Важливим завданням цього етапу є створення відчуття учнем власної компетентності, стимуляція прагнення учнів до успіхів у діяльності, позитивне проблемно-діалогічне сприйняття учнем навчально-виховних цілей.

Дуже корисно на цьому етапі запровадити правила спілкування учнів і вчителя на уроці:

- по-перше, забороняється критика будь-яких думок і пропозицій, я учнями так і вчителями;

- по-друге, всі учні рівні по положенню, не має захвалених, принижених, авторитетів ;

- по-третє, ніхто не повинен боятися висловлювати самі непередбачені, сміливі, фантастичні, навіть абсурдні. Соромно не знати, а не хотіти знати.

Необхідно покінчити з таким несумісним з продуктивними технологіями навчання явищем, як списування. Якщо вчителю вдалося досягти того, що учню на одинці з собою стало соромно від порушення прийнятих вчителем і класом правил, якщо кожен учень прагне стати кращим, якщо в його свідомості стає власним переконанням уявлення про те, що краще і що гірше, що мені корисно, а що заважає, то це означає, що вже створені умови для розв'язання наступної проблеми.

Учителю доведеться розробити цілу систему прийомів, здатну навчити дітей говорити. А говорити вони будуть тоді, коли не боятимуться це робити, а також, розумітимуть те, що повинні говорити. Ці та інші проблеми виникнуть у вчителя історії, який твердо вирішив запровадити вище згадану технологію, саме тоді, коли він почне "ламати" традиційну систему і наближатися до модульно - розвивальної.

Якщо всі ці завдання вдалося вирішити, то вчитель може переходити на **другу сходинку, що має назву "Ланцюжкове навчання".** При переході від сходинки до сходинки постійно змінюються функції вчителя історії. На даному етапі вчитель виступає в ролі режисера навчального процесу, який розробляє сценарій уроку, спрямовує хід розумової діяльності кожного учня, розставляє все на свої місця і непомітно для учнів поступово передає їм ці функції.

Найважливішою характеристикою цього етапу є перехід до осмисленого навчання.

При формуванні основних прийомів навчальної діяльності, потрібно навчити учнів:

- осмислювати назву теми уроку історії;

- виділяти основні навчальні задачі уроку, теми, курсу;

- формулювати головну думку блоку, теми, абзацу уроку;

- вчитися розбивати матеріал на міні-блоки;

- складати узагальнюючі схеми;

- виділяти "опори" в навчальному матеріалі;

- виконувати вимоги до відповіді учня;

- самостійно опрацьовувати матеріал репродуктивного рівня.

- здійснювати контроль, самоконтроль на любому етапі навчання історії.

Навчання історії почне носити осмислений характер тільки тоді, коли почнуть з'являтися запитання від учнів. Адже осмислене питання - це вже перший крок до розв'язання проблеми, а правильно сформульоване питання - це половина відповіді на нього.

Тому дуже важливо навчити учнів формулювати основне завдання теми проблему або мету уроку історії, розуміти вимоги цього завдання, здійснювати аналіз наявності чи відсутності у себе знань для його розв'язання, відмежувати теоретичну частину від практичної. Якщо осмислене навчання буде основою роботи, то учням не доведеться заучувати незрозумілі або малозрозумілі слова і фрази, що так спустошує їх.

Жодне математичне поняття, судження, закон не повинно запам'ятовуватись без його ЗРОЗУМІННЯ. Особливу увагу слід приділити розробці завдань для оцінки рівнів засвоєння і розуміння навчального матеріалу.

При визначенні рівня розуміння і осмислення слід зменшувати кількість запитань, що вимагають простого відтворення. Адже, зрозуміти якусь нову ситуацію, якийсь новий об'єкт, означає пізнати ІСТОТНЕ в цій ситуації, розкрити даний об'єкт в його зв'язках і відношеннях з іншими об'єктами. Розуміння - процес активний, в ході якого відбувається формування і переборення кожним учасником навчального процесу, власних проблемних ситуацій, що функціонують на основі єдиної навчальної проблемної ситуації.

На другій сходинці ще зберігаються такі стандартні для історії типи уроків, як шкільна лекція, уроки вивчення нового матеріалу, уроки формування умінь і навичок та інші. Але шкільна лекція, як і інші типи уроків, уже на другій сходинці модульно - розвивального навчання набуває нових рис. Крім інформаційної функції, вона застосовується для вироблення певних навичок навчальної діяльності, таких, як уміння порівнювати об'єкти та їх властивості, аналізувати факти та робити висновки, виділяти головне та другорядне, моделювати ситуації.

Наступна, **третя сходинка має назву "Дискретне навчання**". На цьому етапі повністю відсутні традиційні комбіновані уроки. Вивчення теоретичного матеріалу відбувається на лекціях та семінарах, практичні заняття - проводяться на вищому рівні самостійності. На цьому етапі учитель історії вже не режисер, а диригент.

І знову відбувається поступова передача функцій вчителя учням. Під час вивчення теоретичного матеріалу вчитель зменшує об'єм інформації, яку повинні отримати учні на уроці історії. Для прискорення і полегшення оволодіння знаннями, математичний матеріал подається збільшеними дозами-блоками, які записуються у вигляді схем.

Повне заповнення таких схем, блоків відбувається на семінарських заняттях. Для такої організації навчання на уроці історії, необхідно мати сформовані навички роботи з навчальними посібниками, яких повинно бути декілька. Після складання опорної схеми на лекційному занятті учні отримують домашнє завдання, в якому потрібно підібрати фактичний матеріал з підручників та додаткової літератури, порівняти виклад певного питання у різних навчальних посібниках, знайти помилки, суперечливі факти, які стосуються даної теми.

На семінарському занятті від учнів повинен іти потік суджень, обгрунтувань та висновків, які свідчитимуть про результат процесу їх мислення. В процесі висловлення суджень про якийсь об'єкт формуються певні поняття про цей об'єкт. Чим більше суджень можуть сформулювати учні, тим змістовнішим буде їх поняття про нього.

Історичні поняття, які є абстрактними, успішно засвоюються там, де учні думають спільно з учителем, виділяють їх істотні ознаки, аналізують та порівнюють їх. Якість засвоєння знижується, якщо учитель просто повідомляє учням готові відомості про його ознаки, які їм треба тільки запам'ятати. Вона підвищується там, де учням дається більше можливостей самостійно працювати з навчальним матеріалом. Для заохочення учнів, особливо середньої ланки, максимальну кількість балів можна виставляти за найоригінальнішу думку, судження.

Що стосується практичних занять з історії, то і в цьому напрямку слід піднятися на одну сходинку. Адже пізнати що-небудь можна лише шляхом дії, а не споглядання. Навчитись розв'язувати математичні задачі найкраще через моделювання цих задач. На цьому етапі важливо навчити учнів думати, озвучувати думки, обов'язково уміти їх класифікувати, а потім їх аргументувати. Також корисно пропонувати учням завдання творчого характеру. Позитивним моментом такої роботи є те, що учні досить часто отримують завдання із суперечливими, недостатніми або надлишковими даними.

В результаті такої організації навчання на уроках історії учні одержуватимуть задоволення від процесу пізнання, вільно і невимушено почуватимуть себе на уроці. А це означає, що вчитель разом з учнями вже може переходити на **наступну сходинку, яка називається "Самонавчання".**

Сама назва сходинки підказує, що ми можемо перейти до повноцінного впровадження модульно-розвивальної системи навчання, а не лише її елементів, як було до цього. На цьому етапі вчитель знову передає ряд своїх функцій учням, перетворюючись при цьому у "замовника", що, за досить вдалою термінологією А. Зільбермана, "замовляє" теми, "приймає" їх і "розраховується" за них оцінками. Лекційні уроки на даному етапі зводяться до мінімуму, уроки історії проводяться у формі семінарів-практикумів.

Відкриваються широкі можливості для організації групових, індивідуальних та колективних форм роботи на уроці та впровадження особистістно-зорієнтованого навчання. Обов'язки учителя на цьому етапі мінімальні. Настає час отримувати " дивіденти".

Завдання першого рівня мають репродуктивний характер, містять обов’язковий мінімум інформації, доступний всім. Другий рівень – завдання продуктивного характеру із запитаннями аналітичного змісту. Третій рівень завдань передбачає застосування знань і навичок у нових умовах з елементами творчої діяльності. В процесі вивчення історії кожний модуль пов’язаний з попереднім і наступним. Крім того, матеріал кожного модуля може містити дрібніші структурні частини – „навчальні елементи”. До кожного модуля, а також і до навчальних елементів зазначено конкретну мету їх вивчення та наведено відповідні методичні рекомендації.

Модульне навчання дає змогу брати до уваги потреби та інтереси учнів, їхні здібності. Водночас є змога залучати школярів до пошукової, дослідної діяльності, в процесі якої формуються дослідницькі уміння. Модульний підхід змінює роль учня у навчальному процесі, перетворюючи його на суб’єкт навчання.

**Принципи складання модульного уроку**. При складанні модульного уроку вчителю необхідно враховувати, що навчальних елементів (НЕ) не повинне бути багато (максимально 7), але обов'язкові наступні: НЕ-0 (визначає інтегруючу мету по досягненню результатів навчання. НЕ-1 (включає завдання по виявленню рівня вихідних знань з теми, завдання по оволодінню новим матеріалам.

Завершальний навчальний елемент (НЕ-n) включає вихідний контроль знань, підведення підсумків заняття (оцінка ступеня досягнення мети уроку), вибір домашнього завдання (воно повинне бути диференційованим залежно від успішності роботи учня на уроці), рефлексію (оцінка себе, своєї роботи з урахуванням оцінки навколишніх).

**Тема 8. Ігрові технології навчання. Анімації, комікси і відео на уроках історії**

1. Поняття «дидактична гра». Основні ознаки дидактичної гри.
2. Мета використання дидактичних ігор.
3. Типи дидактичних ігор.
4. Методика використання рольових ігор на уроках історії. Критерії оцінювання рівня сформованості компетентностей у гравців під час рольових ігор.
5. Анімації, комікси і відео на уроках історії

**Література**

Охредько О. Вивчення історичної хронології на уроках історії стародавнього світу за допомогою дидакт ігор// Історія в школі. – 1999. – № 12. – С. 21-25.

Охредько О. Гра – це діяльність. Дидактична гра на уроках історії стародавнього світу ­/ Олег Охредько // Історія в школах України. – №2. – 2005. – С. 39 – 43

Карпин О. Історичні вікторини на уроках історії України у 8 класі, або Ще раз про дидактичні ігри на уроках історії [Текст] / О. Карпин // Історія в школах України : Науково-методичний журнал. – 2008. – № 3. – С. 33-38.

Кожем’яка О.Л. Інтелектуальні ігри на уроках історії. – Харків, Основа, 2005. – 143с.

Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М: ВЛАДОС-ПРЕС, 2001 – 256с.

Копцюх Б. Вірші-загадки у вивченні історії України (5-7 кл.) // Історія в школі. – 1999. – №8-9

Треф’як Я. І., Новицький І.В. Термінологічні диктанти, дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках історії. 7 клас. – Тернопіль: Мандрівець, 2011.

Борзова Л. П. Игры на уроках истории / Л. П. Борзова. – М.: Владос – пресс, 2001.

Баханов К. О. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник – довідник / К. Баханов. – Запоріжжя: Просвіта, 2002.

Барвінець О.В. Використання ігор на уроках історії у 7-8 класах / Вступна стаття К. О. Баханова. –Х. : Вид. група «Основа», 2011.

Мокрогуз О.П., Єрмоленко А.О. Дидактичні ігри на уроках історії. 5-9 класи. – К., 2004.

Василенко С. Д., Чечітко Ю. Т. Історія України: навчальна гра - як науково-методичний засіб. – О.: "ВидавІнформ" ОНМА, 2003. – 46 с.

Войцеховський Ю, Чубукова Т. Використання дидактичних ігр на уроках історії України (7-8 кл.) // Історія в школі. – 1997. – № 6. – С. 15-16.

Тесленко Т. Нетрадиційні уроки в процеси навчання історії . – К., 2011. – 132 с.

Самотулка Т. Історія України в іграх. Захисники рідного вогнища. Історичні ігри для новачат. – Київ-Нью-Йорк: Вид. М.П. Коць, 1995. – 348 с.

Островський В. Розвиток історичного мислення за допомогою дидактичної гри// Історія в школах України. – 2009. – № 6.

Баханов К. Навчання у грі: театралізована вистава// Історія в школах України. – 2002. – № 5.

Власов В. Методика проведення дидактичних ігор на уроках пропедевтичного курсу “Вступ до історії України. 5 клас” // Історія в школах України. – 2002. – № 2.

Власов В., Данилевська О. Навчаємося у грі// Історія в школах України. – 2002. – № 6.

Кожем’яка О. Гра при вивченні історії в 6-8 класах// Історія в школах України. – 2002. – №1.

Якубець А. Використання рольової гри на уроках всесвітньої історії в 11 класі// Історія в школах України. – 2002. – №3.

Инсценировки на исторические темы. – М., 1974.

Кулагина Г. Сто игр по истории: Пособие для учителя. – 2-е изд. – М., 1983.

Мінзберг Н. Політична сатира на уроках історії. ( Посібник для вчителів історії та студ. іст. факульт.). – К., 1975.

Якубець А. Використання рольової гри на уроках всесвітньої історії в 11 класі// Історія в школах України. – 2002. – №3.

Короткова Н. Проблемне игры и познаввательные задания на уроках сит средних векав// Препод ист в шк. – 1991. – № 4. – С. 137-144.

Кравцова Н. План-конспект урока-гри з історії в 6 класі// Все для вчителя. – 1999. – № 5. – С.63-64.

Гибсон Р. Обучающие игры. Кн.3/ Р. Гибсон; Худ. С. Абель, Худ. Л. Сью, Худ. К. Бланделл, Пер. с англ. А.М. Голова. – М.: РОСМЭН, 1995. – 64 с

Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посібник для вузів. - К.: Вища школа, 2004. – 207c.

Карпин О. Історичні вікторини на уроках історії України у 8 класі, або Ще раз про дидактичні ігри на уроках історії [Текст] / О. Карпин // Історія в школах України : Науково-методичний журнал. – 2008. – № 3. – С. 33-38.

Кожем’яка О.Л. Інтелектуальні ігри на уроках історії. – Харків, Основа, 2005. – 143с.

Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М: ВЛАДОС-ПРЕС, 2001 – 256 с.

Копцюх Б. Вірші-загадки у вивченні історії України (5-7 кл.) // Історія в школі. – 1999. – №8-9

Треф’як Я. І., Новицький І.В. Термінологічні диктанти, дидактичні та інтелектуальні ігри на уроках історії. 7 клас. – Тернопіль: Мандрівець, 2011.

Борзова Л. П. Игры на уроках истории / Л. П. Борзова. – М.: Владос – пресс, 2001.

Баханов К. О. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник – довідник / К. Баханов. – Запоріжжя: Просвіта, 2002.

Барвінець О.В. Використання ігор на уроках історії у 7-8 класах / Вступна стаття К. О. Баханова. –Х. : Вид. група «Основа», 2011.

Мокрогуз О.П., Єрмоленко А.О. Дидактичні ігри на уроках історії. 5-9 класи. – К., 2004.

<http://www.ifriv.net/шукати/рольові+ігри+на+уроках+історії.uk>

Федоренко В. Л. Ігровий університет: Інтелектуально-пізнавальні ігри україністичної тематики : посібник / В. Л. Федоренко. – К. : Грамота, 2007. – 304 с

Дудченко В.С. Инновационная игра как метод исследования и развития организации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://conflictmanagement.ru/innovacionnaya-igra-kak-metod-issledovaniya-i-razvitiya-organizacii>.

Роговик Л. С. Психомоторні компоненти навчання. Енергія навчального простору в психомоторних іграх / Л. С. Роговик // Початкова школа. – 2004. – № 7. – С. 21 – 24.

Reis, A. (2015) Thinking about Y.O.U (Your Online Utilities) about your didactic presentations and videos (14m10). Author and video director

<https://youtu.be/zk400mYhkYs>

Introduction // Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas. —-ABCCLIO, 2014. —-P. xxv–xxxvii.

Cates, Isaac. Comic and the Grammar of Diagrams // The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking. —-University Press of Mississippi, 2010. —-P. 90–105.

Chute, Hillary. Comic books and graphic novels // The Cambridge Companion to Popular Fiction / Hillary Chute, Marianne DeKoven. —-Cambridge University Press, 2012. — -P. 175–195.

Collins, Rachel. Drawing Comics into Canadian Libraries // Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. —-McFarland & Company, 2010. —-P. 226–241.

Ken A Pribe The Art of Stop-Motion Animation//Course Technology PTR, — 2006, — 360 c.

Osipa Jason Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done RightStephanie Joalland. (7 правил написанння сценарію короткометражного фільму) http://snimifilm.com/post/7- pravil-napisaniva-stsenariva-korotkometrazhnoqo-filma . 2nd. John Wiley & Sons, 2005. pp 219.

Susanna Show Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press, — 2008, — 264 c.

Дайте визначення. Що означає термін "дидактична гра" у контексті освіти?

Які основні характеристики роблять гру дидактичною?

Як дидактичні ігри відрізняються від інших форм навчання?

Які цілі та завдання можуть бути досягнуті через використання дидактичних ігор?

Як дидактичні ігри допомагають у розвитку навичок та знань учнів?

Які можуть бути різновиди дидактичних ігор залежно від предметного спрямування?

Як ви оцінюєте важливість використання дидактичних ігор для підвищення ефективності навчання?

Як дидактичні ігри сприяють залученню учнів до навчального процесу?

Які педагогічні принципи можна застосовувати при створенні дидактичних ігор?

Як враховувати індивідуальні особливості учнів під час використання дидактичних ігор в класі?

Дидактична гра як педагогічна категорія виникає в результаті наявних спільних ознак між власне грою та процесом навчання. Які саме?

Основними ознаками гри як педагогічної категорії вважаються…?

Гра охоплює всі галузі педагогічного впливу: дидактичну, розвивальну та виховну.

*Дидактична.*

*Розвивальна.*

*Виховна.*

**Зверніть увагу**, що використання ігрових методів на уроках історії у роботі з підлітками є доцільним з огляду реалізації за її допомогою високого рівня мотивації, результативності, відповідальності соціальним нормам і активізації діяльності тих, хто навчає, внаслідок продуманих, цілеспрямованих педагогічних дій і вдалої організації педагогічної взаємодії.

Ігрова позиція – могутній засіб не тільки виховання дітей, а й саморегуляції діяльності педагога.

Гра – це той засіб, де виховання переходить у самовиховання. Доведіть.

Існує багато навчальних ігор, але детальніше зупинимось на дидактичних іграх.

За своєю сутністю дидактична гра як педагогічна категорія може бути методом, формою, технологією, моделлю, що залежить від структурного компонента, з погляду якого розглядаються означені підходи.

З метою виявлення ефективності дидактичних ігор у формуванні історичних компетентностей, було здійснено аналіз ігор, що містяться в науково-методичній літературі. О.В. Барвінець встановлено, що усі ігри в їх величезній різноманітності можна поділити на два типи:

1) ті, основу яких складає сюжетно-рольовий компонент;

2) ті, в яких змагальна та умовна ознаки переважають над іншими. Дайте характеристику. Другий підвид рольової гри ­­– ретроспективні ігри. Проаналізуйте.

Неімітаційні ігри, як зазначалося вище, не мають у своїй основі копіювання та наслідування, відповідно вони є не рольовими, або тренінговими. Цей вид ігор передбачає два підвиди. Які саме? З огляду на це неімітаційні ігри розподіляємо на одновекторні та багатовекторні. Наведіть приклади.

Невід’ємна ознака неімітаційних ігор полягає в їхній конкурсній сутності. Якщо цей момент буде втрачено, відповідно буде втрачено і сутність ігрової діяльності. Некоректним є твердження про те, що, наприклад, кросворд є типом гри, тому що він має «дидактичну мету, яку спрямовано на репродуктивне та реконструктивне відтворення матеріалу. Ігрова мета, якої досягають самі учні, дуже легко маскує дидактичне завдання.

Класифікацію дидактичних ігор у навчанні історії можна подати у вигляді таблиці.

Дидактичні ігри

Імітаційні

Неімітаційні

Ділові

Ретроспективні

Одновекторні

Багатовекторні

Театралізована вистава

Театралізована гра

Проблемно-рольова гра дискусійного характеру

Умовні

Графічні

**Які характерні ознаки дидактичної гри?**

Дидактична гра складається з таких елементів:

* дидактична задача;
* ігрова задача;
* ігрові дії;
* правила гри.

**Дайте їм характеристику.**

В структурі учбового процесу на основі гри можна виділити чотири елемента-етапа.

1. Орієнтація
2. Підготовка до проведення
3. Проведення гри як такої.
4. Обговорення гри.

Проаналізуйте) Дидактичні ігри відрізняються за навчальним змістом, пізнавальною діяльністю дітей, ігровим діям та правилам, організації та взаємовідносинам дітей, за роллю вчителя. Перераховані ознаки притаманні всім іграм, але в одних чіткіше виступають одні, а в інших – інші.

Визначено ефективність дидактичних ігор під час формування історичних компетентностей. **Зауважте, що** вірогідність розвитку конкретного уміння залежить від виду дидактичних ігор. Дидактичні ігри, що впливають на розвиток компетентності безпосередньо, маючи при цьому максимальний показник результативності, позначимо як ті, що мають високий рівень потенційної можливості та позначимо їх «+!». Відповідно ті, що демонструють середній, достатній та низький щаблі результативності – як середній («+»), знижений («±») та низький («‒») рівні потенціальної можливості. Під час формування компетентностей опосередковано (шляхом непрямого впливу) показники потенційної можливості ігрового методу дублюються. Ефективність дидактичних ігор під час формування історичних компетентностей наведено у таблиці.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Імітаційні | | | | Неімітаційні | | |
| Ділові | Ретроспективні | | | Одновекторні | | Багатовекторні |
| Театралізована вистава | Театралізована гра | Проблемно-  рольова гра  дискусійного характеру | Умовні | Графічні |
| Хронологічні | + | + | + | + | +! | +! | +! |
| Просторові | + | + | + | + | +! | +! | +! |
| Інформаційні | +! | – | +! | +! | + | – | + |
| Мовленнєві | + | + | + | + | + | – | + |
| Логічні | +! | +! | +! | +! | + | – | + |
| Аксіологічні | +! | +! | +! | +! | + | – | + |

Подана класифікація наочно демонструє потенційні можливості варіантів дидактичної гри, що дозволяє вчителям під час обрання ігрових методів керуватися співвідношенням цілепокладання/результат .

**Зверніть увагу, що** широке розмаїття ігрових методів дозволяє їх використовувати на будь-якому етапі уроку. Однак аналіз методичної літератури свідчить про поширення не імітаційних, тобто тренінгових, ігор на уроках історії, що проводяться на етапах актуалізації, систематизації, закріплення та уроці узагальнення. Це не викликає сумнівів, оскільки не імітаційні ігри не забирають багато часу і сили на підготовку, не вимагають вивчення додаткової літератури, залучають весь клас, є мобільним і нетривалим. Окрім того, вчитель на уроці після проведення подібних ігрових методів не зобов’язаний додатково витрачати час на з’ясування проблемних питань, оскільки завданням означених ігор є перевірка або закріплення знань, умінь та навичок чи установка (на етапі мотивації) на їх сприйняття. Виходить, що вчитель нібито і використовує ігрові методи, отримуючи від них очікуваний результат у вигляді створення неформальної атмосфери, підвищеної мотивації, емоційності, інтересу в учнів, але такий підхід робить ігрові методи однобокими, чорно-білими.

Тренінгові ігри суттєво урізноманітнюють методику викладання історії та підвищують рівень пізнавального інтересу школярів, дають можливість формувати різні історичні компетентності. Їх можна використовувати під час уроків будь-яких типів та на різних рівнях пізнавальної діяльності учнів: репродуктивному, реконструктивному, творчому. Доведіть.

Незважаючи на перевагу в імітаційних іграх дидактичного аспекту, **слід пам’ятати, що** за характером діяльності учасників вони є творчим проектом. Надмірне захоплення навчальним компонентом може перетворити цей вид гри на діяльність, метою якої стане сама діяльність. Отже, рольова гра не повинна бути набридливою, перенасиченою. За надмірного використання вона швидко стане неефективною, оскільки вимагає від учасників активізації всіх пізнавальних процесів (пам’яті, уваги, мислення, уявлення тощо), емоційного ставлення до змісту, що може призвести до перенапруження та втрати цікавості до самої гри.

**4.Методика використання рольових ігор на уроках історії**

За методикою проведення дидактичні ігри логічно розподілити на чотири етапи, які визначать її послідовність: підготовчий, уведення до гри, власне ігровий, підсумковий. Дайте характеристику.

На підсумковому етапі організації ігрових методів перед вчителем постає завдання з оцінювання рівня сформованих компетентностей в її учасників.

Іншого підходу вимагають імітаційні ігри. У більшості випадках перед вчителем знаходяться дві групи учнів: активні учасники (що грають ролі) та пасивні (глядачі). Очевидним є факт роздільного підходу до оцінювання результатів їхньої діяльності. За основу взятий рівневий підхід у визначенні навчальних досягнень учнів. Як і в загальних критеріях оцінювання, виокремлюємо чотири рівні з притаманними їм характеристиками: початковий (відповідь учня фрагментарна), середній (учень володіє елементарними вміннями навчальної діяльності), достатній (відповідь правильна, логічна, обґрунтована, хоча без власних суджень) та високий (знання учня є глибокими, міцними, системними). Кожний із них передбачає перелік та опис рівня сформованості предметних компетентностей, серед яких виділяємо логічну, аксіологічну, інформаційну, хронологічну, просторову та мовленнєву.

**Заповніть таблицю**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Рівні  навчальних  досягнень гравців, бали | | Компетенції, що формуються | | Критерії оцінювання досягнень гравців |
| Початковий  (1–3) | | Логічна | |  |
| Аксіологічна | |  |
| Інформаційна | |  |
| Хронологічна | |  |
| Просторова | |  |
| Мовленнєва | |  |
| Середній  (4–6) | | Логічна | |  | |
| Аксіологічна | |  | |
| Інформаційна | |  | |
| Хронологічна | |  | |
| Просторова | |  | |
| Мовленнєва | |  | |
| Достатній  (7–9) | | Логічна | |  | |
| Аксіологічна | |  | |
| Інформаційна | |  | |
| Рівні навчальних досягнень гравців, бали | | Компетенції, що формуються | |  | | |
|  | | Хронологічна | |  | | |
| Просторова | |  | | |
| Мовленнєва | |  | | |
| Високий  (10–11) | | Логічна | |  | | |
| Аксіологічна | |  | | |
| Інформаційна | |  | | |
| Хронологічна | |  | | |
| Просторова | |  | | |
| Мовленнєва | |  | | |

Запропоновані критерії оцінювання рівня сформованості компетентностей у гравців під час рольових ігор визначають конкретні вимоги до діяльності учнів, виключають порівняльний підхід, випадковість та необґрунтованість під час контролю з боку вчителя. Більше того, вони мають творчий характер, оскільки сприяють розвитку самооцінки, взаємо- та самоконтролю учасників ігор, що неодмінно веде до розвитку рефлексії навчальної діяльності. подані норми оцінювання дозволяють вчителям встановити взаємозв’язок між формальною оцінкою (що фіксується у балах) та внутрішньою, підсвідомою (що полягає в оціночних судженнях), враховуючи здібності, можливості, бажання та інтереси кожної дитини. Базуючись на принципах систематичності, всебічності та індивідуалізації, запропоновані критерії передбачають виявлення реального рівня розвитку учнів, сприяють стимулюванню їхньої активності, розвитку мотиваційних установок.

Відповідно до змісту завдання тренінгові ігри можуть успішно розвивати історичні компетентності. Наведіть приклад. Під час графічних неімітаційних ігор (ребуси, кросворди) відбувається формування просторових, картографічних і логічних умінь. Сукупність одно векторних ігор породжує інший різновид тренінгових ігор – багатовекторні. До таких належать «КВК», «Вікторина», «Брейн-ринг».

**Запитання:**

Дидактична гра – це…

Визначте функції дидактичної гри?

Здійсніть класифікацію дидактичних ігор.

Проаналізуйте структуру дидактичної гри та учбового процесу на її основі.

Здійсніть аналіз методики проведення ретроспективних ігор.

Рольова гра як засіб розвитку особистості на уроках історії.

На якому етапі уроку використовуються ігри?

За методикою проведення дидактичні ігри логічно розподілити на чотири етапи. Які?

Визначте критерії оцінювання рівня сформованості компетентностей у гравців під час рольових ігор.

**Тема 8. Ігрові технології навчання. Анімації, комікси і відео на уроках історії**

**Анімації, комікси і відео на уроках історії**

Introduction // Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas. —-ABCCLIO, 2014. —-P. xxv–xxxvii.

Cates, Isaac. Comic and the Grammar of Diagrams // The Comics of Chris Ware: Drawing Is a Way of Thinking. —-University Press of Mississippi, 2010. —-P. 90–105.

Chute, Hillary. Comic books and graphic novels // The Cambridge Companion to Popular Fiction / Hillary Chute, Marianne DeKoven. —-Cambridge University Press, 2012. — -P. 175–195.

Collins, Rachel. Drawing Comics into Canadian Libraries // Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. —-McFarland & Company, 2010. —-P. 226–241.

Ken A Pribe The Art of Stop-Motion Animation//Course Technology PTR, — 2006, — 360 c.

Osipa Jason Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done RightStephanie Joalland. (7 правил написанння сценарію короткометражного фільму) http://snimifilm.com/post/7- pravil-napisaniva-stsenariva-korotkometrazhnoqo-filma . 2nd. John Wiley & Sons, 2005. pp 219.

Susanna Show Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, Focal Press, — 2008, — 264 c.

Структура уроку історії з використанням анімацій, коміксів і відео може бути різноманітною, але ось загальна схема, яку ви можете використовувати:

Вступ:

Коротке введення в тему уроку, можливо, з цікавим фактом або питанням для зацікавлення учнів.

Мета уроку:

Чітко визначте, які цілі ви прагнете досягти за допомогою анімацій, коміксів і відео на цьому уроці.

Теоретична частина:

* Надання основної інформації за допомогою анімацій або коротких відеороликів.
* Використання анімацій для візуалізації ключових концепцій та подій.

Дискусія:

* Запуск коміксу або анімації, яка містить сценарій або ситуацію, що викликає обговорення.
* Поштовх для дискусії над історичними фактами та можливими альтернативними розвитками подій.

Групова або індивідуальна робота:

Використання коміксів або створення власних анімацій для закріплення знань чи відтворення історичних подій.

Розвиток творчості через створення коміксів або анімацій.

Велика анімаційна презентація:

* Відтворення великої анімації чи відео, яка розкриває ключові етапи або періоди в історії.
* Обговорення важливих аспектів, які були висвітлені в презентації.

Висновки:

Підведення підсумків уроку.

Оцінювання та обговорення того, як використання анімацій, коміксів і відео вплинуло на розуміння історичного матеріалу.

Домашнє завдання:

* Завдання для самостійної роботи, можливо, пов'язане з подальшим дослідженням або створенням власного проекту.

Ось кілька прикладів коміксів, які можна використовувати на уроках історії:

* "Маус" (Maus) - Арт Спіґельман:

Виграв Pulitzer Prize, цей комікс розповідає історію Голокосту за допомогою символів: єврейські люди зображені як миші, а нацисти - як коти. Це дуже потужний комікс, який допомагає учням зрозуміти історичні події.

* "Персеполіс" (Persepolis) - Марджан Сатрапі:

Автобіографічний комікс, що розповідає історію дівчинки в Ірані під час ісламської революції. Цей комікс допоможе учням осмислити складні аспекти іранської історії та культури.

* "Мавзолей для фамільйара" (Mausoleum for Family) - Тодо:

Цей комікс розповідає історію революції в Нікарагуа в 1970-1980-х роках. Його можна використовувати для розгляду впливу політичних конфліктів на індивідуальні судження.

* "Скарби медресе" (Laika) - Нік Абадзіс:

Комікс, що розповідає історію собаки Лайки, першого живого організму, який був виведений на орбіту. Може бути використаний для вивчення космічної гонки та подій "Холодної війни".

* "Гетто Бруклін" (Ghetto Brother) - Джуліан Волпе:

Комікс, що розповідає історію героя музичної сцени Латинос в Бронксі під час 1970-х років, а також про конфлікт між бандами та їхню подальшу згуртування.

* "Історія всього світу" (The Cartoon History of the Universe) - Ларі Гонік:

Серія коміксів, які висвітлюють історію світу від великого вибуху до сучасності. Це може слугувати чудовим джерелом для загального огляду історії.

Перед використанням коміксів у класі, важливо враховувати вікові характеристики учнів, враховуючи конкретну тему та особливості історії, яку ви плануєте вивчати.

* "Стіна" (The Wall: Growing Up Behind the Iron Curtain) - Пітер Сіс:

Комікс, що розповідає історію автора, який виріс за Залізною завісою. Може служити відмінним джерелом для розуміння життя в Східній Європі під час холодної війни.

* "Щоденник Ван Гога" (Vincent) - Барбара Сток:

Автобіографічний комікс, який розповідає історію Вінсента Ван Гога. Може бути використаний для вивчення життя та творчості великого художника.

* "Жінки в науці" (Women in Science) - Рейчел Ігноут, Вільям Ройс:

Серія коміксів, які розповідають історії видатних жінок в науці. Допоможе розширити уявлення про внесок жінок у різні епохи.

* "Атлант часу" (The Cartoon History of Time) - Кейт Бікертон:

Комікс, що висвітлює історію часу та космосу від великого вибуху до сучасності.

* "Марш Мартіна" (March) - Джон Льюїс, Нейта Пауерман:

Трилогія коміксів, які розповідають історію боротьби за права громадянських прав в США з погляду Джона Льюїса.

Ось кілька анімаційних ресурсів та конкретних анімацій, які можна використовувати:

* "Crash Course History" (Crash Course історія):

Це серія коротких анімаційних відео на YouTube, які охоплюють різні теми в історії, викладені з гумором та привабливою графікою. Вони можуть використовуватися для введення нових тем або узагальнення вивченого матеріалу.

* "History for Kids" (Історія для дітей):

Цей канал також пропонує короткі анімації для дітей, які розповідають історію на цікавий та доступний спосіб.

* "The Animated History of Poland" (Анімована історія Польщі):

Це відео представляє історію Польщі в анімованій формі, використовуючи картинки та графіку для подачі ключових фактів.

* "The Story of China" (Історія Китаю):

Серія анімаційних відео від BBC, які розповідають історію Китаю. Графіка та анімації допомагають у візуалізації подій.

* "History Matters" (Історія має значення):

Це відомий канал на YouTube, який надає анімаційні відео з різних періодів історії світу.

* "Animated Atlas: The Unification of Italy" (Анімований атлас: Об'єднання Італії):

Відео, яке використовує анімацію для демонстрації процесу об'єднання Італії в 19 столітті.

* "History of the World in 7 Minutes" (Історія світу за 7 хвилин):

Коротка анімація, яка узагальнює основні етапи історії світу.

Перш ніж використовувати анімації, переконайтеся, що вони відповідають віковим особливостям учнів і що їхній зміст адаптований до ваших освітніх цілей.

Використання мультфільмів на уроках історії може бути захоплюючим та пізнавальним досвідом для учнів. Тут є кілька мультфільмів, які можна використовувати для підтримки вивчення історії:

"Великий Герой 6" (Big Hero 6):

Цей анімаційний фільм Disney розповідає історію прохантуйованого робота-медика та його друзів-інженерів. Хоча це фантастичний фільм, він включає теми дружби та технологічного розвитку, що може взаємодіяти з певними історичними контекстами.

"Це американське життя" (This American Life):

Серія мультфільмів, які базуються на історіях, розповіданих в популярному радіопередачі "This American Life". Кожен епізод висвітлює різні аспекти історії та сучасності.

"Рататуй" (Ratatouille):

Цей фільм Pixar розповідає історію кулінарного мишеняти, яке мріє стати шеф-кухарем. Може бути використаний для вивчення французької культури та гастрономії.

"Книга джунглі" (The Jungle Book):

Класичний анімаційний фільм Disney, який може бути використаний для вивчення історії та культури Індії.

СТВОРИ КОМІКСНачало формы

Існує декілька платформ і інструментів, які дозволяють створювати комікси. Ось деякі популярні платформи та інструменти для створення коміксів:

Pixton:

[Pixton](https://www.pixton.com/) - це онлайн-платформа для створення коміксів, яка пропонує великий вибір персонажів, поз, фонів та інших елементів.

Comic Draw (доступно на iPad):

[Comic Draw](https://comicdrawapp.com/) - це програма для створення коміксів на iPad. Вона має інтуїтивний інтерфейс та багато функцій для творчого процесу.

ToonDoo:

[ToonDoo](https://www.toondoo.com/) - це онлайн-платформа для створення коміксів, яка дозволяє користувачам вибирати готові елементи чи створювати власні.

Comic Draw (доступно на Windows, macOS, Linux):

[Clip Studio Paint](https://www.clipstudio.net/) - це програма для створення коміксів, яка має широкий набір інструментів для створення ілюстрацій та коміксів.

Canva:

[Canva](https://www.canva.com/) - популярна онлайн-платформа для дизайну, включаючи інструменти для створення коміксів.

Comic Draw (доступно на Windows, macOS):

[Comic Life](https://plasq.com/apps/comiclife/win/) - це програма, що дозволяє створювати комікси з використанням фотографій та інших графічних елементів.

Storyboard That:

[Storyboard That](https://www.storyboardthat.com/) - це платформа для створення коміксів та історій, яка пропонує велику кількість готових елементів та можливість налаштування сцен.

MediBang Paint:

[MediBang Paint](https://medibangpaint.com/) - це безкоштовна програма для створення малюнків та коміксів, доступна на різних платформах

Існує ряд платформ та інструментів, які можна використовувати. Ось деякі з них:

Adobe Animate:

[Adobe Animate](https://www.adobe.com/products/animate.html) (раніше відомий як Flash) — це професійний інструмент для створення анімацій, який надає широкі можливості для розробників та художників.

Toonly:

[Toonly](https://www.toonly.com/) — це інструмент для створення анімацій в стилі мультфільмів, призначений для невербальної комунікації та реклами.

Vyond (раніше GoAnimate):

[Vyond](https://www.vyond.com/) — це онлайн-платформа для створення анімацій, яка дозволяє створювати візуально привабливі анімаційні відео.

Powtoon:

[Powtoon](https://www.powtoon.com/) — це інструмент для створення анімацій та відеороликів для презентацій та рекламних матеріалів.

Biteable:

[Biteable](https://www.biteable.com/) — це простий інструмент для створення анімацій та відеороликів для відеомаркетингу та соціальних мереж.

CrazyTalk Animator:

[CrazyTalk Animator](https://www.reallusion.com/crazytalk-animator/) — інструмент для створення анімацій з використанням 2D-персонажів та відомий своєю простотою використання.

Stop Motion Studio:

[Stop Motion Studio](https://www.cateater.com/) — це додаток для мобільних пристроїв (iOS та Android), який дозволяє створювати анімації в стилі "стоп-кадр" за допомогою камери пристрою.

Animaker:

[Animaker](https://www.animaker.com/) — це онлайн-інструмент для створення анімацій, який надає широкий вибір персонажів та елементів для створення відео.

**Тема 9. Штучний інтелект на уроці історії**.

1. Пояснення ключових термінів: штучний інтелект, машинне навчання, нейронні мережі тощо.

2. Розгляд застосувань штучного інтелекту в галузі освіти.

3. Застосування штучного інтелекту в навчанні історії

Дайте визначення термінам. Обговорення викликів та переваг.

Групова дискусія: Учні обговорюють переваги та можливі труднощі використання штучного інтелекту на уроках історії. Демонстрація програм та інструментів штучного інтелекту для історичного навчання.

В яких сферах штучний інтелект вже успішно впроваджується в освіті? Які можливості надає штучний інтелект для автоматизації оцінювання та звітування про навчальний прогрес?

Які виклики пов'язані із застосуванням штучного інтелекту в освіті, і як їх можна вирішити?

Як вчителі можуть використовувати інструменти штучного інтелекту для виявлення слабких місць та потреб учнів?

В яких способах штучний інтелект може забезпечити індивідуальну підтримку учням з особливими освітніми потребами?

Як штучний інтелект може сприяти розвитку критичного мислення учнів при вивченні історії?

Які можливості для інтерактивного навчання історії відкриваються завдяки використанню штучного інтелекту?

Яке застосування штучного інтелекту в навчанні історії ? Чи може штучний інтелект допомогти в реконструкції історичних подій або археологічних знахідок?

Які підходи штучного інтелекту можуть бути використані для перевірки та аналізу достовірності історичних джерел?

Як штучний інтелект може забезпечити індивідуалізовану підтримку учнів історії з різними стилями навчання?

Чи є конкретні програми або інструменти штучного інтелекту, які вже використовуються для навчання історії?

Як штучний інтелект може допомогти в розширенні здатностей вчителів історії в оцінці та аналізі навчального прогресу?

Як можна інтегрувати штучний інтелект у формування аналітичних та дослідницьких навичок учнів?

Як штучний інтелект може допомогти у створенні історичних сценаріїв та віртуальних реконструкцій?

Які виклики пов'язані із використанням штучного інтелекту на уроках історії, і як ці виклики можна подолати?

Команда освітнього проєкту «На Урок» створила [Персональний помічник сучасного вчителя](https://naurok.com.ua/assistant). Він складається з набору інноваційних інструментів на основі штучного інтелекту, який допомагає оптимізувати щоденну роботу педагогів.

Якими інструментами ви можете скористатися просто зараз?

**Завдання та вправи**

* Тестові завдання. Штучний інтелект створить тестові завдання з однією правильною відповіддю на основі зазначеного джерела контенту.

**Організація роботи**

* Чекліст. Штучний інтелект створить чекліст на задану тему.

**Для уроку**

* Презентація. Штучний інтелект згенерує текст для слайдів презентації за вказаним джерелом інформації.
* Таблиця. Штучний інтелект створить таблицю на основі зазначеного джерела інформації.
* Флешкартки. Штучний інтелект створить флешкартки за вибраною темою.
* Навіщо це знати. Штучний інтелект допоможе знайти цікаві аргументи та мотивувати до вивчення певної теми.
* Ідеї проєктів. Штучний інтелект запропонує перелік ідей для проєктної роботи на будь-яку тему.
* Ідеї цікавих завдань. Штучний інтелект запропонує перелік ідей для цікавих завдань на будь-яку тему.

**Робота з медіа**

* Генерація зображення. ШІ згенерує зображення у притаманному йому стилі за заданою темою.
* Озвучення тексту. Штучний інтелект озвучить для вас вказаний текст.
* Текст із зображення. АІ трансформує скан-копію чи фото сторінки в текст, який можна відредагувати.
* Текст із відео. ШІ відтворить у текстовому форматі зміст відео за наданим посиланням.
* Видалення фону зображення. Штучний інтелект допоможе видалити тло із будь-якого зображення.

**Чат**

* Чат за змістом файлу. Штучний інтелект надасть відповіді щодо змісту текстового файлу.
* Чат за змістом відео. Штучний інтелект надасть відповіді щодо змісту YouTube-відео.
* Чат із видатним діячем. Штучний інтелект створить симуляцію розмови із видатним діячем.

**Розумний пошук**

* Зображення за темою. Штучний інтелект створить добірку найбільш відповідних зображень за запитом.
* YouTube-відео за темою. Штучний інтелект знайде корисне YouTube-відео за вашою темою.
* Добірка матеріалів за темою. Формує добірку цікавих та корисних матеріалів відповідно до запиту.
* Матеріали НУШ. Формує добірку цікавих та корисних матеріалів для роботи в класах НУШ.

**Інші інструменти**

* Перекладач. Штучний інтелект допоможе зробити переклад потрібною мовою.

Перелік врaжaє, чи не так? Але найважливіше те, що він ще обов'язково поповнюватиметься новими цікавими та зручними інструментами! І ви можете долучитися до його розвитку, aдже для нaс вaжливa вaшa думкa!

### Чат із видатним діячем

Чат із видатними особистостями минулого був першим інструментом на базі штучного інтелекту, розробленим командою освітнього проєкту «На Урок». Ба більше – це перший українськомовний чат, створений для освіти на основі штучного інтелекту.

Можливість поспілкуватися з історичними діячами, письменниками, науковцями та іншимим видатними особистоями – не розвага, а чудовий допоміжний інструмент, що дозволяє зробити навчання цікавішим та активніше залучати учнів до роботи. Ще б пак, хто ж відмовиться поговорити з Ейнштейном, Грушевським чи Колумбом? До того ж чат може допомогти вам підготуватися до уроку та зробити його цікавішим. Наприклад, запитаємо у Володимира Вернадського, що цікавого мають знати про нього учні?

Переходимо [за посиланням](https://naurok.com.ua/assistant) та обираємо інструмент «Чат із видатним діячем». У робочій області вказуємо потрібну тему (в нашому випадку це буде «Що мають знати про вас та про ваш науковий доробок сучасні учні?»), a потім лишається тільки натиснути кнопку «Створити».

### Підготуватися на 100%

Для того, аби виконувати всі робочі завдання швидко та точно, потрібно як слід готуватися. Найпростішим та водночас дуже ефективним інструментом якісної підготовки є створення чеклистів. Для того, аби створити дійсно дієвий чеклист, потрібно витратитит чимало часу, але Помічник сучасного вчителя допоможе зробити це лишень за кілька хвилин.

Переходимо [за посиланням](https://naurok.com.ua/assistant) та обираємо інструмент «Чеклисти». У робочій області вказуємо потрібну тему (в нашому випадку це буде, наприклад, «Про що розповісти батькам своїх учеів на перших батьківських зборах?»), a потім лишається тільки натиснути кнопку «Створити».

Загалом чеклисти можна також використовувати під час підготовки до уроків або ж розробити більш масштабний план, на основі якого ви працюватимете впродовж тривалого часу. Наприклад, одне з найважливіших питань – надолуження освітних втрат. Тут треба врахувати чимало нюансів, і Помічник із цим допоможе. Почнемо знову з чеклиста:

Наступний крок – підготовка завдань, які не лише допоможуть учням пригдатати вивчене минулоріч та надолужити пропущене, а й зроблять заняття цікавішими. Переходимо [за посиланням](https://naurok.com.ua/assistant) та обираємо інструмент «Ідеї цікавих завдань». У робочій області вказуємо потрібну тему та чекаємо на пропозиції від штучного інтелекту:

До речі, всі відповіді Помічника можна завантажити на власний пристрій, це дуже зручно.

А ще в учнів нерідко виникaють зaпитaння щодо доцільності вивчення того чи іншого предметa (aбо ж конкретної теми). і їх цілком можна зрозуміти, адже, погодьтеся, практична користь деяких теоретичних знань дійсно не надто очевидна. Відсутність чітких пояснень у такому випадку призводить лише до того, що діти поступово втрачають цікавість. І справді, навіщо витрачати час вивчення теми, яка може ніколи не стати у пригоді в житті? Помічник сучасного вчителя допоможе вам за пару хвилин дібрати переконливі та цікаві аргументи. Переходимо [за посиланням](https://naurok.com.ua/assistant) та обираємо інструмент «Навіщо це знати». У робочій області вказуємо потрібну тему (в нашому випадку це буде, нaприклaд, «Для чого вивчати …?»). А потім лишається тільки натиснути кнопку «Створити».

Мабуть, всі ми бачили неймовірні зображення, згенеровані за допомошою ШІ. Подеколи вони виглядають дещо химерно, проте дуже цікаво. Із допомогою Помічника сучасного вчителя ви теж можете спробувати себе в ролі ШІ-художника та створити до уроку унікальні зображення, яких точно немає на стоках.

Переходимо за посиланням та обираємо інструмент «Генерація зображення». У робочій області вказуємо потрібну тему (в нашому випадку це буде, нaприклaд, «Починається осінь: жовте листя опадає із сумних дерев»). А потім оберіть у випадному списку стиль зображення, яке створить для вас ШІ (це може бути, наприклад, футцуризм), далі ж лишається тільки натиснути кнопку «Створити».

### Ефективний контроль знань

Мало хто з учнів у захваті від контрольних робіт, проте це важлива частина опанування нових знань. А підготовка до контрольних – не менш важлива частина роботи вчителя, яка до всього забирає чимало часу. Проте і це завдання теж можна спростити. Якщо ви плануєте провести контроль у форматі тестування, то скористайтеся ще одним інструментом із аресеналу Помічника сучасного вчителя – «Тестові завдання». Для того, аби створити тест, додайте в робочу область текст, за яким працюватимете (це може бути параграф з підручника, але ми для прикладу візьмемо одну зі статей із Журналу – [Організація виховного процесу: огляд пріоритетних напрямів](https://naurok.com.ua/post/organizaciya-vihovnogo-procesu-oglyad-prioritetnih-napryamiv)), а потім лишається тільки натиснути кнопку «Створити»:

До речі, за таким саме принципом можна створити флешкартки – школярам надзвичайно подобаються такі завдання, адже вони динамічні тв цікаві. Тож переходимо [за посиланням](https://naurok.com.ua/assistant) та обираємо інструмент «Флешкартки». Ми можемо знову вставити в робоче поле текст для створення флешкарток, а можемо обрати певний матеріал із Бібліотеки, завантажити власний файл, вставити зображення чи навіть посилання на конкретне відео з YouTube. Отже, спробуємо створити флешкартки за відео (для прикладу візьмемо вебінар [«Сертифікація вперше: що потрібно знати вчителю»](https://www.youtube.com/watch?v=D7oKgbonxDM)), для цього просто вставляємо посилання на нього в робоче поле: Знайти все

Якісна підготовка до уроків вимагає не лише уважності та відповідальності, а й глибкого пошуку корисних матеріалів, нової інформації за темою тощо. Помічник сучасного вчителя допоможе вам впоратися із цим завданням завдяки інструментам розумного пошуку. Так, ви можете попросити ШІ знайти для вас зображення, що ідеально ілюструють нову навчальну тему.

**Запитання**

* Як штучний інтелект може вплинути на спосіб, як ми вивчаємо історію?
* Які конкретні застосування штучного інтелекту можна використовувати для поліпшення уроків історії?
* Як штучний інтелект може допомогти вчителям історії персоналізувати навчання для різних ступенів навчального успіху учнів?
* Які інструменти або програми на основі штучного інтелекту можуть аналізувати та підбирати історичні матеріали для оптимального навчання?
* Як використання штучного інтелекту може допомогти учням у засвоєнні та розумінні складних історичних концепцій?
* Які виклики можуть виникнути при використанні штучного інтелекту на уроках історії, і як їх можна подолати?
* Як штучний інтелект може допомогти в аналізі та інтерпретації історичних джерел?
* Які можливості надає використання штучного інтелекту для створення інтерактивних завдань та симуляцій історичних подій?
* Як штучний інтелект може сприяти створенню індивідуальних навчальних планів для учнів історії?
* Як вчитель може використовувати інструменти штучного інтелекту для відстеження та оцінки прогресу учнів у вивченні історії?

**Самостійна робота**

**Тема 9. Штучний інтелект на уроці історії.**

**Скористайся штучним інтелектом для створення навчально-методичного комплексу з історії**

***11 сервісів штучного інтелекту, які вже зараз дозволять вам вийти на новий рівень у викладанні!***

1. [**Deepai**](https://deepai.org/) – ШІ для творчості на уроках. DeepAI пропонує набір інструментів, що генерує картинки за текстовими запитами, має у безоплатній версії 11 стилів(реєстрація не потрібна)

2. [**Paintbytext**](https://paintbytext.chat/) –  чат «Картина за текстом». Редагуйте свої фотографії та створюйте матеріали для презентацій за письмовими інструкціями за допомогою ШІ (реєстрація не потрібна)

3. [**Bedtimestory**](https://www.bedtimestory.ai/) – ШІ для створення історій, що читаються дітям перед сном. Створіть історію про учнів чи свою дитину, уточніть жанр і зазначте художній стиль.

4. [**Talk to Books**](https://books.google.com/talktobooks/) – нейромережа, яка  відповідає на запитання цитатами з книг. Вона вміє обробляти абстрактні питання, наприклад, «Що є сенсом життя?» або «Що означає бути людиною?». Поки не розпізнає питання українською мовою, але можна застосовувати на уроках англійської мови.

5. [**MakeMyTale**](https://makemytale.com/) — інноваційна платформа, що дозволяє створювати унікальні історії за допомогою ШІ. Оберіть тему, жанр, персонажів, а нейромережа створить казку з ілюстраціями. Є безоплатний (5 історій) і платний тариф.

6. [**Mubert**](https://mubert.com/) – нейромережа, яка створює музику за текстовим запитом або за обраним жанром чи настроєм.

7. [**Kaiber**](https://app.kaiber.ai/%C2%A0)– створить анімований ролик за вказаним зображенням (безоплатно 30 кредитів, 1 ролик = 8 кредитів).

8. [**Pictory**](https://pictory.ai/) – витягне контент з ваших записів  Zoom, Teams і вебінарів. Ідеально підходить для створення відеоконтенту для соціальних мереж.

9. [**ChatGPT**](https://chat.openai.com/chat) – створить будь-який текстовий контент, тільки правильно запишіть промпт. Створить і вправу для занять і допоможе знайти потрібну інформацію.

10. [**Microsoft Designer**](https://designer.microsoft.com/) – підходить для створення віжуалів та дизайнів, як для уроків, так і для просування освітніх продуктів.

11. [**Тome**](https://beta.tome.app/) – створює цілі оповіді з нуля або додає контент за вашим запитом.

Використання сервісів штучного інтелекту може значно полегшити роботу вчителя історії та зробити процес навчання більш цікавим та ефективним. Ось деякі сервіси, які можуть бути корисними:

IBM Watson Discovery:

[IBM Watson Discovery](https://www.ibm.com/cloud/watson-discovery) дозволяє вчителям швидко аналізувати та отримувати інформацію з великої кількості джерел, що полегшує підготовку матеріалів для уроків.

Quillionz:

[Quillionz](https://quillionz.com/) використовує штучний інтелект для створення питань на основі введеної інформації. Вчителі можуть використовувати цей інструмент для генерації тестів та завдань.

Squirrel AI:

[Squirrel AI](https://www.squirrelai.com/) — це платформа для індивідуального навчання, яка використовує алгоритми машинного навчання для адаптації навчання під кожного учня.

SMART Learning Suite:

[SMART Learning Suite](https://education.smarttech.com/) використовує інтелектуальні технології для створення інтерактивних уроків та завдань, що дозволяє персоналізувати навчання.

Cognii:

[Cognii](https://www.cognii.com/) використовує технології штучного інтелекту для оцінки та надання зворотного зв'язку з текстовими відповідями учнів.

Edpuzzle:

[Edpuzzle](https://edpuzzle.com/) використовує технології штучного інтелекту для створення інтерактивних відеоуроків та відстеження прогресу учнів.

Nearpod:

[Nearpod](https://nearpod.com/) дозволяє вчителям створювати інтерактивні презентації та уроки, використовуючи елементи штучного інтелекту.

Read&Write:

[Read&Write](https://www.texthelp.com/en-us/products/read-write/) надає інструменти для читання та редагування текстів, а також підтримку у вивченні іноземних мов.

StoryMapJS:

[StoryMapJS](https://storymap.knightlab.com/) — це інтерактивний інструмент для створення карти історій, який може використовуватися для візуалізації подій та локацій.

Pear Deck:

[Pear Deck](https://www.peardeck.com/) дозволяє створювати інтерактивні презентації, що дозволяє вчителям створювати зручний для учнів процес вивчення матеріалу.

Lumen5:

[Lumen5](https://lumen5.com/) використовує штучний інтелект для автоматичного створення відео на основі тексту, що може бути корисним для створення відеоматеріалів для уроків.

Sway:

[Sway](https://sway.office.com/) — це інструмент для створення інтерактивних історій та презентацій від Microsoft, який може допомогти створити цікавий зміст для уроків.

Wooclap:

[Wooclap](https://www.wooclap.com/) — платформа для інтерактивних відгуків та опитувань, що дозволяє вчителям включати учнів у дискусії та збирати відгуки.

WriteLab:

[WriteLab](https://www.writelab.com/) використовує штучний інтелект для аналізу та покращення письмових навичок учнів.

Remind:

[Remind](https://www.remind.com/) — це сервіс для зв'язку між вчителями, учнями та їхніми батьками, який може спростити організацію та спілкування.

TimelineJS:

[TimelineJS](https://timeline.knightlab.com/) — це інструмент для створення інтерактивних хронологій, де ви можете включати тексти, зображення та відео для кожного події.

ThingLink:

[ThingLink](https://www.thinglink.com/) — створюйте інтерактивні зображення та відео, додаючи аудіо, відео та посилання для додаткового контексту.

Twine:

[Twine](https://twinery.org/) — інтерактивна платформа для створення текстових пригод та ігор, де вчителі можуть використовувати сюжети для навчання історії.

Book Creator:

[Book Creator](https://bookcreator.com/) — створюйте електронні книги з використанням тексту, зображень та аудіофайлів для розповіді про історичні події.

Plotagon:

[Plotagon](https://www.plotagon.com/) — створюйте анімовані історії та діалоги за допомогою цього інструменту.

**Тема 10. Доповнена та віртуальна реальність на уроках історії**

1. Використання augmented reality (AR) та virtual reality (VR) під час занять з історії у закладах загальної середньої освіти (законодавчі та нормативні документи)
2. Сучасні ресурси та технології ВР і ДР для уроків історії (мобільні додатки та веб-сервіси)
3. Технології використання virtual reality та augmented reality на уроках історії

**Література**

Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://cutt.ly/a5AwfRz> (дата звернення: 07.01.2023).

Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII «Про освіту». URL: <https://cutt.ly/U5AqINW> (дата звернення: 04.01.2023).

Закон України від 16.01.2020 № 463-ІХ «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://cutt.ly/2JQWkJQ> (дата звернення: 03.04.2023).

Концепція «Нова українська школа». URL: <https://cutt.ly/h5Aq1mH> (дата звернення: 10.01.2023).

Навчальна програма для загальноосвітніх закладів «Історія України. Всесвітня історія 5-9 класи». URL: <https://cutt.ly/mJQR0TH> (дата звернення: 18.03.2023).

Навчальні програми з історії України, всесвітньої історії, правознавства для 10-11 класів загальноосвітніх навчальних закладів (чинні з 2016-2017 н.р.). URL: <https://cutt.ly/IJQTaW7> (дата звернення: 11.02.2023).

Наказ Міністерства освіти і науки України від 16.07.2018 № 776 «Про затвердження Концепції розвитку педагогічної освіти». URL: <https://cutt.ly/2JQRsMW> (дата звернення: 08.03.2023).

Програми інтегрованих курсів «Історія: Україна і світ. 10-11 класи», «Громадянська освіта». URL: <https://cutt.ly/FJQYwyS> (дата звернення: 03.02.2023).

Рекомендації ЮНЕСКО щодо політики в сфері мобільної освіти. URL: <https://cutt.ly/V5AexHj> (дата звернення: 01.02.2023).

Розпорядження Кабінету Міністрів України від 23 лютого 2022 р. № 286-р «Про схвалення Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2022-2032 роки**».** URL: <https://cutt.ly/T5A6Q1J> (дата звернення: 05.02.2023).

Указ Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року». URL: <https://cutt.ly/xJRtA9o> (дата звернення: 05.04.2023).

Elinda Ai-Lim Lee, Kok Wai Wong. Learning with desktop virtual reality: Low spatial ability learners are more positively affected. *Computers & Education*. 2014.   
Vol. 79. P. 49-58.

Fegely A. G., Hagan H. N., Warriner G. H. A practitioner framework for blended learning classroom inquiry-based virtual reality lessons. *E-Learning and Digital Media*. 2020. № 17 (6). P. 521–540.

Gregory S., Dalgarno B., Lee M. Learning in Virtual Worlds: Research and applications. Athabasca University Press: Athabasca, AB, Canada, 2016. 347 p.

Hahn J. Mobile augmented reality applications for library services. *New Library World*. 2012. Vol. 113. № 9/10. P. 429-438.

Johnson J. Jumping into the world of virtual & augmented reality. *Knowledge Quest.* 2019. № 47 (4). P. 22–27.

Moss Jessica M. The educational experience of virtual reality: an archaeological case study of the Maya Site, Vista Alegre. Georgia State University. 2018. 131 p.

N. A. N. Ibharim, S. Z. Ramli, S. A. Zahari, N. A. A. Edyanto, and M. A. Abdullah Zawawi. Learning History Using Augmented Reality. *International Journal of Multimedia and Recent Innovation*. 2021. Vol. 3. № 1. P. 1-10.

Qing Ye, Rongting Zhou, Muhammad Azfar Anwar, Ahmad Nabeel Siddiquei, Siraj Hussain, Fahad Asmi. Virtual reality-based learning through the lens of eudaemonic factors: Reflective thinking as a game changer. *Thinking Skills and Creativity*. 2022. Vol. 45. P. 101-103.

Tassos A. Mikropoulos, Antonis Natsis. Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009). *Computers & Education*. Vol. 56,   
Issue 3. 2011. P. 769-780.

Винарчук Т. В. Виклики цифрової епохи та напрями розвитку історичної освіти. *Культурологічний альманах*. 2022. № 2. С. 14-16.

Голота О. В. Які типи цифрового контенту доцільно використовувати в осередку віртуальної реальності у навчальному кабінеті цілісного світогляду. *Технології інтеграції змісту освіти*: зб. наук. пр. Всеукраїнського круглого столу «Інтеграція змісту освіти в профільній школі». Полтава: ПОІППО, 2019. Вип. 11.   
С. 147-151.

Гончарова Н. О. Технологія доповненої реальності в підручниках нового покоління. *Проблеми сучасного підручника*. 2019. № 22. С. 46-56.

Горошкіна О. М., Греб М. М., Горошкін І. О., Караман С. О. Functions of QR-Codes in the Structure of Ukrainian Language Textbooks*.* *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. Том 78 (4). C. 32-46.

Гриценчук О. О., Овчарук О. В. Цифрові інструменти для створення та підтримки середовища освіти для демократичного громадянства у європейських країнах. *Комп`ютер у школі та сім`ї*. 2020. № 2. С. 52-56.

Дудник Н., Свйонтик О. Використання QR‑кодів у сучасних підручниках. *Проблеми сучасного підручника*. 2022. № 28. С. 36-44.

Дущенко О. С. Підходи до використання технологій доповненої та віртуальної реальностей в освітньому процесі. *Комп`ютер у школі та сім`ї*. 2020. № 2 (158). С. 23-29.

Климнюк В. Є. Віртуальна реальність в освітньому просторі. *Збірник наукових праць Харківського національного університету Повітряних Сил*. 2018.   
№ 2 (56). С. 207-212.

Литвинова С. Готовність учнів закладів загальної середньої освіти до використання віртуальної реальності в освітньому процесі. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*.   
№. 4 (9). 2022. С. 218-230.

Пінчук О., Лупаренко Л. Дидактичний потенціал використання цифрового контенту з доповненою реальністю. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2022. Вип. 63. С. 39-57.

Попик В. І. Електронні ресурси, присвячені Тарасові Шевченку, як відображення сучасного стану розвитку вітчизняного віртуального інформаційного простору. *Українська біографістика*. 2014. Вип. 11. С. 257-271.

Попова Л.О. QR-код: проблеми й перспективи застосування в підручниках української мови для 10-11 класів*.* *Науковий вісник Донбасу.* 2019. № 1 − 2   
(39 − 40).С. 7-16.

Проненко І. В. Сучасний розвиток музеїв-скансенів в українській музейній структурі. *Актуальні проблеми вітчизняної та всесвітньої історії*. 2018. № 20.   
С. 91-97.

Слупська Я. О., Шкуренко О. В. Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті. *Молодий вчений*. 2022. № 9 (109). С. 82-88.

Ханикіна Н., Маятіна Н. Віртуальна та доповнена реальність у сучасному освітньому процесі: нові можливості для якості освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук: Мiжвузiвський збiрник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогiчного унiверситету iменi Iвана Франка.* Видавничий дім «Гельветика», 2021. Том 2. Вип. 36. С. 241-247.

Яремчук Н. Імерсивні технології в професійній дистанційній підготовці вчителів початкової школи. *Continuing Professional Education*: Theory and Practice. 2022. № 73 (4). С. 61-68.

У першому питанні проаналізуйте використання augmented reality (AR) та virtual reality (VR) під час занять з історії у закладах загальної середньої освіти (законодавчі та нормативні документи). Дайте характеристику документам: Закони України «Про повну загальну середню освіту», «Про освіту», «Про захист персональних даних», «Про вищу освіту», «Положення про Національну освітню електронну платформу» (наказ Міністерства освіти і науки України № 523 від 22.05.2018 р.), Постанова Кабінету міністрів України: Питання Єдиного державного веб-порталу цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта» (№ 184 від 10.03.2021р.), Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року. У 2016 та 2017 роках було оновлено рамки інформаційно-цифрової компетентності та законодавчо зафіксовано ці зміни в Системі DigComp 2.0 і 2.1, в яких описано 5 її вимірів. Про що йдеться?

У другому питанні висвітліть сучасні ресурси та технології ВР і ДР для уроків історії (мобільні додатки та веб-сервіси). На особливу увагу заслуговують підручники з елементами AR та VR з всесвітної історії для учнів 7 та 8 класу. Як використаєте платформами як QR Droid, BarcodeScanner та I – nigmareader? Використайте такі програми з VR Lecture VR, Expeditions Pioneer Program, Labster, mozaWeb, mozaBook, Google Expeditions, Da Vinci Machines AR, VictoryVR Science Curriculum та Bridges AR, Minecraft Education та The VR Museum of Fine Art, Google Arts & Culture, Google Lens, CleverBooks, 3DBear, Google Expeditions Pioneer.

Протестуйте • ClassVR (організація віртуальних екскурсій історичними місцями, проведення археологічних розвідки і т.д.);

• Google Arts & Culture 360 videos (історичні будівлі, театр, образотворче мистецтво, музика тощо);

• Nearpod VR (360-градусні цифрові тури);

• National Geographic 360 videos (культурні пам`ятки та архітектурні комплекси);

• AirPano (відомі будівлі та чудеса природи по всьому світу);

• Seeker VR (культура, технології та наука);

• Такі цікаві новинні платформи, як CNN VR, PBS Video, ABC News VR, New York Times та Life VR.

**Запитання**

* Як доповнена та віртуальна реальність можуть збагатити процес вивчення історії?
* Які можливості надає використання віртуальної реальності для віртуальних екскурсій до історичних місць?
* Як вчителям можна використовувати технології AR та VR для створення інтерактивних уроків історії?
* Які переваги та недоліки використання доповненої реальності для вивчення історії?
* Як можна інтегрувати технології AR та VR в уроки історії так, щоб вони допомагали зрозуміти складні історичні події?
* Як можна використовувати віртуальні екскурсії для дослідження історичних періодів та культур?
* Як доповнена реальність може сприяти розвитку просторового мислення учнів у вивченні історії?
* Як вчитель може створювати власні віртуальні уроки з історії за допомогою доступних інструментів?
* Як технології AR та VR можуть допомогти візуалізувати або відтворити важливі історичні події?
* Які виклики можуть виникнути при використанні технологій AR та VR на уроках історії, і як їх можна подолати?

**Самостійна робота (5 год)**

**Тема 10. Доповнена та віртуальна реальність на уроках історії**

**Апробуй сервіси під навчальні програми старшоїї школи:**

Oculus Education:

[Oculus Education](https://www.oculus.com/education/) — для вчителів, які мають доступ до віртуальної реальності, Oculus пропонує навчальні програми та експедиції.

Google Earth:

[Google Earth](https://earth.google.com/) дозволяє вивчати світ у 3D та включає різноманітні шари для додавання інформації про географічні події.

ARIS:

[ARIS](https://fielddaylab.org/aris/) — це платформа для створення ігор на основі розширеної реальності (AR), які можуть включати історичні квести та екскурсії.

Sketchnoting Tools (наприклад, Paper by FiftyThree або Procreate):

Створюйте навчальні матеріали або резюме з історії за допомогою інструментів для скетчнотингу, що дозволяють комбінувати текст та малюнки.

CoSpaces Edu:

[CoSpaces Edu](https://cospaces.io/) — інтерактивна платформа для створення власних 3D-світів та віртуальних екскурсій.

Google Expeditions:

[Google Expeditions](https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/) дозволяє вчителям створювати віртуальні екскурсії для учнів, розглядаючи історичні події та локації у віртуальній реальності.

Nearpod VR:

[Nearpod VR](https://nearpod.com/features/vr) включає в себе інтеграцію віртуальної реальності для створення інтерактивних уроків з історії.

HistoryView VR:

[HistoryView VR](https://historyview.org/) — це платформа, яка пропонує віртуальні екскурсії та дослідження історичних місць.

ClassVR:

[ClassVR](https://www.classvr.com/) — надає вчителям можливість створювати та використовувати віртуальні уроки для вивчення історії.

ZSpace:

[zSpace](https://zspace.com/) — надає віртуальній реальності зручність у вигляді 3D-екранів, які можуть бути використані для історичних симуляцій та віртуальних досліджень.

VictoryXR:

[VictoryXR](https://www.victoryxr.com/) — ця платформа пропонує віртуальні уроки та експедиції для навчання історії.

Unimersiv:

[Unimersiv](https://unimersiv.com/) — фокусується на вивченні історії та надає віртуальні екскурсії та інтерактивні уроки.

Minecraft: Education Edition:

[Minecraft: Education Edition](https://education.minecraft.net/) може бути використаний для вивчення історічних періодів та подій у вигляді віртуальних будівель та світів.

ARLOOPA:

[ARLOOPA](https://arloopa.com/) дозволяє створювати розширену реальність, де історичні події можуть бути представлені через віртуальні об'єкти.

Walden VR:

[Walden VR](https://store.steampowered.com/app/414920/Walden_a_game/) — це ігровий додаток, що дозволяє учням досліджувати історичні періоди.

**Індивідуальне завдання** створити кейс з практичними завданнями до кожної теми, що становитеме навчально-методичний комплекс для 10-11 класу

**Підготовка до семінарів є важливою складовою ефективного вивчення та взаємодії у групі. Ось кілька порад для успішної підготовки до семінарів:**

* Ознайомтеся з матеріалами заздалегідь:
* Перед семінаром ознайомтеся з темою та матеріалами, які будуть обговорюватися. Це дозволить вам активно приймати участь в обговоренні та висловлювати власні думки.
* Покладіть акцент на ключові питання:
* Визначте основні питання чи теми, які вам здаються найважливішими, і задайте їх собі. Спробуйте відповісти на ці питання, щоб краще засвоїти матеріал.
* Залучіться в обговорення на форумах або в групах:
* Якщо є форуми чи віртуальні групи для обговорення семінарських питань, приєднайтеся до них. Це дозволить вам висловлювати свої думки та читати думки інших учасників.
* Підготуйте питання для обговорення:
* Приготуйте деякі запитання для обговорення під час семінару. Це можуть бути питання, які вас цікавлять або які виникають під час підготовки.
* Вивчіть основні тези та підтримайте власні думки:
* Вивчіть основні тези, і, якщо можливо, знайдіть аргументи для та проти. Готовість висловлювати власні думки підтримує активну участь в обговоренні.
* Вивчіть базові поняття:
* Переконайтеся, що ви розумієте базові поняття теми семінару. Якщо у вас є невизначеності, ви можете швидко втратити нитку обговорення.
* Будьте готові слухати:
* Пам'ятайте, що семінар - це не лише можливість висловити свої думки, але і вчитися від інших. Будьте готові слухати точки зору інших учасників.
* Відпочивайте перед семінаром:
* Важливо бути відпочиваним та концентрованим під час семінару. Намагайтеся отримати достатньо сну та відпочинку перед заняттями.
* Вчіться практикувати висловлювання своїх думок:
* Вивчіть навички ефективного висловлювання своїх думок. Це може включати в себе чітке формулювання ідей та уміння слухати інших.
* Не бійтеся питати:
* Якщо є невизначеності або питання, не соромтеся їх задавати. Це допоможе вам краще зрозуміти тему та взяти активну участь в обговоренні.
* Виконуйте практичні завдання. Практика, практика і ще раз практика.
* Використовуйте допоміжні засоби як стрижні для запам'ятовування.
* Веселіться і грайте в ігри.
* Навчайте інших.
* Методики

Створення конспектів є важливою навичкою для систематизації і засвоєння інформації. Ефективний конспект допомагає узагальнити ключові моменти, зрозуміти структуру теми та зберегти необхідну інформацію для майбутнього повторення. **Ось кілька методик, які можна використовувати для створення ефективних конспектів:**

Метод коротких записів (Cornell Method):

Розділіть аркуш паперу на три частини: лівий бік для коротких записів та питань, правий бік для подальших пояснень та визначень, нижній бік для підсумків. Запишіть короткі ключові фрази та питання в лівому блоці під час лекції, а потім використовуйте їх для перевірки знань.

Метод карта пам'яті (Mind Mapping):

Використовуйте графічне представлення для з'єднання ключових понять та їх взаємозв'язків. Розпочніть з центральної теми та додавайте гілки для підтем. Цей метод відображає ієрархію та структуру інформації.

Лінійний метод (Linear Method):

Створюйте конспект у вигляді послідовності речень та коротких абзаців. Використовуйте номерацію або маркери для виділення ключових пунктів. Цей метод добре підходить для лекцій та текстів, які мають логічний порядок.

Метод кольорових підкреслень та маркерів:

Використовуйте кольори для виділення різних типів інформації. Наприклад, використовуйте один колір для ключових термінів, інший - для прикладів. Це полегшує визначення та запам'ятовування важливих елементів.

Конспективне запитання:

Під час читання або слухання лекцій ставте собі питання щодо матеріалу. Відповіді на ці питання будуть основними елементами вашого конспекту.

Система символів та скорочень:

Розробіть свою систему символів та скорочень для позначення ключових елементів. Це дозволяє швидко записувати інформацію під час лекцій або читання.

Використання технологій:

Використовуйте комп'ютерні програми або мобільні додатки для створення цифрових конспектів. Це дозволяє легко редагувати та оновлювати інформацію.

Залишайте місце для відомостей, які потрібно доповнити:

Під час підготовки конспекту, залишайте місце для подальшого доповнення або конкретних прикладів, які ви можете згадати пізніше.

Підсумковий абзац чи розділ:

Вкінці конспекту створіть короткий підсумковий абзац, у якому узагальнюєте основні ідеї та висновки.

Рецензія та оновлення:

Регулярно переглядайте та оновлюйте свої конспекти. Це допомагає укріпити знання та підготуватися до іспитів чи здачі матеріалу.

Пам'ятайте, що вибір методики залежить від особистих уподобань та особливостей ваших предметів. Спробуйте різні підходи та визначте, який підходить найкраще для вас.

КОНСПЕКТУВАННЯ

Основну вимогу до конспекту відбито вже в його визначенні — «систематичний, логічно пов'язаний запис, що відбиває суть тексту». Це одна з основних вимог, пропонованих до конспекту взагалі. Тому не можна поставити знак рівності між виписками за досліджуваним текстом і його конспектом. Конспект - універсальний документ, що повинен бути зрозумілим не тільки його авторові, але й іншим людям, що ознайомлюються з ним. З цієї ж причини до конспектів можна з успіхом звертатися через кілька (або багато) років після їх написання.

На відміну від тез, що містять тільки основні положення, і виписок, що відображають матеріал у будь-яких співвідношеннях головного і другорядного, конспекти при обов'язковій стислості містять крім основних положень і висновків факти і докази, приклади й ілюстрації.

На сторінках конспекту може бути відбите ставлення людини, що конспектує, до того матеріалу, над яким вона працює. Але треба так організувати текст, щоб згодом, при використанні свого запису, легко можна було розібратися, де авторське, а де особисте розуміння питання.

Не слід забувати, що іноді навіть коштовне доповнення, внесене в текст запису, при невдумливому відношенні до нього або при невдалій формі його подачі може привести до непорозуміння.

Перш ніж почати конспектувати, необхідно усвідомити особливості і відмінності різних видів конспектів. Конспекти можна умовно розділити на кілька видів.

План-конспект. Готується за допомогою попередньо зробленого плану твору, що розробляється спеціально для написання конспекту. Може використовуватися і план, складений раніше як самостійний запис. Кожному питанню плану в такому записі відповідає певна частина конспекту. Однак якщо пункт плану не вимагає доповнень і роз'яснень, він не супроводжується текстом. Це одна з особливостей стрункого, ясного і короткого плану-конспекту.

Будучи за суттю стиснутим переказом прочитаного з урахуванням цілі конспектування, цей конспект — один з найбільш цінних, тому що допомагає краще засвоїти матеріал ще в процесі його вивчення. Зміст книги закріплюється в пам'яті вже при створенні конспекту. Він учить послідовно і чітко викладати свої думки, працювати над книгою, узагальнюючи її зміст у формулюваннях плану.

За наявності навички складання конспекту не вимагає багато часу. Завдяки своїм перевагам - стислості, простоті і ясності формулювань - він стає незамінним посібником, якщо необхідно швидко підготувати доповідь, виступ.

Однак через тривалий час з моменту написання конспекту працювати з ним важко, тому що не завжди легко відновити в пам'яті зміст джерела.

Як варіант плану-конспекту складається схематичний план- конспект, тобто схема, що відбиває логічну структуру і взаємозв'язок окремих положень з необхідними поясненнями.

Етапи роботи:

1. складіть план прочитаного тексту;
2. передайте суть кожного пункту плану коротко і доказово — у

вигляді тексту або схеми;

1. запишіть план (схему) з поясненнями.

Питально-відповідний конспект. Це один з найпростіших видів

плану-конспекту. На пункти плану, виражені в питальній формі, даються точні відповіді.

Етапи роботи:

* 1. складіть план прочитаного тексту;
  2. сформулюйте кожен пункт плану у вигляді питання;
  3. запишіть відповіді на поставлені питання.

Тезовий конспект. Є стиснутим, у формі коротких тез, переказом прочитаного або почутого. Такий конспект швидко складається і запам'ятовується; учить вибирати головне, чітко і логічно викладати думки, дає можливість засвоїти матеріал ще в процесі його вивчення. Він є гарною підмогою, якщо потрібно оперативно підготувати доповідь, виступ. Проте працювати з тезовим конспектом через певний час важко, тому що зміст матеріалу погано відновлюється в пам'яті.

Етапи роботи:

1) складіть план прочитаного тексту;

* + 1. сформулюйте коротко і доказово кожен пункт плану у вигляді тези,

виберіть розумну й ефективну форму запису;

* + 1. запишіть тезу.

Цитатний конспект. Це конспект, створений з уривків оригіналу - цитат. При цьому цитати повинні бути зв'язані одна з одною ланцюгом логічних переходів.

Цитатний конспект - прекрасне джерело дослівних висловлень автора і фактів, що наводяться також ним. Він допоможе визначити хибність положень автора або виявити суперечні моменти, що значно сутужніше знайти за переказом - вільним конспектом. В останньому випадку все одно треба було б знову звернутися до оригіналу для виправлень і уточнень. Звідси випливає висновок про доцільність застосування текстуальних конспектів при вивченні матеріалів для порівняльного аналізу положень різних авторів.

Істотний недолік текстуального конспекту у тому, що він не активізує увагу і пам'ять (якщо, звичайно, він заздалегідь не був покликаний стать посібником для порівняння різних точок зору). Іноді захопленість виписками цитат може призвести до того, що суть аналізованого тексту виявиться розмитою. Часто цитатний конспект слугує лише ілюстрацією до досліджуваної теми.

Етапи роботи:

* + - 1. прочитайте текст, відзначте в ньому основний зміст, головні думки,

виділіть ті цитати, що ввійдуть до конспекту;

* + - 1. користуючись правилами скорочення цитат, випишіть їх у зошит;
      2. прочитайте написаний текст, звірте його з оригіналом;
      3. зробіть загальний висновок.

Швидкісний конспект. Такий конспект вимагає застосування певних прийомів швидкісного конспектування: ранжування, рубрикації, скорочень, гіперабревіатур тощо. Розглянемо окремі прийоми докладніше.

Ранжування. Багатьом відомі прийоми ранжування просторового запису:

а) виділення абзаців;

б) спеціальна система відступів, більше відома як «драбинка»: відступи різної величини від початку рядка і їхня автономна нумерація у такій послідовності:

* римські цифри I, II, III ....;
* арабські цифри 1, 2, 3 ...;
* заголовні букви латинського алфавіту A, B, C, D ...;
* прописні букви кирилиці а, б, в, г ...;

в) виділення формул окремим рядком і т.д.

Рубрикація (виділення кольором). Як це не дивно, але писати конспект з використанням декількох кольорів не тільки не повільніше, але іноді навіть швидше і легше, ніж писати одним кольором. Давні переписувачі книг зрозуміли це, напевно, першими. Саме вони у своїх рукописних книгах новий розділ починали з красного (красивого) рядка. Крім того, перша буква ними найчастіше художньо вимальовувалася кольоровим чорнилом. Особливо красиво це виглядало на тлі незначного відступу від краю рядка. Вже в більш пізні часи цей прийом і одержав назву — рубрикація.

Різнокольорово оформлені рубрики у виділених інформаційних масивах не тільки привертають увагу автора конспекту, але й акцентують його увагу на відповідній тільки цьому кольору специфічній інформації. Цілком закономірно буде ввести при конспектуванні не тільки червоний, але і зелений, синій і жовтогарячий колір. Наприклад, формулювання теорем можна виділяти червоним кольором, визначення — зеленим, а коментарі і приклади — синім і т.д. Рубрикуючи таким способом свій конспект, студент пропустить інформацію через свій значеннєвий фільтр ще до того, як застосує для запису відповідний колір. Тим самим він установить для себе рівень змістовної значимості інформації, що передбачається для фіксації у конспекті. Таким чином, відбувається автоматичне установлення взаємозв'язку між різними за значеннєвою значимістю відрізками конспекту.

У наступному, читаючи конспект тільки по виділених червоних або зелених фрагментах тексту, студент одержує тематично вибіркову інформацію. Таке читання не розпорошує, але акцентує його увагу на необхідній інформації. Це дозволяє легше побачити взаємозв'язок і відтворити її (навіть асоціативно) між різними — по значеннєвій значимості і тематичній спрямованості — відрізками тексту. У друкованих виданнях для подібних цілей використовують зміну шрифту: жирність, курсив, іншу гарнітуру або кегль. Ці графічні розходження дозволяють акцентувати авторам значеннєву значимість відрізків тексту, а також систематизувати їх тематичну спрямованість.

Скорочення. Більшість першокурсників вважають, що секрет удалого конспектування — у скороченні обсягу інформації. І починають писати, наприклад, замість «робити» — «р-ти», замість «природний» — «пр-ий» і т.д. Конспект, що складається з таких скорочень, не так просто прочитати потім. Замість того, щоб готуватися до екзамену з конспекту, студент витрачає час на його розшифровку.

Доцільніше скорочувати, залишаючи корінь слова, а слова, що складаються з 5-7 букв, узагалі не скорочувати. Іноді час, витрачений на обмірковування, як скоротити слово, перевищує час його повного написання. Можна скорочувати будь-які назви чи імена, що часто зустрічаються: «д-сть» замість «діяльність», «АСМ» замість «Антон Семенович Макаренко».

Гіперабревіатура. Замість цілого слова використовується початкова буква, обведена кружечком. От, наприклад, як може виглядати фраза «Педагогічні знання — основа педагогічної підготовки майбутнього вчителя» із застосуванням гіперабревіатури. Слова «педагогічні», «педагогічної» заміняють буквою П, обведеною у кружечок:

знання — основа ® підготовки майбутнього вчителя.

Кванторизаціия. Це різновид гіперабревіатури, за якої використовується перевертання початкової букви слова:

U знання — основа U підготовки майбутнього вчителя.

Піктографія. Цей прийом передбачає використання малюнків, ліній. От так, наприклад, можуть виглядати скорочення закінчень, що часто зустрічаються — у словах «значення», «речення», «рішення» і інших подібних: знач~ реч~ ріш~

Ієрогліфіка. В основі цього прийому — використання значків, символів. Вважається, що легше конспектувати технічний текст, тому що в точних науках існує безліч загальноприйнятих символів і знаків. Але символи і знаки точних наук можна використовувати для конспекту на будь-яку тему. От деякі позначення: <£. (не належить), с (належить), X (сума), II (паралельно), t (зростає), ^ (убуває), « (приблизно), < (не більше), > (не менше), = (приблизно дорівнює), да (нескінченність). Також можна додати закінчення до значка звичайним текстом.

Переробка фрази. Це найефективніший, але важко освоюваний прийом. Він включає: просторовий запис (використання довжини і ширини аркуша паперу); приведення фрази до еквівалентного вигляду; використання контексту і макроконтексту.

У пропонованому нижче фрагменті узяті в рамочку слова, які можна просто опустити, двома рисками підкреслені слова, що легко відновлюються з контексту, однією рискою — слова, що часто зустрічаються і потребують заміни спеціальними позначеннями- скороченнями (якщо для них немає загальноприйнятих скорочень), а пунктиром — словосполучення, які можна сформулювати більш коротко.

ОРГАНІЗАЦІЯ І КУЛЬТУРА ЧИТАННЯ

Читання серйозної, особливо наукової, книги — не розвага, а робота. Якісне виконання будь-якої роботи вимагає досвіду і майстерності. Справжній майстер знає, скільки потрібно вкласти праці, щоб навчитися виконувати свою роботу швидко і добре, — так, коли збоку здається, що зробити це начебто б легко. Але це і є та чудова «легкість», що є вершиною майстерності. Деякі називають таку майстерність талантом, забуваючи приказку, породжену досвідом великих майстрів, — «талант працею добувають».

Читання книг теж пов'язане з працьовитістю, оволодінням навичками, що поступово можуть бути доведені до ступеня майстерності, яким повинна володіти культурна людина. Однак навчитися витягати з книги все цінне, що в ній є, далеко не так просто, як іноді думають. Сумно, якщо людина починає розуміти, що все життя читала невміло, невдумливо, і усвідомлює це лише на заході свого життя, коли основний і найкращий час для зростання знань залишився вже позаду: переучуватися і важко, і пізно — «розум прийшов, пора пройшла».

Культура читання — це правильна організація розумової праці, процесу читання з урахуванням досягнень техніки і гігієни, застосування різних способів роботи з книгою в залежності від її змісту, мети читання, часу, який є.

Культура читання характеризується високою вимогливістю у відношенні правильного розуміння тексту, чому сприяє уміле використання довідкової літератури (словників, енциклопедій, покажчиків і т.д.). Велику роль у розумінні прочитаного відіграє мовна культура — прагнення постійно поглиблювати знання рідної мови, а також мов іноземних, наполегливо розширюючи запас слів, усвідомлюючи суть виразів, термінів, підвищуючи інтерес до історії, походження і змісту імен і назв, до еволюції понять, позначень і т.д.

Характерною рисою культури читання є уміння аналізувати прочитане, знаходити найголовніше, важливе і цінне у міркуваннях автора. І тут істотну практичну допомогу надає знання логіки, законів і форм правильного мислення, уміння сконцентрувати свою увагу. Формування власних думок, що виникають під час читання, сприяє осмисленню прочитаного, пробуджує інтерес до самостійної творчості у даній галузі знання.

Важлива ознака високого рівня культури читання — уміле застосування різних записів у процесі роботи з книгою. Записування формує навички виразного сприйняття матеріалу, поліпшує спостережливість і увагу, збільшує зосередженість, сприяє запам'ятовуванню і засвоєнню тексту, підвищує рівень культури письмового мовлення, нарешті, залишає документальний слід від читання, а наступна обробка цієї документації заощаджує час, дозволяє оволодіти навичками авторської і редакційної роботи.

Читання виховує моральність читача, формує його естетичні смаки, сприяє придбанню навичок самоконтролю, впливає на настрій і самопочуття людини, навіть на стан її здоров'я (бібліотерапія — лікування хворих читанням — багато сторіч відома лікарям, хоча її теорія ще недостатньо розроблена).

Величезне значення для культури читання мають вибір і підбір книг, планування читання, його упорядкування, систематичність.

Книги читають з метою пошуку і визначення змісту своєї діяльності, напрямку життєвого шляху. Відомо багато випадків, коли книга дійсно служила «воротами життя»: для М. В.Ломоносова і багатьох інших — «воротами вченості», для інших — «воротами мистецтва», «воротами літератури». Наприклад, академік І.П.Павлов під впливом прочитаної книги І.І.Сєченова «Рефлекси головного мозку» почав займатися дослідженням питань фізіології, що і визначило його життєвий шлях; за зізнанням академіка Є.І.Щербатова, «Фізична геологія» професора Мушкетова допомогла йому обрати шлях ученого-геолога, географа і мандрівника.

Культура читання вимагає виконання читачем елементарних правил поводження з книгами. Зміст цих правил удосконалювалося протягом століть. Свого роду вступом до цих правил може служити, наприклад, напис, зроблений ще в XVI ст. на дверях однієї з бібліотек: «Усякий вивчаючий науки, що входить сюди, не ляскай дверима і не стукай грубо ногами. Це неприємно музам. Якщо знайдеш тут уже кого сидячим, шанобливо поклонися мовчачи і не займайся балаканиною: „тут померлі говорять з тими, хто навчається"».

Важливо дотримуватись наступних правил техніки і гігієни читання.

* + - * 1. Брати книгу можна тільки чистими руками. Треба також стежити за чистотою свого робочого місця.
        2. Після занять, пов'язаних з вийманням, розміщенням, переглядом книг, потрібно мити руки, щоб на них не залишався наліт дрібного пилу.
        3. Перед читанням книги треба уважно переглянути її, за необхідності розрізати сторінки спеціальним ножем (не олівцем, пальцем або сірником), внести в текст відзначені видавництвом помилки.
        4. Книгу, читання якої вимагає тривалого часу, варто обернути в папір, особливо якщо вона не належить читачеві і повинна бути повернута її власникові або в бібліотеку.
        5. Читаючи книгу, не слід загинати її сторінки, якщо необхідно зробити перерву в роботі. Для цього існують закладки, якими можуть слугувати довгі смужки паперу. Книга псується, якщо класти її на стіл розкритою, нагору плетінням.
        6. Неприпустимо робити в книгах позначки, що не стираються. У крайніх випадках і тільки в книгах, що належать читачеві, доречні зроблені простим олівцем позначки на полях, що потім легко усуваються, щоб позначити потрібні фрагменти для наступного їх використання в роботі.
        7. По завершенні роботи книги треба ставити на місце в засклені шафи, що забезпечує їх краще зберігання.

Чималу роль у підготовці до читання і правильній його організації відіграють гігієнічні фактори. У приміщенні повинно бути чисте повітря, відносна вологість підтримується в межах 50-70 %, температура - від 18 до 22 °С. Світло — денне, розсіяне, не занадто яскраве, а настільна лампа повинна знаходитися на відстані не менше 1 м від тексту, що читається. Відстань від книги до очей (за нормального зору) повинна бути не менше 35-40 см при нахилі книги від 15°.

Під час тривалого читання корисно робити перерви, щоб подивитися на темний або зелений предмет або просто закрити очі. Корисно іноді глибоко подихати, змочити повіки холодною водою. Навіть такі, здавалося б, на перший погляд, віддалені фактори, як колір стін, драпірувань, форма і колір меблів і т.п., впливають на читача. Якщо, наприклад, в обстановці переважають яскраві тони, утома настає швидше і позбутися її набагато важче.

Важлива умова повноцінного читання — тиша: не більш 20- 45 Дб. Багато це або мало? Наприклад, шум друкарської машинки складає близько 50 Дб. Однак психологи і фізіологи дійшли парадоксального висновку: за повної відсутності зовнішніх подразників важко підтримувати увагу. За даними відомого росіянина фізіолога А.А.Ухтомського, увага не тільки не послаблюється, але навіть підсилюється під дією несильних побічних збудників. Так, багатьом читачам не заважає шелест сторінок у читальному залі, легкий гул і т.п.

Нерідко читати доводиться аж ніяк не в ідеальних умовах. Тому багато фізіологів і психологи вважають, що людині важливо навчитися працювати з книгою в будь-яких ситуаціях, у тому числі і несприятливих. Тоді ні голосна розмова або шум, ні включений телевізор, ні присутність сторонніх не стануть серйозною перешкодою. Такої точки зору дотримувався І.П.Павлов.

Найважливіша передумова результативності читання — порядок на робочому місці, правильна його організація.

Читачеві, що працює за письмовим столом, відповідно до рекомендацій доктора психологічних наук Н.П.Єрастова, доцільно дотримуватись наступної схеми розміщення необхідних для роботи предметів:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Запас робочих зошитів | Використо­вувана книга | Навчальне приладдя: ручка, лінійка, гумка | Запас книг |
| Використовуваний зошит | | | |

**Наведу кілька популярних платформ, де ви можете створювати свої конспекти:**

Microsoft OneNote:

Спеціальний сервіс для створення конспектів та збереження нотаток. OneNote дозволяє організовувати ваши нотатки у вигляді блокнотів, сторінок та розділів.

Evernote:

Електронний органайзер, який дозволяє створювати, організовувати та шукати свої нотатки. Evernote також підтримує вставку мультимедійних елементів.

Google Keep:

Легкий у використанні інструмент для створення простих конспектів та списків. Інтегрований із іншими Google-послугами.

Notion:

Відмінний інструмент для створення конспектів та організації інформації у вигляді таблиць, списків, та багато іншого.

Workflowy:

Простий у використанні інструмент для створення зручних списків та вкладених структур.

Roam Research:

Зручний для структурирования великих обсягів інформації, Roam Research дозволяє створювати зв'язки між вашими нотатками.

Simplenote:

Легкий та швидкий спосіб створювати прості текстові нотатки.

Coggle:

Спеціальний сервіс для створення карт пам'яті (mind maps), які можна використовувати для узагальнення і структуризації інформації.

Turtl:

Сервіс, який дозволяє створювати безпечні конспекти та нотатки з шифруванням для забезпечення конфіденційності.

Bear:

Інструмент для створення красивих та організованих нотаток з використанням розмітки Markdown.

**Поради до навчання**

**Удосконалюй українську мову!!!** Володіння рідною мовою – не заслуга, а обов’язок патріота. Мова – то серце народу: гине мова – гине народ.

**Обдумано читай джерела і наукову літературу! Бійся механічного запам’ятовування тексту.**

**Обмірковуй!**

**Роби висновки!**

**Засвоюй категоріально-понятійний апарат.**

**Навчися скорочувати матеріал для написання тез або опорного конспекту.**

**Привчай себе до самоконтролю.**

**Як працює наш мозок?**

**Те, що не має сенсу, ми забуваємо.** Мозок за день сприймає нескінченно багато всього, проте може згадати тільки те, що вважає за потрібне. Переконати себе в тому, що певні дані тобі знадобляться, надати засвоєнню інформації сенс ‑ значить змусити мозок повірити в те, що це потрібно неодмінно запам'ятати.

**Емоції.** Якщо вивчення чогось для тебе каторга, то й засвоювати інформацію непросто. Корисно створити позитивний настрій, приступаючи до підготовки до іспитів. Наприклад, налаштуйся на те, як ти прекрасно відпочинеш увечері після іспиту‑ це підніме тобі настрій.

**Об’єднуй.** Факти й дані, зв’язані між собою, краще запам'ятовуються й як би витягають один одного. Таким чином пов'язаний з окремих «ниток» «канат» дає більше шансів нормально скласти іспити.

**Ресурсам потрібно відновлюватися.** Знову-таки на рівні фізіології мозку: щоб імпульси передавалися між нервовими закінченнями, потрібні певні речовини-медіатори. Їм властиво вичерпуватися та через якийсь час відновлюватися. Тому в один момент ми просто перестаємо щось запам'ятовувати. Щоби скоріше поповнити сили (і свої, і свого мозку), відпочинь. Корисно, до речі, з'їсти шоколадку ‑ вона допоможе відновитися ще швидше.

Навчіться писати і виконувати інші дії лівою рукою, якщо ви правша і правою — якщо лівша. Так ви активізуєте роботу обох півкуль мозку.

Наш мозок пам'ятає дуже багато чого, але доступ до цієї інформації обмежений. Інформація звалена в купу, а внутрішній бібліотекар лінується її шукати. **Правильно організовуючи роботу** мозку (пам'яті) ми полегшуємо собі майбутнє.

**Використання парних асоціацій** - через паралелі, символи або співзвуччя.

**Метод Цицерона** – розстановка фактів або понять усередині певного приміщення, розташування їх у просторі (як на поличках) і зв'язування з розставленими в приміщенні предметами. Згадуємо обстановку разом із вивченим матеріалом.

**Ейдотехніка** (з грец. ‑ «образ») більше спирається на створення яскравих візуалізацій, перетворення інформації в цілісні образи. Головний інструмент ейдотехніки – це створення візуального конспекту (шпаргалки). Це те, що людина сама виробляє на основі почутого або прочитаного ‑ перетворений, «переварений» матеріал, утілений у чомусь: конспекті, схемі, малюнку тощо.

**Для ефективного навчання:**

* провітрюй кімнату (18-20 градусів),
* поїж (не переїдай), Харчування відіграє важливу роль у нормальному функціонуванні мозку. Їжа, багата вітамінами, А, С, Е, К, В, а також фолієвою кислотою, залізом і поліненасиченими жирними кислотами омега-3 допоможе подолати швидку стомлюваність, підвищить швидкість реакції й концентрацію уваги, дозволить зберегти гостру пам’ять.

Раціон: м’ясо (яловича печінка, нежирне червоне м’ясо), риба (лосось, сардина, тунець), картопля, житній хліб, вівсянка, яблука, волоські горіхи, лляне масло, рис.

Є інший вегетаріанський варіант: червоні, сині і фіолетові ягоди, такі як чорниця і журавлина, яблука, груші, сливи, персики, банани, цитрусові, горіхи і боби, червоне вино, чай, нефільтровані фруктові соки (особливо виноградний), перець, помідори, цибуля і баклажани, шпинат – кращі продукти для пам'яті.

Напої, що містять кофеїн, здатні акумулювати здібності мозку. Але це тимчасова реакція. Замініть каву і чай трав’яними чаями, які поліпшують кровоток до мозку. Також не забувайте пити достатню кількість чистої води.

Пам’ятайте, що алкоголь не тільки знижує розумові здібності, але й перешкоджає відновленню клітин мозку.

* забери з робочого столу зайве, виключи музику, телевізор, все, що відволікає увагу,
* подбай про хороше освітлення, сиди прямо,
* відпочивай кожні 45 хв (пройдись, зроби розминку, заплющ очі…),
* фізична активність зміцнить не тільки ваші м’язи, але й пам’ять. Учені з Інституту біологічних досліджень «Salk» (Каліфорнія, США) провели дослідження на мишах. Виявилося, що більш активні миші мали удвічі більше клітин в області мозку, що відповідають за вивчення і пам’ять. Гімнастика, силові вправи, фітнес або йога — виберіть що вам до душі. Навіть виконання вправ 2–3 рази в тиждень допоможе поліпшити кровообіг у мозку і зміцнити пам’ять. Крім цього, фізичні вправи стимулюють ріст нервових закінчень, які запобігають ослабленню пам’яті та покращують процес запам’ятовування.
* працюй рівномірно, спочатку виконуй важчі завдання, потім – легші, якщо нне все виходить – не нервуй (кубики пресу також не відразу виникають☺).
* вправи для розвитку мислення: загадки, головоломки, гра в шахи або інші настільні ігри. Ігри, як і арифметичні розрахунки в розумі, відмінно розвивають логіку.
* додаткові навички: програмування на комп’ютері або гра на музичному інструменті.
* фантазуйте! Уявляєте, що ви – кіт. Опишіть своє бачення навколишніх предметів. Або ви – дурень. Як в цьому випадку виглядає світ? А може ви прилетіли з іншої планети? Опишіть і такі відчуття. Розвиток логіки та розширення світогляду в цій грі гарантовані
* легкий спосіб тренувати свою пам'ять - це згадувати події, які відбувалися з вами сьогодні. Подумки пробіжіться від початку дня та згадайте важливі події, які в ньому були. Спробуйте згадати, як змога більше деталей. Ця вправа допоможе вам більш ефективно використовувати свою пам'ять.
* щоб запам'ятати інформацію якісно, буде корисно передати її іншій людині. Коли ви вчите іншу людину, то ви починаєте систематизувати свої знання в єдину структуру. У момент подачі матеріалу ви починаєте виділяти основні речі та звертати увагу на важливі деталі. Бути в ролі вчителя не тільки цікаво, а й корисно для тренування пам'яті.
* вивчення іноземної мови впливає на структуру нашого мислення. Для мозку вивчення нової мови - це важкий, але корисний процес. Коли ми запам'ятовуємо нові слова, то нашому мозку доводиться створювати нові зв'язки всередині голови. Чим більше таких зв'язків має наш мозок тим ефективніше показники його продуктивності та запам'ятовування різної інформації.
* замініть щоденний перегляд телепередач або соц мереж на заняття медитацією.
* Поганий сон – погана пам'ять! Хороший нічний сон може бути як раз тим засобом для пам'яті, що вам потрібно. Коли ви купуєте нову порцію інформації, вона повинна бути стабілізована і закріплена в вашому мозку, а потім закріпитися як довгострокова. Цей процес в основному відбувається під час сну. Однак, гормон стресу кортизол найбільш активний вночі. Так що, якщо вам не вдалося отримати цих 8 годин сну, можуть виникнути проблеми з пам'яттю.
* Щоденна праця принесе результат, головне, щоб навчання приносило задоволення☺.

**Список рекомендованої літератури**

Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Навчальний посібник. Київ. *Академвидав*. 2004.

Діагностика і розвиток педагогічної майстерності у професійних навчальних закладах [Текст]: колективна монографія /авт. кол.: І.А.Зязюн, Е.О.Помиткін, Т.В.Іванова та

ін. К. : *Педагогічна думка*, 2007. 262 с.

Мирошниченко В. О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності - історія) [Текст]: навч.посібник. К. : *ЦУЛ*, 2018. 296 с.

Цюняк О. Формування професійної готовності майбутніх педагогів до інноваційної діяльності [Текст]: практикум. Ів.-Франківськ : *НАІР*, 2020. 144 с.

Биков В. Ю. Моніторинг рівня навчальних досягнень з використанням Інтернет-технологій [Текст] : монографія; за ред. В.Ю.Бикова, Ю.О.Жука.  К. : *Педагогічна думка*, 2008. 128 с.

Кондур О. С. Управління якістю освітніх систем в умовах глобалізації: теорія, методика організації, практика: монографія .Ів.-Франківськ : *НАІР*, 2018. 488с.

Освіта впродовж життя: зарубіжний досвід та національна практика: монографія / За заг. ред. Л. Прокопів, В. Стинської / Авторський колектив: Л. Прокопів,В. Стинська, Г.Білавич, Б. Савчук, І. Єгорова, В. Ковальчук, Ю. Москаленко, О. Гевко,С. Довбенко, Л. Бандура, І Завулічна, М. Олексюк, Т. Паска, С. Юрченко. Івано-Франківськ*: НАІР*, 2022. 288 с.

Актуальні проблеми розвитку вищої освіти: навч.-метод. посіб. /авторський колектив: Завгородня Т.К., Нагачевська З.І, Савчук Б.П, Cтинська В.В., Стражнікова І.В., Єгорова І.В., Ковальчук В.М.,Прокопів Л.М, Салига Н.М./ За заг. ред. В.Стинської, Л.Прокопів/. Івано–Франківськ, 2021. 430 c.

Кропельницька С. О., Кондур О. С., Криховецька З. М., Кулеша-Любінець М. М., Мигович Т. М. Проєктна діяльність як інноваційний тренд розвитку Університету 4.0. Стратегія післядипломної освіти для сталого розвитку : монографія; за ред. Н.М. Рідей, Л.М. Панченко К. : *Вид-во НПУ ім. М.П. Драгоманова*, 2020. С. 326-348.

Шарко В.Д. Сучасний урок. К., 2006. 224 с

Баханов К. О. Організація особистісно-орієнтованого навчання : порадник молодого вчителя історії. Харків : *Основа*, 2008. 159 с

Михайліченко М.В., Рудик Я.М. Освітні технології: навчальний посібник. К.: *ЦП «КОМПРИНТ»*, 2016. 583 с.

Gilles R.M., Adrian F. Collaborative Learning: The social and intellectual Outcomes of Learning in Groups. London: Farmer Press. 2003.

Савченко, О. Досвід реформування української освіти: уроки і подальший поступ [Текст]. *Шлях освіти*. 2010. № 3. С. 2-6.

Кочубей, В. І. Шляхи модернізації освіти України в умовах інформаційного суспільства [Текст]. *Матеріали наукової конференції за підсумками науково-дослідної і науково-методичної роботи кафедр Сумського державного педагогічного університету ім. А. С. Макаренка у 2007 р.* / [ред. кол.: Н. І. Кириленко, О. В. Багацька, В. С. Бугрій та ін.]. Суми : [СумДПУ ім. А. С. Макаренка], 2008. С. 133-134.

Освітні технології: Навчал.метод. посібник /О.М. Пєхота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.; За заг. Ред. О.М. Пєхоти. К. : *А.С.К*.,. 2001. 256 с.

Інноваційні технології навчання: навч. посібн. для студ. вищих технічних навчальних закладів / кол. авторів; відп. ред. Бахтіярова Х.Ш.; наук. ред. Арістова А.В.; упорядн. словника Волобуєва С.В. Київ : НТУ, 2017. 172 с. URL: https://ukreligieznavstvo.wordpress.com/2019/01/18/itn/

Пєхота О.М. Особистісно-орієнтована освіта – [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://lib.chdu.edu.ua/pdf/naukpraci/pedagogika/2000/7-1-4.pdf

Лещенко М.П. Колаборативний підхід до розвитку ІКТ-компетентностей учителів і учнів загальноосвітніх навчальних закладів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2012. №5 (31). Режим доступу: [http://www.journal.iitta.gov.ua](http://www.journal.iitta.gov.ua/).

Освітні інноваційні технології у процесі викладання навчальних дисциплін / ред.: О. А. Дубасенюк; Житомирський держ. ун-т ім. І.Франка. Житомир, 2004. 262 c.

Ставицька І. В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. ELR : <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1103>

Інноваційні педагогічні технології: посібник / за ред. О. І. Огієнко. Київ: Інститут педагогічної освіти та освіти дорослих НАПН України, 2016. 314 с.

Мультфільм за 5 хвилин: онлайн-сервіси для створення анімації та монтажу

<https://www.youtube.com/watch?v=tu93uGSCybg>

Інформаційно-технологічний підхід до вирішення проблеми освіти [Текст]. Порівняльна педагогіка : навчальний посібник. 2-ге вид., стер. Суми : *Університетська книга*, 2013. С. 196-205.

Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.- метод. посібник / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. К.: *Видавництво А.С.К*., 2004. 192 с.

Мадзігон В. М., Нісімчук А. С. Технологія креативної педагогічної освіти: монографія / Ін-т пед. технологій. Луцьк: *Твердиня*, 2011. 509 с.

Федоренко В. Л. Ігровий університет: Інтелектуально-пізнавальні ігри україністичної тематики : посібник. К. : *Грамота*, 2007. 304 с

Роговик Л. С. Психомоторні компоненти навчання. Енергія навчального простору в психомоторних іграх*. Початкова школа*. 2004. № 7. С. 21 – 24.

Reis, A. (2015) Thinking about Y.O.U (Your Online Utilities) about your didactic presentations and videos (14m10). Author and video director

<https://youtu.be/zk400mYhkYs>

Glazunova, O., Shyshkina, M. (2018). The Concept, Principles of Design and Implementation of the University Cloud - based Learning and Research Environment. Proceedings of the 14th International Conference on ICT in Education, Research and Industrial Applications. Integration, Harmonization and Knowledge Transfer, Volume II : Workshops (2104), 332-347. http://ceur-ws.org/Vol-2104/paper\_158.pdf.

Khan, M., & Lulwani, M. (2023). Inspiration of Artificial Intelligence in Adult Education: A Narrative Overview. OSF Preprints, January 12. https://doi.org/10.31219/osf.io/zjqmn. Uzwyshyn, R. J. (2023). From Open Science and Datasets to AI and Discovery. Trends & issues in library technology, January 2023, 26-38. http://doi.org/10.13140/RG.2.2.20360.70404

Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-ta-dopovnena-realnist-yakoyu-mozhe-butysuchasna-osvita/>

Bondarenko, O., Pakhomova, O., Lewoniewski, W. (2019). The Didactic Potential of Virtual Information Educational Environment as a Tool of Geography Students Training. In: Kiv, A. E., Shyshkina, M. P. (eds.) Proceedings of the 2nd International Workshop on Augmented Reality in Education (AREdu 2019), Kryvyi Rih, Ukraine, March 22, 2019, CEUR-WS.org, pp. 13–23.

Концептуальні засади реформування середньої школи «Нова українська школа» [Текст]. Міністерство освіти і науки України, 2016. 34 c. Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/> ukrainska-shkola-compressed.pdf.

Про загальну середню освіту [Електронний ресурс] : Закон України від 13.05.1999 р. № 651-XIV. – Режим доступу : <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/651-14/page>.

Про освіту [Електронний ресурс] : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/page>.

Михайліченко М.В., Рудик Я.М. Освітні технології: навчальний посібник. К.: ЦП «*КОМПРИНТ*», 2016. 583 с.

Комп'ютерні ігри у процесі вивчення історії: американський досвід навчання учнів середньої школи // <http://repository.sspu.edu.ua/handle/123456789/5051>

Aktay, S. (2022). The usability of Images Generated by Artificial Intelligence (AI) in Education. International technology and education journal, 6 (2), 51-62. 3

Alhumaid, K., Naqbi, S., Elsori, D. & Mansoori, M. (2023). The adoption of artificial intelligence applications in education. International Journal of Data and Network Science, 7(1), 457-466. [https://www.growingscience.com/ijds/Vol7/ijdns\_2022\_115.pdf. 4](https://www.growingscience.com/ijds/Vol7/ijdns_2022_115.pdf.%204)

Awasthi, S., & Soni, Y. (2023). Empowering Education System with Artificial Intelligence: Opportunities and Challenges. Shodh Samagam, 6 (1). http://www.shodhsamagam.com/admin/uploads/Empowering%20Education%20System% 20with%20Artificial%20Intelligence%20%20Opportunities%20and%20Challenges.pdf. 5

Bykov, V., Mikulowski, D., Moravcik, O., Svetsky, S., & Shyshkina, M. (2020).

The use of the cloud-based open learning and research platform for collaboration in virtual teams. Information Technologies and Learning Tools, 76(2), 304–320. https://doi.org/10.33407/itlt.v76i2.3706.

Chaka, C. (2023). Fourth industrial revolution—a review of applications, prospects, and challenges for artificial intelligence, robotics and blockchain in higher education. Research and Practice in Technology Enhanced Learning (RPTEL), 18(2). <http://rptel.apsce.net/index.php/RPTEL/article/view/2023-18002>.

Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Х., 2011. 20 с.

Богдановська Л. Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках історії*. Рідна школа*. 2013. N 3. С. 62-65.

Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії в школі. Дидактичний словник-довідник. Запоріжжя: «*Просвіта*», 2002. 108 с.

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації / Матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 29-30 вересня 2022 р. Одеса, *Видавництво ОНТУ*, 2022. 178 с.

Сігітов А. Сучасні інформаційно-комп’ютерні технології у процесі навчання історії: практичний аспект. *Історія України*. Сер., *Шкільний світ.* 2013. N 11(черв.). С. 13-17.

Computer game: a new area of psychological [Electronic resource] Access mode: http://rudocs.exdat.com/docs/index-326305.html

Computer game as an element of modern culture: [Electronic resource] Access mode: http://ua.textr.com/erat-8411-1.html 4. Computer games as an important factor in the formation of life skills [Electronic resource] Access mode: http://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/ Formation of skills in the space of computer games: [Electronic resource] Access mode: http://www.politik.org.ua/vid/magcontent.php3?m=6&n=27&c=395

What is eSports and how is this culture developed in Ukraine [Electronic resource] Access mode: <https://www.radiosvoboda.org/a/29189982.html>

Bell, J. (2018). "Using Virtual Reality and Augmented Reality in the Classroom." International Journal of Information and Education Technology, 8(9), 665-670.

Dalgarno, B., & Lee, M. J. (2010). "What are the learning affordances of 3-D virtual environments?." British Journal of Educational Technology, 41(1), 10-32.

Klopfer, E. (2008). "Augmented learning: Research and design of mobile educational games." Cambridge, MA: MIT Press.

Pellas, N., & Kazanidis, I. (2019). "Exploring the Potential of Virtual Reality in History Education." 2019 11th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC), 13-15.

Rose, C. P., et al. (2005). "Augmented reality for learning science: The effects of embodiment and dynamic visualizations." Journal of Science Education and Technology, 14(1), 5-18.

Squire, K., & Jan, M. (2007). "Mad City Mystery: Developing scientific argumentation skills with a place-based augmented reality game on handheld computers." Journal of Science Education and Technology, 16(1), 5-29.

Sun, C., et al. (2018). "An Exploration of the Application of Augmented Reality in History Education." 2018 13th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE), 354-358.

Хміль Наталія; Галицька-Дідух Тамара; Цяньці Ван. Використання віртуальної і доповненої реальності в українській освіті// *Академічні візії*. 20023. №22. https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/505

Галина Батрбеківна Черушева, Тетяна Олександрівна Кравцова, Тамара Вячеславівна Галицька-Дідух. Актуальні проблеми викладання педагогічних дисциплін:формування інтерактивного онлайн‐середовища// *Академічні візії.* 20023. №19. https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/384