

Міністерство освіти і науки України
Карпатський національний університет імені Василя Стефаника
Факультет історії, політології і міжнародних відносин
Кафедра історії України та методики викладання історії

**ДИПЛОМНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ПЕРШОГО (БАКАЛАВРСЬКОГО)
РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

на тему:

**«Інтеграція гейміфікації в освітній процес як засіб підвищення
мотивації до вивчення історії»**

Студентки IV курсу, групи СОІз-41
предметної спеціальності
014.03 Середня освіта (Історія)

Пазинець Катерини Андріївної

Керівник: Галицька-Дідух Тамара Вячеславівна,
кандидат історичних наук, доцент

Рецензент: Королько Андрій Зіновійович
кандидат історичних наук, доцент

Національна шкала: _____

Університетська шкала: _____

Оцінка ECTS: _____

Члени комісії: _____

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ.....	10
1.1. Поняття «гейміфікація» та її основні принципи.....	10
1.2. Зарубіжний і вітчизняний досвід використання ігрових технологій у навчанні.	16
РОЗДІЛ 2. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ ДО ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ	233
2.1. Сутність навчальної мотивації та фактори, що її визначають.	233
2.2. Роль емоційно-ціннісного компонента у вивченні історії.....	300
2.3. Вплив ігрових елементів на пізнавальну активність і мотивацію школярів.	355
РОЗДІЛ 3. ІНТЕГРАЦІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС НА УРОКАХ ІСТОРІЇ.....	411
3.1. Методика ефективної інтеграції гейміфікації на уроках історії.....	41
3.2. Методи використання гейміфікації у шкільному курсі історії.	511
ВИСНОВКИ	633
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ	766

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасна освітня система перебуває у стані трансформації, зумовленої швидким розвитком цифрових технологій, зміною ціннісних орієнтацій учнівської молоді та необхідністю пошуку ефективних методів підвищення мотивації до навчання. Особливо актуальною ця проблема є у викладанні історії – дисципліни, яка потребує не лише запам'ятовування фактів і дат, а й розвитку критичного мислення, аналітичних здібностей та емоційно-ціннісного ставлення до минулого. За даними Державного стандарту базової середньої освіти, одним із ключових завдань сучасної школи є формування в учнів стійкої мотивації до пізнавальної діяльності, що можливе лише за умови використання інноваційних освітніх технологій. Водночас аналіз педагогічної практики засвідчує зниження інтересу школярів до вивчення історії через домінування традиційних методів викладання, недостатнє використання інтерактивних форм роботи та слабку інтеграцію цифрових інструментів у навчальний процес.

Актуальність дослідження посилюється особливими суспільно-політичними умовами, в яких перебуває Україна. У період повномасштабної російської агресії вивчення історії України набуває стратегічного значення для формування національної ідентичності, критичного мислення, патріотизму та громадянської стійкості молоді. Водночас війна створює додаткові психоемоційні навантаження на учнів, а змішаний та дистанційний формат навчання ще більше ускладнює підтримання мотивації. У таких умовах традиційні методи викладання виявляються недостатньо ефективними. Гейміфікація ж, як інноваційна технологія, дозволяє поєднати серйозний освітній зміст з ігровими механіками, що відповідають природним психологічним потребам підлітків у змагальності, досягненні мети, соціальній взаємодії та емоційному зануренні.

Наукова актуальність теми зумовлена також недостатньою теоретичною та методичною розробленістю проблеми системного впровадження гейміфікації саме в процесі викладання історії в українських загальноосвітніх закладах.

Незважаючи на значну кількість зарубіжних досліджень з гейміфікації освіти, вітчизняна педагогічна наука потребує адаптованих методик, які враховують національний історичний контекст, специфіку шкільної програми з історії України, вікові особливості учнів та реалії воєнного часу. Відсутність комплексних експериментальних досліджень щодо ефективності гейміфікації для підвищення мотивації до вивчення історії визначає необхідність даного дослідження.

Об’єкт дослідження – процес формування навчальної мотивації учнів у шкільній історичній освіті.

Предмет дослідження – гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до вивчення історії.

Мета дослідження – теоретичне обґрунтування та розробка методичних засад інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії як ефективного засобу підвищення навчальної мотивації учнів.

Відповідно до мети визначено такі **завдання** дослідження:

1. Проаналізувати сутність поняття «гейміфікація», визначити її основні принципи та місце в сучасній педагогічній науці.
2. Узагальнити зарубіжний і вітчизняний досвід використання гейміфікації у навчанні.
3. Розкрити психолого-педагогічні умови формування мотивації учнів до вивчення історії.
4. Обґрунтувати роль емоційно-ціннісного компонента та ігрових елементів у розвитку пізнавальної активності школярів.
5. Розробити методику ефективної інтеграції гейміфікації на уроках історії з урахуванням специфіки навчального предмета.
6. Систематизувати методи використання гейміфікації у шкільному курсі історії.

Стан наукової розробки. Нормативно-правову основу дослідження становлять ключові документи, що визначають сучасну освітню політику України. Державний стандарт базової середньої освіти (затверджений

постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898) є одним з основних [1]. Він ґрунтується на компетентнісному та діяльнісному підходах і чітко визначає вимоги до обов'язкових результатів навчання. Документ акцентує формування 10 ключових компетентностей (спілкування державною та іноземними мовами, математична, природничо-наукова, інформаційно-цифрова, уміння вчитися впродовж життя, соціальна і громадянська, підприємливість та фінансова грамотність, загальнокультурна, екологічна та здоров'я). У контексті історичної освіти стандарт підкреслює розвиток історичного мислення, критичного аналізу, просторової компетентності та ціннісного ставлення до минулого, що створює сприятливі умови для впровадження інноваційних технологій, зокрема гейміфікації.

Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» (схвалена розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р) визначає стратегічний вектор розвитку освіти [4]. Вона орієнтує освітній процес на формування ключових компетентностей, необхідних для успішної самореалізації особистості в сучасному світі. Нормативні документи наголошують на переході від знаннєвої парадигми до компетентнісної, на розвитку критичного мислення, ініціативності, творчості та вмінні застосовувати знання в реальних життєвих ситуаціях [2,3,6]. Важливим аспектом є підтримка інноваційних технологій, індивідуалізації навчання та створення мотиваційного освітнього середовища, що безпосередньо корелює з можливостями гейміфікації як засобу підвищення мотивації учнів.

Навчальні програми з історії для закладів загальної середньої освіти (модельні програми для 5–9 та 10–11 класів) реалізують положення Державного стандарту та Концепції НУШ [5]. Вони акцентують формування предметних і ключових компетентностей через діяльнісний підхід, роботу з історичними джерелами, розвиток хронологічного та просторового мислення, причинно-наслідкового аналізу, критичного мислення та ціннісних ставлень. Програми рекомендують використання сучасних інноваційних технологій, активних методів навчання, цифрових інструментів та ігрових форм, що сприяють

підвищенню пізнавального інтересу та мотивації. Таким чином, нормативні документи створюють правове та методичне підґрунтя для системної інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії.

Емпіричну базу дослідження становлять результати педагогічних експериментів, анкетування учнів і вчителів, а також практичні кейси впровадження гейміфікації в . Більшість емпіричних даних свідчить про позитивний вплив гейміфікації на мотивацію, залученість та пізнавальну активність учнів.

Такий комплексний аналіз джерельної бази підтверджує достатність нормативного, теоретичного та емпіричного підґрунтя для дослідження проблеми інтеграції гейміфікації в навчання історії.

Проблема інтеграції гейміфікації в освітній процес як засобу підвищення мотивації учнів до вивчення історії є відносно новою для педагогічної науки, проте активно розвивається в контексті цифрової трансформації освіти та компетентнісного підходу. Історіографія проблеми формується на перетині теорії ігрового навчання, психології мотивації, теорії і методики навчання історії та цифрової педагогіки.

Теоретико-методологічні аспекти гейміфікації в освіті досліджували як зарубіжні, так і вітчизняні науковці. Зарубіжні дослідження [28-45] підтверджують ефективність гейміфікації для підвищення мотивації, академічної успішності та розвитку навичок ХХІ століття. Автори визначають гейміфікацію як використання ігрових елементів (бали, рівні, бейджі, лідерборди, наратив) у неігровому контексті для підвищення залученості та мотивації [36, 43].

В Україні проблема гейміфікації почала активно розроблятися з середини 2010-х років у контексті реформи «Нова українська школа» та впровадження компетентнісного підходу.

В Україні проблематику гейміфікації також розробляють Т. В. Галицька-Дідух, О. В. Гречановська [8], О. А. Жерновникова [10], Н. В. Кайдан, Г. І. Тараненко [12], О. В. Саган [19], С. В. Толочко [24], Л. І. Самчук [21], В. М. Швирка [26] та інші. Методичні питання викладання історії висвітлено у

працях О. В. Добржанського, Т. С. Богачик [59], Л. Б. Козлової, А. М. Пижика, Г. С. Черевичного [66]. Питанням мотивації присвячені роботи Є. В. Антонова (2024), З. О. Тарасюк (2025) та інших. Зокрема, у статті Т. О. Лященко, М. В. Гришуніної та В. Р. Пічкур [16] описується гейміфікація як сучасна інноваційна форма організації навчального процесу, розкриваються її сутність, основні принципи та особливості впровадження в освітнє середовище. У праці Н. С. Кравець [15] розглядається метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. Авторка аналізує принципи добору ігрових елементів відповідно до освітніх цілей, особливостей навчального середовища та потреб здобувачів освіти. У підручнику Т. В. Галицької-Дідух, О. В. Гречановської, І. О. Батарейної, В. А. Гурської та І. В. Бабік [8], розглядається гейміфікація як сучасний засіб індивідуалізації навчання в умовах освіти XXI століття.

Попри значну кількість досліджень, присвячених гейміфікації та мотивації навчальної діяльності, бракує комплексних праць, які б розкривали методіку інтеграції гейміфікації саме у викладанні історії з урахуванням специфіки предмета та психолого-педагогічних особливостей формування мотивації школярів.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети та розв'язання визначених завдань використано комплекс методів: теоретичні – аналіз, синтез, порівняння та узагальнення психолого-педагогічної, методичної та спеціальної літератури з проблеми дослідження для з'ясування стану її розробленості, визначення понятійно-категоріального апарату та теоретичних засад гейміфікації в освіті; систематизація та класифікація форм і методів гейміфікації у викладанні історії; емпіричні – вивчення та узагальнення педагогічного досвіду, аналіз освітніх онлайн-платформ (Kahoot!, Quizizz, Blooket, Classcraft, Genially, Minecraft: Education Edition) для визначення їх дидактичного потенціалу. Важливе місце посіло педагогічне анкетування, під час якого перевірялася ефективність гейміфікованих форм і методів навчання у процесі навчання історії.

Наукова новизна дипломної роботи полягає в комплексному теоретичному обґрунтуванні та методичній розробці інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії як ефективного засобу підвищення навчальної мотивації учнів у сучасних умовах ЗЗСО. Зокрема:

- Уточнено понятійно-термінологічний апарат дослідження шляхом систематизації основних понять у контексті методики навчання історії.
- Теоретично обґрунтовано психолого-педагогічні умови та механізми впливу елементів гейміфікації (бали, рівні, бейджі, наратив, віртуальні квести, системи винагород) на емоційно-ціннісний компонент мотивації учнів до вивчення історії.
- Запропоновано комплекс форм і методів гейміфікації уроків історії (тематичні квести, рольові ігри з історичним сюжетом, гейміфіковані проекти, цифрові інструменти), орієнтованих на підвищення мотивації та глибшого засвоєння історичного матеріалу.
- Розроблено методичні рекомендації щодо ефективної інтеграції гейміфікації в освітній процес, які враховують специфіку змісту шкільного історичного освіти.

Практичне значення дослідження полягає в розробці методичних рекомендацій та технологій інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії, які можуть бути безпосередньо використані вчителями закладів загальної середньої освіти для підвищення навчальної мотивації та пізнавальної активності учнів. Результати дослідження можуть бути застосовані: у практичній діяльності вчителів історії ЗЗСО; у системі професійної підготовки майбутніх учителів історії у вищих педагогічних закладах; під час підвищення кваліфікації педагогічних працівників; при створенні сучасних навчально-методичних матеріалів, електронних освітніх ресурсів та гейміфікованих уроків з історії.

Апробація результатів роботи. Результати дослідження пройшли апробацію шляхом анкетування учнів 10-х класів, проведеного у березні 2026 року у Тячівському ліцеї №2 Тячівської міської ради Закарпатської області.

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків (65 с.), списку використаних джерел (67 найменувань) та додатків. Загальний обсяг роботи становить 93 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ

1.1. Поняття «гейміфікація» та її основні принципи

Сучасний етап розвитку освіти в Україні характеризується переходом від традиційної знаннєвої парадигми до компетентнісної моделі навчання. Цей перехід вимагає впровадження інноваційних технологій, які здатні суттєво підвищити мотивацію учнів і забезпечити формування ключових компетентностей. Особливе місце серед таких технологій посідає гейміфікація.

Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, одним із пріоритетних завдань є формування інноваційності як ключової компетентності: «... інноваційність, що передбачає здатність учня реагувати на зміни та долати труднощі; відкритість до нових ідей; ініціювання змін у класі, закладі освіти, родині, громаді тощо; спроможність визначати і ставити перед собою цілі, мотивувати себе та розвивати в собі стійкість і впевненість, щоб навчатися і досягати успіхів» [1].

Саме гейміфікація є однією з найбільш перспективних технологій, яка безпосередньо сприяє розвитку зазначеної компетентності, оскільки поєднує в собі елементи гри з навчальним процесом, перетворюючи навчання на захопливу, мотивуючу діяльність.

Поняття «гейміфікація» є відносно новим у педагогічній науці та активно обговорюється дослідниками з різних галузей. Відсутність єдиного загальноприйнятого визначення зумовлена міждисциплінарним характером явища, яке перебуває на перетині психології, педагогіки, дизайну ігор та інформаційних технологій.

Термін «гейміфікація» вперше було введено в науковий обіг на початку ХХІ століття британським програмістом Ніком Пеллінгом у 2002 році, проте широке розповсюдження концепція набула лише після 2010 року, коли ігрові механіки почали активно впроваджуватися в бізнес-процеси та освітню сферу [48].

Найпоширеніше академічне визначення запропонували Детердінг, С., Діксон, Д., Халед, Р., Наке, Л. у своїй статті: «Гейміфікація – це використання елементів дизайну ігор у неігрових контекстах» [32]. Це визначення вважається класичним і найбільш цитованим. Воно акцентує увагу саме на елементах, а не на перетворенні всього процесу на гру.

Гейб Зічерманн та Крістофер Каннінгем (2011) визначають гейміфікацію як: «Процес використання ігрового мислення та ігрових механік для залучення користувачів і вирішення проблем» [42]. Karl M. Kapp), один із провідних фахівців з гейміфікації в освіті, пропонує ширше трактування: «Гейміфікація – це використання ігрових механік, естетики та ігрового мислення для залучення людей, мотивації дій, сприяння навчанню та вирішення проблем» [36]. Ю-кай Чоу розглядає гейміфікацію як «Human-Focused Design» – ремесло вилучення всіх веселих та захоплюючих елементів ігор і застосування їх до реальних або продуктивних діяльностей [30]. Деякі дослідники [41] визначають її як «процес перетворення діяльності на більш подібну до гри».

В українській науковій термінології паралельно функціонують два варіанти перекладу цього поняття – «гейміфікація» та «геймифікація», причому перший варіант поступово стає домінуючим у педагогічних дослідженнях. Становлення гейміфікації як окремого напрямку педагогічних інновацій відбувалося на тлі стрімкого розвитку цифрових технологій та зростання популярності відеоігор серед молодіжної аудиторії, що актуалізувало необхідність адаптації освітніх практик до нових реалій цифрового покоління.

Дослідниця О. Діядкова наголошує, що гейміфікація відкриває нові можливості для створення захопливого освітнього середовища, де учні не просто отримують знання, а активно взаємодіють з навчальним матеріалом через ігрові механіки [46]. Цей підхід дозволяє трансформувати звичні навчальні завдання у цікаві виклики, що стимулюють внутрішню мотивацію школярів до подолання труднощів і досягнення успіху.

У науковій літературі питання визначення сутності гейміфікації розглядається крізь призму різних теоретичних підходів. Т. В. Галицька-Дідух

разом із колегами трактують гейміфікацію як систематичне використання ігрових механік, динамік та естетики в неігровому контексті з метою залучення учасників освітнього процесу, підвищення їхньої мотивації та досягнення конкретних навчальних цілей [8, с. 15]. Науковці підкреслюють, що гейміфікація не передбачає створення повноцінної гри, а радше інтегрує окремі ігрові елементи в існуючу структуру навчальної діяльності, зберігаючи при цьому її основну освітню спрямованість.

Концептуальні засади застосування ігрових елементів у навчанні С. В. Петренко визначає через призму мотиваційної теорії, вказуючи на здатність гейміфікації активізувати як зовнішню, так і внутрішню мотивацію учнів [18]. Дослідниця аргументує, що система балів, значків та рейтингів забезпечує зовнішнє стимулювання навчальної активності, тоді як елементи сюжету, виклики та можливість вибору сприяють формуванню внутрішньої зацікавленості предметом вивчення. Саме ця подвійна природа мотиваційного впливу робить гейміфікацію універсальним інструментом педагогічного впливу, здатним працювати з різними типами учнів та адаптуватися до індивідуальних освітніх потреб.

Ключовою характеристикою гейміфікації виступає її здатність трансформувати освітній процес без зміни його фундаментальних цілей та завдань. У методичному посібнику, підготовленому за участі The LEGO Foundation, наголошується, що гейміфікація не замінює традиційне навчання, а доповнює його, роблячи більш привабливим та ефективним для сучасних учнів [61, с. 12]. О. А. Жерновникова та колеги обґрунтовують позицію комплементарності, згідно з якою гейміфікація не замінює, а доповнює традиційні методи викладання, компенсуючи їхні слабкі сторони [10, с. 175].

Ігрові механіки інтегруються в звичну структуру уроків, домашніх завдань та оцінювання, створюючи додатковий шар взаємодії, який стимулює активність учнів та підтримує їхній інтерес протягом тривалого періоду навчання. Такий підхід дозволяє зберегти академічну строгість освітнього процесу, одночасно зробивши його більш доступним та зрозумілим для учнівської аудиторії.

На основі аналізу наукових праць з проблеми гейміфікації можна умовно виокремити три рівні інтеграції ігрових елементів в освітній процес: базовий, системний та комплексний. Перший, базовий рівень передбачає епізодичне використання окремих ігрових механік на окремих уроках або в конкретних навчальних активностях. Другий, системний рівень характеризується послідовним впровадженням ігрових елементів у структуру цілого навчального курсу або предмета протягом семестру чи навчального року. Третій, комплексний рівень означає створення цілісного гейміфікованого освітнього середовища, де ігрові механіки пронизують усі аспекти навчальної діяльності школярів, від відвідування занять до позакласної роботи.

Психологічні механізми впливу гейміфікації на навчальну діяльність пояснюються теорією потоку М. Чиксентміхаї та теорією самодетермінації Е. Десі і Р. Райана, які обґрунтовують важливість балансу між складністю завдання та рівнем компетентності учня [31]. Відповідно до цих теоретичних положень, гейміфіковане навчання створює оптимальні умови для входження в стан потоку, коли учень повністю занурений у навчальну діяльність, втрачає відчуття часу та отримує задоволення від самого процесу розв'язання навчальних задач. Система поступового підвищення складності, характерна для більшості ігор, дозволяє підтримувати цей баланс протягом тривалого періоду, забезпечуючи постійне відчуття прогресу та компетентності.

Структурні компоненти гейміфікації детально розглянуто в дослідженні Т. О. Лященко, М. В. Гришуніної та В. Р. Пічкур, які виокремлюють три основні категорії ігрових елементів [16, с. 115]. До першої категорії належать динаміки – процеси та системи, що визначають загальну структуру гейміфікованого досвіду, такі як наратив, обмеження, емоції та прогрес. Другу категорію складають механіки – конкретні інструменти та правила, що забезпечують взаємодію користувача з системою: бали, рівні, виклики, місії, рейтинги. Третя категорія охоплює компоненти – візуальні та інтерактивні елементи, через які реалізуються механіки та динаміки: аватари, значки, шкали прогресу, таблиці лідерів.

Важливим аспектом розуміння гейміфікації є розмежування цього поняття з близькими, але не тотожними концепціями. Н. С. Кравець обґрунтовує принципову відмінність між гейміфікацією, геймізацією та ігровим навчанням [15, с. 118]. Якщо ігрове навчання передбачає використання повноцінних дидактичних ігор з власними правилами та сюжетом, а геймізація означає повне перетворення навчального процесу на гру, то гейміфікація інтегрує лише окремі ігрові елементи в традиційну структуру навчання, зберігаючи його неігрову природу. Таке розмежування є критично важливим для правильного розуміння можливостей та обмежень гейміфікованого підходу в освітній практиці.

Систематизація основних принципів гейміфікації дозволяє визначити ключові вимоги до ефективного впровадження ігрових елементів у навчальний процес. Принцип добровільності участі передбачає, що учні мають відчувати свободу вибору та контроль над власною навчальною траєкторією [62, с. 156]. Це реалізується через можливість вибору завдань різного рівня складності, альтернативних шляхів досягнення цілей, персоналізації аватарів. Відчуття автономії є критично важливим для формування внутрішньої мотивації.

Принцип прозорості та миттєвого зворотного зв'язку забезпечує можливість постійно відстежувати власний прогрес. У гейміфікованому навчанні кожна дія учня негайно відображається через нараховування балів, відкриття нових рівнів, отримання значків. Така безпосередність контрастує з традиційним підходом, де результати контрольних робіт стають відомими через тиждень або більше. Миттєвий фідбек дозволяє оперативно коригувати навчальні стратегії.

Концепція поступового ускладнення та scaffolding є центральною для організації гейміфікованого навчального досвіду [10, с. 173]. Важливим є створення системи послідовних викликів, де кожен наступний рівень складності стає доступним лише після успішного опанування попереднього. Такий підхід запозичений із теорії Л. Виготського та концепції зони найближчого розвитку, але реалізується через ігрові механіки рівнів та місій. Це забезпечує оптимальний баланс між викликом та компетентністю учня.

Принцип соціальної взаємодії та кооперації виражається у групових викликах, командних змаганнях та можливості обміну досягненнями [20, с. 52]. Сучасні платформи дозволяють створювати гільдії чи команди для виконання складних завдань. Елемент соціального порівняння через рейтинги стимулює здорову конкуренцію, проте експерти застерігають від надмірного акценту на змагальності.

Емоційна залученість передбачає створення атмосфери, де навчання пов'язане з позитивними емоціями [49]. Ігрові елементи створюють емоційні піки – моменти тріумфу від досягнення нового рівня, гордості за отримання значка, задоволення від подолання виклику. Ці емоційні переживання формують позитивні асоціації з навчальним предметом.

Важливою складовою є наративний елемент – створення захопливої історії, що надає контекст навчальним діям учнів. Наратив перетворює абстрактні навчальні завдання на значущі місії в рамках цікавого сюжету. Для уроків історії це може бути подорож у часі, детективне розслідування або ролі радників історичних постатей. Наративний контекст активізує уяву учнів та сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу.

Принцип індивідуалізації та адаптивності передбачає налаштування гейміфікованого досвіду відповідно до індивідуальних особливостей кожного учня [20, с. 53]. Учні можуть обирати між різними типами завдань, фокусуватися на цікавих аспектах предмета та просуватися у власному темпі. Така гнучкість особливо цінна для роботи з класами з високим рівнем академічної різноманітності.

Естетичний компонент гейміфікації охоплює візуальний дизайн, звуковий супровід та загальну атмосферу середовища [49]. Привабливий дизайн, якісна графіка та продумані візуальні метафори виконують важливу функцію створення «ігрового відчуття», яке психологічно відокремлює гейміфіковане навчання від рутинних шкільних завдань. Візуальна привабливість особливо важлива для молодшої аудиторії.

Система винагород базується на психологічних принципах позитивного підкріплення та потреби в соціальному визнанні [24, с. 373]. Виділяють три

категорії винагород: матеріальні (бали, монети, внутрішньоігрові ресурси), статусні (значки, нагороди, титули, позиції в рейтингу) та нематеріальні (доступ до нового контенту, додаткові можливості, право вибору).

Отже, гейміфікація являє собою інноваційний педагогічний підхід, що передбачає інтеграцію ігрових елементів у неігровий освітній контекст з метою підвищення мотивації, залученості та ефективності навчання. Базуючись на принципах добровільності, прозорості зворотного зв'язку, поступового ускладнення, соціальної взаємодії, емоційної залученості та індивідуалізації, гейміфікація створює якісно нове освітнє середовище, здатне задовольнити потреби цифрового покоління учнів.

1.2. Зарубіжний і вітчизняний досвід використання ігрових технологій у навчанні

Становлення практики використання ігрових елементів в освітньому процесі має глибоке історичне коріння, проте систематичне впровадження гейміфікації як цілісного педагогічного підходу розпочалося на межі XX-XXI століть у країнах Північної Америки та Західної Європи. Перші експерименти з інтеграцією відеоігрових механік у навчання відбувалися в університетах США, де викладачі інформатики та педагогічного дизайну почали використовувати елементи рольових ігор для підвищення залученості студентів до складних технічних дисциплін. Поступово ця практика поширилася на інші предметні галузі та освітні рівні, трансформувавшись у системний підхід до організації навчальної діяльності.

Значний внесок у розвиток практики гейміфікованого навчання зробили фахівці Quest to Learn – експериментальної школи в Нью-Йорку, заснованої 2009 року. С. Ван детально описує досвід цього навчального закладу, де вся освітня програма була структурована як серія взаємопов'язаних квестів та місій [45]. Учні просувалися через навчальний матеріал, виконуючи ролі дослідників, науковців чи історичних постатей, що дозволяло їм глибше зрозуміти зміст

дисциплін через практичну діяльність та рольову ідентифікацію. Особливу увагу в цій школі приділяли викладанню історії через створення інтерактивних наративів, де учні не просто вивчали історичні події, а ставали їх активними учасниками, приймаючи рішення та аналізуючи їхні можливі наслідки.

Емпіричні дослідження ефективності гейміфікації в різних освітніх контекстах продемонстрували С. Баах та І. Говендер, які провели експеримент із залученням понад 200 учнів [28]. Результати показали, що гейміфіковане навчання значно знижує когнітивне навантаження порівняно з традиційними методами викладання, оскільки ігрові механіки допомагають структурувати інформацію та робити її засвоєння поступовим і послідовним. Водночас дослідники зафіксували суттєве зростання внутрішньої мотивації учнів, яке зберігалось навіть після завершення експерименту, що свідчить про довготривалі позитивні ефекти гейміфікованого підходу.

Масштабні метааналітичні дослідження впливу гейміфікації на академічну успішність учнів охопили понад триста емпіричних студій, проведених у період з 2008 по 2023 роки в різних країнах світу [45]. Аналіз показав стабільний позитивний ефект гейміфікації на навчальні досягнення учнів незалежно від предметної галузі, вікової категорії та культурного контексту. Найбільш виражені покращення спостерігалися в дисциплінах, що традиційно викликають труднощі у школярів – математиці, природничих науках та іноземних мовах. Історія, хоча й не входила до числа найчастіше досліджуваних предметів, також демонструвала значне зростання показників засвоєння матеріалу та довготривалого запам'ятовування історичних фактів при використанні гейміфікованих методів викладання.

Особливого поширення в зарубіжній практиці набули цифрові платформи для створення гейміфікованих навчальних активностей. Дж. С. Бюро та його колеги досліджували психологічні механізми, через які різні типи мотивації впливають на навчальні результати, і встановили, що платформи з елементами гейміфікації сприяють розвитку автономної мотивації [29, с. 52]. На відміну від контрольованої мотивації, що базується на зовнішньому тиску та страху

покарання, автономна мотивація виникає з внутрішнього інтересу та особистої значущості навчальної діяльності.

Інтеграція штучного інтелекту в гейміфіковані освітні системи відкрила нові можливості для персоналізації навчального досвіду. Дослідження Дж. Р. Гомес Нінью та колег продемонструвало, що AI-підтримувані гейміфіковані платформи здатні адаптувати складність завдань, темп подачі матеріалу та типи викликів відповідно до індивідуального профілю кожного учня [33, с. 740]. Така адаптивність особливо цінна для розвитку навичок XXI століття – критичного мислення, креативності, комунікації та кооперації, які важко формувати в рамках стандартизованого навчального процесу. Системи на основі штучного інтелекту аналізують паттерни поведінки учнів, їхні сильні та слабкі сторони, надаючи персоналізовані рекомендації та підтримку в режимі реального часу.

Скандинавські країни, відомі своїм інноваційним підходом до освіти, активно впроваджували гейміфікацію в національні освітні програми починаючи з 2010-х років. Фінські школи інтегрували ігрові елементи не лише в окремі уроки, а в цілісну систему оцінювання та організації навчального процесу, створюючи середовище, де учні накопичують досвід та відкривають нові можливості через послідовне виконання навчальних місій. Шведські освітні заклади зосередилися на розробці власних національних платформ для гейміфікації, що враховують культурну специфіку та цінності скандинавського суспільства. Данія піонерно впровадила гейміфіковані підходи до викладання суспільних наук та історії, створивши серію віртуальних історичних симуляцій, де учні могли досліджувати різні історичні періоди в інтерактивному форматі.

Узагальнення міжнародного досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес дозволяє виокремити специфічні особливості підходів різних країн до інтеграції ігрових технологій у навчання історії та інших дисциплін. Як свідчать дані таблиці А.1 [додаток А], підходи до впровадження гейміфікації в різних країнах відрізняються за масштабом, системністю та предметним фокусом. Скандинавські країни демонструють найбільш комплексний підхід із інтеграцією гейміфікації на рівні національних освітніх програм, тоді як в Україні процес

впровадження має переважно локальний характер та залежить від ініціативи окремих педагогів. Особливо помітною є різниця у фокусі на викладанні історії: у той час як Данія та Іспанія розробили спеціалізовані гейміфіковані програми для історичної освіти, в Україні цей предмет ще не став пріоритетним напрямом для впровадження ігрових технологій, що підкреслює актуальність розробки відповідних методичних рекомендацій.

Вивчення факторів, що впливають на навчальну мотивацію учнів, провели А. Ісіда та Т. Секіяма, систематизувавши результати численних досліджень у цій галузі [34]. Науковці виявили, що гейміфікація найефективніше працює за умови дотримання трьох базових психологічних потреб згідно з теорією самодетермінації: потреби в автономії (учні мають відчувати контроль над своїми діями), потреби в компетентності (завдання мають бути досяжними, але викликати певні труднощі) та потреби в соціальній приналежності (можливість взаємодії та співпраці з однолітками). Гейміфіковані системи, що враховують усі три потреби, демонструють найвищі показники залученості та академічної успішності учнів.

Іспанські дослідники провели лонгітюдне дослідження впливу гейміфікованого проєкту на основі історичного мислення на академічну успішність учнів початкової школи. М. Мартінес-Хіта, С. J. Гомес-Карраско та Р. Міральєс-Мартінес розробили комплексну програму вивчення національної історії через систему квестів, де діти досліджували первинні історичні джерела, аналізували причинно-наслідкові зв'язки та формували власні історичні наративи [38]. Експериментальна група, що навчалася за гейміфікованою програмою, продемонструвала статистично значуще покращення не лише в запам'ятовуванні історичних фактів, але й у розвитку складних когнітивних навичок історичного аналізу та критичної оцінки джерел. Учні експериментальної групи також виявили вищий рівень емпатії до історичних постатей та глибше розуміння історичного контексту подій.

Близькосхідні країни, зокрема Об'єднані Арабські Емірати та Катар, здійснили масштабні інвестиції в цифрову трансформацію освіти з активним

використанням гейміфікації. Особливість впровадження гейміфікації в цьому регіоні полягала в необхідності адаптації західних освітніх технологій до ісламських культурних цінностей та традицій. М. Мохаммед, А. Фатема та Л.Хасан провели дослідження в початкових школах, яке показало, що культурно адаптована гейміфікація, що враховує місцеві наративи, релігійні цінності та соціальні норми, є більш ефективною для арабських учнів порівняно з прямим перенесенням західних моделей.

Систематичний огляд досліджень впливу гейміфікації на шкільну залученість, проведений Дж. Дж. Р. Руїсом та колегами, охопив 87 емпіричних студій з 23 країн світу [40, с. 3]. Результати метааналізу засвідчили, що гейміфіковані навчальні середовища сприяють формуванню трьох типів залученості: поведінкової (активна участь у навчальних активностях, виконання завдань), емоційної (позитивні емоції від навчання, відчуття приналежності до класу) та когнітивної (глибока розумова обробка інформації, використання метакогнітивних стратегій). Найбільш виражений ефект спостерігався саме в емоційній залученості, що пояснює здатність гейміфікації трансформувати ставлення учнів до предметів, які традиційно викликають нудьгу чи тривогу.

В Україні систематичне впровадження гейміфікації в освітню практику розпочалося пізніше порівняно із західними країнами, проте останні роки характеризуються інтенсифікацією досліджень та практичних експериментів у цій сфері. Л. Б. Козлова аналізує траєкторію розвитку інноваційних підходів до викладання історії в українських закладах вищої освіти, підкреслюючи поступовий перехід від традиційних лекційних форм до інтерактивних методів з активним використанням цифрових ресурсів [14, с. 868]. Дослідниця констатує, що вітчизняні викладачі історії все частіше звертаються до гейміфікованих елементів у своїй практиці, проте їхні спроби часто мають несистемний характер через брак методичної підготовки та обмежений доступ до якісних освітніх платформ українською мовою.

Методичні рекомендації щодо інноваційного формату сучасного уроку історії, розроблені О. В. Добржанським та Т. С. Богачик, містять практичні

поради з інтеграції ігрових елементів у структуру традиційного уроку[59, с. 18]. Автори пропонують конкретні сценарії використання балів, рівнів та змагальних елементів на різних етапах уроку – від мотиваційного введення до підсумкового оцінювання. Особлива увага приділяється створенню історичних квестів, де учні, виконуючи ролі дослідників чи детективів, розслідують історичні події, аналізують джерела та формують власні висновки. Такий підхід дозволяє поєднати розважальну функцію ігрових елементів із серйозними освітніми цілями формування історичного мислення.

Досвід впровадження гейміфікації в українських школах у контексті реформи Нової української школи узагальнено в poradникові для вчителів, підготовленому за редакцією Н. М. Бібік [65, с. 95]. Документ рекомендує використання ігрових технологій як один із ключових інструментів реалізації компетентнісного підходу та формування в учнів навичок XXI століття. Особливо підкреслюється важливість створення безпечного середовища для експериментування, де помилки сприймаються як природна частина навчального процесу, а не як підстава для негативного оцінювання. Гейміфіковані елементи розглядаються як спосіб зробити навчання більш особистісно значущим та мотивуючим для сучасного покоління учнів, що виросло в цифровому середовищі.

Н. В. Кайдан та Г. І. Тараненко досліджували специфіку мотивації освітнього процесу засобами гейміфікації на прикладі вивчення дисциплін фізико-математичного циклу, проте їхні висновки є релевантними і для гуманітарних предметів [12, с. 76]. Науковці встановили, що українські учні особливо позитивно реагують на систему значків та досягнень, яка задовольняє їхню потребу в соціальному визнанні. Водночас надмірний акцент на змагальності може створювати психологічний дискомфорт для учнів із низькою академічною успішністю, тому рекомендується збалансовувати індивідуальні та командні виклики, забезпечуючи можливість успіху для учнів різних рівнів підготовки.

Практичні аспекти використання гейміфікації в закладах професійної освіти розглядає В. Є. Харагірло, систематизуючи досвід українських педагогів [68, с. 67]. Автор наводить приклади успішного використання цифрових платформ, таких як Kahoot! та Quizizz, що трансформують рутинну перевірку знань у захоплюючу змагальну активність. Особливо цінними є рекомендації щодо технічного забезпечення в умовах обмеженого доступу до комп'ютерної техніки, коли використовуються смартфони учнів.

Аналіз інноваційних технологій навчання демонструє зростання інтересу вітчизняних педагогів до гейміфікації [64, с. 78]. Попри позитивну динаміку, констатується ряд перешкод: недостатня цифрова компетентність учителів старшого покоління, обмежена технічна інфраструктура в сільських школах, брак україномовного контенту та психологічний опір частини педагогічної спільноти, що сприймає ігрові елементи як несерйозні.

Теоретико-методологічні засади гейміфікації в освіті свідчать, що цей підхід є потужним інноваційним інструментом модернізації навчального процесу. Гейміфікація не зводиться до простого впровадження ігор, а являє собою системне використання ігрових механік, динаміки та мислення для підвищення мотивації, залученості та ефективності навчання. Основні принципи гейміфікації – цілі, правила, зворотний зв'язок, винагороди, прогрес, соціальна взаємодія та наратив – дозволяють органічно поєднувати розважальний елемент із серйозним академічним змістом, сприяючи формуванню не лише предметних знань, а й ключових компетентностей XXI століття.

Аналіз зарубіжного та вітчизняного досвіду застосування гейміфікації на уроках історії підтверджує її високу педагогічну ефективність. У світі накопичено значний емпіричний матеріал, який демонструє позитивний вплив гейміфікованого навчання на мотивацію учнів, розвиток історичного мислення, критичного аналізу та емпатії. Вітчизняні дослідження та практичні напрацювання, хоча й поступаються за обсягом зарубіжним, засвідчують перспективність адаптації цього методу до українських освітніх реалій.

РОЗДІЛ 2

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ ДО ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ

2.1. Сутність навчальної мотивації та фактори, що її визначають

Проблема мотивації навчальної діяльності належить до центральних питань педагогічної психології та дидактики, оскільки саме від рівня та характеру мотивації значною мірою залежить ефективність засвоєння знань, формування умінь та розвиток особистості учня. Навчальна мотивація являє собою складне психологічне утворення, що включає потреби, інтереси, прагнення, ідеали, ціннісні орієнтації та емоційні переживання, які спонукають учнів до активної пізнавальної діяльності та визначають спрямованість їхньої поведінки в освітньому процесі. Розуміння природи та механізмів формування навчальної мотивації є необхідною передумовою для розробки ефективних педагогічних стратегій активізації пізнавальної діяльності школярів.

У психологічній науці мотивація розглядається як динамічний процес, що спонукає, направляє та підтримує поведінку людини, надаючи їй особистісного смислу та значущості. Н. В. Кайдан та Г. І. Тараненко визначають навчальну мотивацію як сукупність внутрішніх і зовнішніх рушійних сил, що спонукують учня до навчальної діяльності, надають їй спрямованості та внутрішнього смислу [12, с. 75]. Ця дефініція підкреслює подвійну природу мотивації, яка формується як під впливом внутрішніх потреб та інтересів особистості, так і під дією зовнішніх стимулів та соціальних очікувань. Специфіка навчальної мотивації полягає в тому, що вона пов'язана з особливим видом діяльності – систематичним засвоєнням знань та способів дії, що вимагає вольових зусиль, самодисципліни та здатності до подолання труднощів.

Структурний аналіз навчальної мотивації дозволяє виокремити кілька взаємопов'язаних компонентів цього складного психологічного феномену. Когнітивний компонент охоплює систему знань учня про цілі навчання, способи

досягнення успіху, критерії оцінювання та власні здібності. Емоційний компонент включає переживання, пов'язані з навчальною діяльністю – радість від пізнання нового, задоволення від подолання труднощів, тривогу перед контрольними роботами, гордість за досягнення. Поведінковий компонент проявляється в конкретних діях учня – старанності у виконанні завдань, наполегливості в досягненні цілей, активності на уроках, самостійності в роботі. Гармонійне поєднання всіх трьох компонентів забезпечує формування стійкої та ефективної навчальної мотивації.

Базовою для розуміння механізмів навчальної мотивації є теорія самодетермінації, розроблена Е. Десі та Р. Райаном, яка постулює існування трьох фундаментальних психологічних потреб людини. Потреба в автономії передбачає бажання відчувати себе суб'єктом власної діяльності, мати можливість вибору та контролю над власними діями. Потреба в компетентності означає прагнення відчувати себе ефективним у взаємодії з середовищем, успішно долати виклики відповідного рівня складності. Потреба в соціальній приналежності виражається в бажанні бути прийнятим групою, відчувати зв'язок з іншими людьми та соціальну підтримку. Задоволення цих трьох базових потреб є необхідною умовою формування внутрішньої мотивації до навчання.

Принципово важливим для педагогічної практики є розмежування внутрішньої та зовнішньої мотивації навчальної діяльності. Внутрішня мотивація характеризується тим, що навчання здійснюється заради самого процесу пізнання, задоволення від інтелектуальної діяльності та радості відкриття нового знання. Зовнішня мотивація базується на прагненні отримати певні зовнішні винагороди – високі оцінки, схвалення вчителів та батьків, престиж серед однокласників, матеріальні заохочення – або уникнути покарань і негативних наслідків. Дослідження показують, що внутрішня мотивація забезпечує більш глибоке та стійке навчання, сприяє розвитку креативності та критичного мислення, тоді як надмірний акцент на зовнішніх винагородах може навіть зменшувати внутрішню зацікавленість предметом.

Однак дихотомія внутрішньої та зовнішньої мотивації виявляється надто спрощеною для опису реальної складності мотиваційних процесів у навчанні [12, с. 76]. Теорія самодетермінації пропонує континуум типів мотивації від повної амотивації (відсутності будь-якого бажання вчитися) через різні форми зовнішньої регуляції до повної інтеграції, коли зовнішні цілі стають особистісно значущими та переживаються як власні. Проміжні форми включають екстернальну регуляцію (дії під тиском зовнішніх вимог), інтроектовану регуляцію (дії через почуття обов'язку або вини), ідентифіковану регуляцію (визнання важливості навчання для досягнення особистих цілей) та інтегровану регуляцію (повне узгодження навчальних цілей з системою цінностей особистості). Педагогічна робота має бути спрямована на просування учнів вздовж цього континууму в напрямку більш автономних форм мотивації.

Структура факторів, що визначають рівень та характер навчальної мотивації учнів, є багаторівневою та включає чинники різної природи. Як демонструє рис. Е.1 [додаток Е], навчальна мотивація формується під впливом складної взаємодії факторів чотирьох рівнів. Індивідуально-психологічний рівень включає когнітивні здібності учня, особливості темпераменту, самооцінку та атрибутивні стилі. Соціально-педагогічний рівень охоплює характеристики освітнього середовища – стиль викладання, методи оцінювання, взаємини з учителем та однокласниками. Сімейний рівень відображає вплив батьківських очікувань, цінностей та підтримки. Соціокультурний рівень включає ширші суспільні цінності освіти, престиж знань та соціально-економічні можливості, що відкриваються завдяки навчанню. Ефективна мотиваційна стратегія має враховувати всі ці рівні впливу.

Особливості мотивації навчальної діяльності значно варіюються залежно від вікового періоду розвитку дитини. О. Салата та О. Трухан аналізують специфіку мотиваційної сфери підлітків, підкреслюючи її суперечливий та нестабільний характер [20, с. 49]. Підлітковий вік характеризується зниженням навчальної мотивації порівняно з молодшим шкільним віком, що пояснюється кризою ідентичності, зміщенням пріоритетів на спілкування з однолітками,

критичним ставленням до авторитетів та пошуком особистісного смислу навчання. Водночас саме в цьому віці формується здатність до свідомої постановки життєвих цілей та розуміння інструментальної цінності освіти для їх досягнення. Педагогічна робота з підлітками вимагає особливої уваги до задоволення потреби в автономії, визнанні та соціальній приналежності.

Роль когнітивних факторів у формуванні навчальної мотивації розкривається через аналіз атрибутивних процесів – способів, якими учні пояснюють причини своїх успіхів та невдач. Атрибутивна теорія Б. Вайнера постулює, що інтерпретація причин академічних результатів має три виміри: локус контролю (внутрішні чи зовнішні причини), стабільність (постійні чи тимчасові фактори) та контрольованість (підвладні чи невідвладні особистості). Учні з адаптивним атрибутивним стилем пояснюють успіхи власними зусиллями та здібностями, а невдачі – недостатніми старанням або неефективними стратегіями, що можна змінити. Дезадаптивний стиль проявляється в приписуванні невдач стабільним та неконтрольованим факторам (відсутності здібностей), що призводить до феномену навченої безпорадності та стійкого зниження мотивації.

Емоційний компонент навчальної мотивації відіграє ключову роль у забезпеченні стійкості та інтенсивності пізнавальної активності учнів. Позитивні емоції – цікавість, захопленість, радість від розуміння, гордість за досягнення – підсилюють мотивацію та сприяють глибокому засвоєнню матеріалу. Негативні емоції – нудьга, фрустрація, тривога, сором – можуть як стимулювати (у разі помірної інтенсивності та конструктивної інтерпретації), так і блокувати навчальну діяльність. Особливо деструктивним є хронічний страх перед невдачею та оцінювальна тривожність, що призводять до уникнення складних завдань, поверхневих стратегій навчання та зниження академічної успішності. Створення емоційно позитивної атмосфери навчання є необхідною умовою формування продуктивної мотивації.

Соціальні фактори мотивації включають широкий спектр міжособистісних відносин та групових процесів в освітньому середовищі. Стосунки з учителем

мають особливе значення для формування навчальної мотивації, оскільки педагог виступає не лише джерелом знань, а й моделлю ставлення до предмета, системою цінностей та стандартів досягнень. Авторитарний стиль викладання, що базується на контролі та примусі, може забезпечувати зовнішню дисципліну, але пригнічує внутрішню мотивацію та креативність. Демократичний стиль, що поєднує високі вимоги з підтримкою автономії учнів, сприяє розвитку самодетермінованої мотивації. Вплив групи однолітків також є потужним мотиваційним фактором, особливо в підлітковому віці, коли соціальне визнання стає пріоритетною потребою.

Сімейний контекст навчальної мотивації визначається характером батьківської залученості в освітній процес, типом виховних впливів та ціннісним ставленням до освіти в родині [65, с. 78]. Батьківські очікування можуть як стимулювати, так і пригнічувати мотивацію залежно від їх реалістичності та способу комунікації. Надмірно високі очікування створюють стрес та страх розчарувати батьків, низькі – не стимулюють до розвитку. Оптимальними є високі, але досяжні очікування в поєднанні з емоційною підтримкою та визнанням зусиль дитини незалежно від результату. Автономія-підтримуюча батьківська поведінка, що передбачає надання вибору, заохочення ініціативи та визнання перспективи дитини, сприяє розвитку внутрішньої мотивації. Контролююча поведінка, що включає тиск, директивність та умовну любов, може забезпечувати короткострокові академічні результати, але підриває довгострокову мотивацію до навчання.

Культурний та соціально-економічний контекст також впливає на формування освітньої мотивації через систему цінностей, престиж освіти в суспільстві та об'єктивні можливості, що відкриваються завдяки навчанню [34]. У суспільствах з високою цінністю освіти та чіткими шляхами від академічних досягнень до професійного успіху навчальна мотивація природним чином підтримується соціальним контекстом. У середовищах з обмеженими економічними можливостями та низькою віддачею від освіти може виникати демотивація через сприйняття навчання як марної діяльності, не пов'язаної з

реальними життєвими перспективами. Така ситуаційна демотивація особливо характерна для соціально вразливих груп учнів.

Когнітивна складність навчального матеріалу та методи його викладання є важливими ситуативними факторами мотивації. Відповідно до теорії потоку М. Чиксентміхаї, оптимальний мотиваційний стан виникає за умови балансу між складністю завдання та рівнем компетентності виконавця. Надто прості завдання викликають нудьгу та апатію, надто складні – тривогу та фрустрацію. Зона оптимального виклику, де завдання дещо перевищує поточні можливості учня, але залишається досяжним при докладанні зусиль, створює стан глибокої залученості та внутрішньої мотивації. Педагогічне мистецтво полягає в умінні підтримувати всіх учнів класу в їхніх індивідуальних зонах оптимального виклику, що вимагає диференціації та індивідуалізації навчання.

Новітні цифрові технології створюють нові можливості та виклики для формування навчальної мотивації [62, с. 189]. З одного боку, інтерактивні та мультимедійні форми подачі матеріалу, миттєвий зворотний зв'язок, можливості персоналізації та соціальної взаємодії через цифрові платформи можуть значно підвищувати залученість та мотивацію сучасних учнів. З іншого боку, надмірна стимуляція та розвага можуть формувати залежність від зовнішніх стимулів та знижувати здатність до тривалої концентрації на складних завданнях. Гейміфіковані елементи в навчанні мають потенціал активізувати мотивацію саме тому, що вони задовольняють базові психологічні потреби в автономії, компетентності та соціальній приналежності, а не просто через свою розважальну привабливість.

Методи оцінювання навчальних досягнень мають потужний вплив на характер мотивації учнів. Традиційна система оцінок може створювати зовнішню мотивацію, орієнтовану на отримання високих балів, а не на глибоке розуміння матеріалу. Конкурентне оцінювання, де успіх одного учня означає відносний неуспіх інших, може підривати кооперацію та створювати тривожність. Альтернативні підходи до оцінювання – формуюче оцінювання, самооцінка, оцінювання прогресу замість абсолютних результатів, портфоліо – спрямовані на

підтримку орієнтації на майстерність замість орієнтації на результат. Орієнтація на майстерність передбачає сприйняття навчання як процесу розвитку компетентності, де помилки є природною частиною навчання, а основним критерієм успіху є особистий прогрес. Орієнтація на результат фокусується на демонстрації компетентності через порівняння з іншими, що може призводити до уникнення складних завдань та страху перед невдачею.

Мотиваційні кризи в процесі навчання є природним явищем, що потребує спеціальних педагогічних стратегій подолання. Причини зниження мотивації можуть бути різноманітними – накопичена втома, відчуття безглуздості навчання, конфлікти з учителями чи однокласниками, особисті проблеми, невідповідність методів навчання індивідуальним особливостям учня. Ранні ознаки мотиваційної кризи включають зниження активності на уроках, поверхнєве виконання завдань, прогули, негативні висловлювання про навчання. Своєчасне виявлення та втручання може запобігти розвитку стійкої демотивації. Стратегії подолання мотиваційних криз включають індивідуальну бесіду для з'ясування причин, адаптацію методів навчання, надання додаткової підтримки, зміну форм роботи, створення ситуацій успіху.

Гендерні особливості навчальної мотивації проявляються в різних паттернах академічних інтересів, атрибутивних стилях та реакціях на різні типи педагогічних впливів. Дослідження показують, що дівчата в середньому демонструють вищу старанність та відповідальність у навчанні, краще адаптовані до традиційних форм шкільної роботи, проте більш схильні до тривожності та самозвинувачення в разі невдач. Хлопці частіше проявляють інтерес до змагальних форм роботи, практичних та експериментальних активностей, більш впевнені в власних здібностях навіть при об'єктивно нижчих результатах. Розуміння цих тенденцій допомагає педагогам уникати гендерних стереотипів та створювати інклюзивне середовище, що підтримує мотивацію всіх учнів.

Таким чином, навчальна мотивація є складним багатокomпонентним психологічним утворенням, що формується під впливом взаємодії індивідуально-

психологічних, соціально-педагогічних, сімейних та соціокультурних факторів. Розуміння структури та механізмів формування навчальної мотивації, розмежування її типів та усвідомлення ролі різних факторів впливу є необхідною основою для розробки ефективних педагогічних стратегій активізації пізнавальної діяльності учнів, включаючи використання інноваційних методів, зокрема гейміфікації.

2.2. Роль емоційно-ціннісного компонента у вивченні історії

Вивчення історії як навчального предмета має особливу специфіку, що відрізняє його від інших дисциплін шкільного курсу, оскільки воно звернене не лише до раціонального пізнання фактів і закономірностей, а й до емоційної сфери особистості учня, його ціннісних орієнтацій та моральних переконань. Історичне знання за своєю природою несе потужний аксіологічний потенціал, адже кожна історична подія, постать чи епоха пов'язані з певними цінностями, моральними виборами та їх наслідками для людства. Емоційно-ціннісний компонент історичної освіти виконує ключову функцію трансформації абстрактних знань про минуле в особистісно значущий досвід, що формує громадянську ідентичність, патріотизм, толерантність та інші базові цінності сучасної особистості.

Психологічні механізми засвоєння історичного матеріалу суттєво відрізняються від механізмів вивчення точних чи природничих наук через домінування образного та емоційного компонентів пам'яті. О. В. Добржанський та Т. С. Богачик підкреслюють, що історичні факти, пов'язані з яскравими емоційними переживаннями, запам'ятовуються значно краще і зберігаються в пам'яті довше порівняно з нейтрально поданою інформацією [59, с. 12]. Емоційна забарвленість історичного знання створює асоціативні зв'язки між раціональним розумінням причинно-наслідкових відносин та особистісним ставленням до історичних подій, що забезпечує глибше розуміння та осмислення матеріалу. Коли учень не просто знає про історичну подію, а відчуває емпатію до

її учасників, переживає моральний конфлікт разом з історичними постатями, історичне знання набуває особистісного смислу та стає частиною його власного світогляду.

Ціннісна складова історичної освіти реалізується через формування в учнів здатності до моральної оцінки історичних подій та вчинків історичних постатей на основі загальнолюдських етичних принципів. Історія надає унікальний матеріал для рефлексії над вічними моральними дилемами – свобода і відповідальність, особистий інтерес і загальне благо, ціль і засоби її досягнення, справедливість і доцільність. Критичний аналіз історичних подій з позицій моральних цінностей розвиває етичну свідомість учнів, формує вміння обґрунтовувати власну позицію та поважати альтернативні точки зору. Водночас важливо уникати спрощених моралізаторських оцінок історичного минулого, що ігнорують історичний контекст та складність моральних виборів, перед якими стояли люди минулих епох.

Емоційна залученість учнів до вивчення історії значною мірою визначається здатністю вчителя створити ефект присутності, коли минуле сприймається не як щось далеке і незрозуміле, а як жива реальність з конкретними людьми, їхніми переживаннями, надіями та драмами. Автентичні свідчення сучасників подій мають особливу емоційну силу, оскільки демонструють людський вимір історії, показують, як великі історичні процеси позначалися на долях конкретних людей. Робота з такими джерелами розвиває історичну емпатію – здатність уявити себе на місці людей минулого, зрозуміти їхні мотиви та переживання з урахуванням контексту їхньої епохи.

Специфіка викладання історії в сучасній українській школі передбачає особливу увагу до формування національної ідентичності та патріотичних почуттів через емоційне переживання героїчних сторінок національної історії та трагічних періодів боротьби за незалежність. Вивчення історії України покликане не лише надати учням фактологічні знання, а й сформувати емоційний зв'язок з історичною спадщиною свого народу, гордість за досягнення предків та відповідальність за майбутнє нації. Особливо актуальним це завдання стає в

умовах сучасних викликів, коли історична пам'ять стає полем інформаційного протистояння, а історична свідомість молоді потребує захисту від маніпулятивних впливів. Емоційно-ціннісний компонент історичної освіти виступає важливим чинником формування стійкості до історичних фальсифікацій та критичного ставлення до спроб перекручування історичної правди.

Структура емоційно-ціннісного компонента історичної освіти є багаторівневою та включає різні аспекти ставлення учнів до історичного минулого. Л. Б. Козлова виділяє когнітивно-емоційний рівень, що передбачає емоційне забарвлення історичних знань та формування образів минулого, афективний рівень, пов'язаний з переживанням емпатії до історичних постатей та емоційною оцінкою подій, та аксіологічний рівень, на якому відбувається усвідомлення та інтеріоризація історичних цінностей [14, с. 869]. Гармонійний розвиток усіх трьох рівнів забезпечує формування цілісного емоційно-ціннісного ставлення до історії, коли емоційне переживання поєднується з раціональним аналізом, а ціннісні судження базуються на глибокому розумінні історичного контексту.

Методичні підходи до активізації емоційно-ціннісної сфери учнів на уроках історії є різноманітними і потребують творчого поєднання залежно від конкретного навчального матеріалу та особливостей класу. Як свідчить табл. А.2 [додаток А], різні методи мають різний потенціал для активізації емоційної та ціннісної сфер учнів, тому ефективна методика викладання історії передбачає їх комплексне використання. Найвищий емоційний ефект досягається методами, що передбачають активну участь учнів та їхню особистісну залученість – драматизацією та емоційною розповіддю вчителя. Водночас найвищий ціннісний потенціал мають методи, що стимулюють рефлексію та формування власної аргументованої позиції – дискусії та робота з его-документами. Оптимальна стратегія полягає у поєднанні методів різного типу протягом вивчення теми, коли емоційне захоплення створює мотивацію до глибокого аналізу, а раціональне осмислення закріплюється через емоційне переживання.

Розвиток історичної емпатії як ключової складової емоційно-ціннісного компонента вимагає спеціальної педагогічної роботи, оскільки не формується спонтанно у процесі засвоєння історичних фактів. Історична емпатія передбачає здатність уявити себе в історичному контексті минулого, зрозуміти, як люди тієї епохи сприймали свою реальність, які цінності керували їхніми вчинками, які обмеження накладало їхнє суспільство. Це вимагає подолання презентизму – схильності оцінювати минуле з позицій сучасних цінностей та знань, що часто призводить до спрощених і несправедливих оцінок історичних постатей та подій. Розвинена історична емпатія дозволяє побачити складність моральних виборів у конкретному історичному контексті, зрозуміти, що те, що здається очевидним сьогодні, могло бути неясним чи суперечливим у минулому.

Особлива роль емоційно-ціннісного компонента проявляється у викладанні складних і травматичних періодів історії – воєн, геноциду, тоталітарних режимів, масових репресій. Методичний посібник The LEGO Foundation акцентує на необхідності обережного педагогічного підходу до таких тем, що поєднує емоційну чуйність з історичною точністю [61, с. 28]. З одного боку, замовчування трагічних сторінок історії чи їх стерильно-нейтральна подача позбавляє учнів можливості сформулювати адекватне розуміння масштабів людських страждань та моральних уроків історії. З іншого боку, надмірна експлуатація емоцій через шокуючі деталі може призвести до травматизації учнів та формування деструктивних емоційних станів – страху, ненависті, безпорадності. Педагогічно виважений підхід передбачає створення безпечного простору для обговорення важких тем, де емоційне переживання поєднується з раціональним аналізом причин і наслідків історичних трагедій та рефлексією над способами недопущення їх повторення.

Вікові особливості емоційної та ціннісної сфер учнів визначають специфіку роботи з емоційно-ціннісним компонентом на різних етапах історичної освіти. У роботі з молодшими підлітками доцільно акцентувати на яскравих особистостях та драматичних подіях, що легко викликають емоційний відгук, поступово розвиваючи здатність до емпатії через ідентифікацію з

конкретними історичними персонажами. Зі старшими підлітками можлива більш складна робота з моральними дилемами, альтернативними інтерпретаціями історичних подій та формуванням власної аргументованої ціннісної позиції.

Роль вчителя у формуванні емоційно-ціннісного ставлення учнів до історії є визначальною, оскільки педагог виступає не лише джерелом інформації, а й моделлю ціннісного ставлення до минулого. Харизматична особистість учителя, його захопленість предметом, вміння емоційно донести матеріал та щирість у вираженні власних ціннісних позицій створюють атмосферу, де історія сприймається не як нудна сукупність дат і фактів, а як захоплююча розповідь про людей, їхні досягнення і трагедії. Водночас важливо, щоб учитель зберігав професійний баланс між емоційністю та об'єктивністю, між вираженням власної позиції та повагою до плюралізму думок, між патріотизмом та академічною чесністю. Нав'язування ідеологічно заангажованих оцінок історії під виглядом патріотичного виховання може призвести до відторгнення учнями ціннісного виміру історичної освіти та формування цинічного ставлення до історії як інструменту політичної пропаганди.

Цифровізація історичної освіти відкриває нові можливості для активізації емоційно-ціннісного компонента через використання мультимедійних ресурсів, віртуальних екскурсій історичними місцями, інтерактивних симуляцій історичних подій. Віртуальна реальність може дозволити учням «побувати» на полі історичної битви, «відвідати» середньовічний замок чи стародавнє місто, «зустрітися» з історичними постатями в реконструйованому середовищі. Такі технології створюють потужний емоційний досвід, що робить історію живою та особистісно значущою для покоління, що виросло в цифровому середовищі. Водночас критично важливо, щоб технологічна вражаючість не замінювала собою глибокого розуміння історичних процесів та критичного аналізу джерел.

Оцінювання сформованості емоційно-ціннісного компонента історичної освіти становить методичну проблему, оскільки традиційні форми контролю знань не дозволяють адекватно виміряти емоційне ставлення та ціннісні орієнтації учнів [49]. Тестування може перевірити знання фактів, але не здатність

до емпатії чи сформованість моральних цінностей. Альтернативні форми оцінювання – портфоліо, рефлексивні есе, проєктні роботи – надають більше можливостей для виявлення емоційно-ціннісного розвитку учнів. Особливо цінними є завдання, що вимагають від учнів висловити та обґрунтувати власну ціннісну позицію щодо дискусійних історичних питань, продемонструвати розуміння різних перспектив та здатність до нюансованого моральнісного аналізу історичних ситуацій.

Таким чином, емоційно-ціннісний компонент відіграє ключову роль у вивченні історії, перетворюючи абстрактне знання про минуле в особистісно значущий досвід, що формує ідентичність, цінності та громадянську позицію учнів. Активізація емоційної залученості через різноманітні методичні прийоми, розвиток історичної емпатії, формування здатності до ціннісної рефлексії над моральними дилемами минулого є необхідними складовими якісної історичної освіти, що відповідає викликам сучасності та потребам формування свідомих, критично мислячих громадян.

2.3. Вплив ігрових елементів на пізнавальну активність і мотивацію школярів

Пізнавальна активність учнів є інтегральною характеристикою навчальної діяльності, що відображає інтенсивність, спрямованість та якість розумових процесів, залучених до засвоєння знань та формування компетентностей. На відміну від пасивного сприйняття інформації, пізнавальна активність передбачає самостійний пошук, аналіз, синтез та творче перетворення навчального матеріалу, що супроводжується внутрішньою мотивацією та позитивними емоційними переживаннями. Проблема активізації пізнавальної діяльності школярів набуває особливої гостроти в умовах інформаційного суспільства, де традиційні методи викладання все частіше виявляються неефективними для покоління, що виросло в середовищі цифрових технологій та інтерактивних

розваг. Інтеграція ігрових елементів у навчальний процес розглядається як один із перспективних шляхів подолання кризи уваги та мотивації сучасних учнів.

Психологічні механізми впливу ігрових елементів на пізнавальну активність пояснюються через активізацію дофамінергічної системи мозку, що відповідає за мотивацію та підкріплення поведінки. Ігрові механіки – бали, рівні, значки, рейтинги – створюють систему частих та передбачуваних винагород, що стимулює вивільнення дофаміну та формує позитивний зворотний зв'язок між навчальною діяльністю та приємними емоціями. На відміну від традиційного навчання, де винагорода (оцінка, схвалення) віддалена в часі від зусиль, ігрові елементи забезпечують миттєвий фідбек, що значно посилює мотиваційний ефект. Крім того, непередбачуваність винагород у деяких ігрових механіках створює ефект азарту, що додатково стимулює залученість та готовність докладати зусиль.

Концепція потоку М. Чиксентміхаї знаходить практичну реалізацію в гейміфікованих навчальних середовищах завдяки можливості точного калібрування складності завдань відповідно до рівня компетентності кожного учня [31]. Стан потоку – повної концентрації та занурення в діяльність – виникає за умови оптимального балансу між викликом і навичками, коли завдання достатньо складне, щоб викликати інтерес, але не настільки важке, щоб призвести до фрустрації. Ігрові системи з їхньою природною градацією рівнів складності та можливістю вибору завдань різної важкості дозволяють підтримувати всіх учнів класу в індивідуальних зонах оптимального виклику, що максимізує залученість та ефективність навчання. Важливо відзначити, що саме цей баланс визначає успішність використання ігрових технологій у класах з різним рівнем підготовки учнів.

Вплив ігрових елементів на різні аспекти пізнавальної діяльності є диференційованим і залежить від типу використовуваних механік та специфіки навчальних завдань. Змагальні елементи (рейтинги, таблиці лідерів) найефективніше стимулюють інтенсивність навчальних зусиль та швидкість виконання завдань, проте можуть знижувати креативність та готовність до

ризик через страх програти. Кооперативні механіки (командні виклики, спільні цілі) сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації та взаємодопомоги, але ефективність залежить від правильного формування команд та розподілу ролей. Наративні елементи (сюжети, місії, ролі) активізують уяву та емоційну залученість, особливо ефективні для гуманітарних предметів, де контекст та смисл важливіші за формальні навички [8, с. 37]. Спостереження за учнівською реакцією показують, що найбільший ентузіазм викликають саме наративні елементи, які надають особистісного смислу навчальній діяльності.

Активізація різних рівнів пізнавальної діяльності через ігрові елементи потребує продуманого педагогічного дизайну, що враховує таксономію навчальних цілей. Прості ігрові механіки (бали за правильні відповіді, бейджі за виконання завдань) ефективно стимулюють базові рівні пізнання – запам'ятовування та розуміння інформації [8, с. 54]. Для активізації вищих когнітивних процесів – аналізу, синтезу, оцінювання, творення – потрібні більш складні ігрові сценарії, що включають розв'язання проблем, прийняття рішень в умовах невизначеності, конструювання власних ігрових об'єктів чи правил. Симуляції історичних подій, де учні приймають рішення від імені історичних постатей та бачать наслідки власних виборів, розвивають стратегічне мислення та здатність до причинно-наслідкового аналізу.

Роль зворотного зв'язку в ігрових системах є критичною для підтримки мотивації та корекції навчальних стратегій. На відміну від традиційного оцінювання з підсумковою оцінкою, ігрові елементи забезпечують багаторівневий фідбек: миттєву реакцію на кожну дію, накопичувальні показники прогресу (бали, досвід), статусні маркери досягнень (рівні, значки), соціальне визнання (рейтинги, коментарі). Така багатоканальність дозволяє учням постійно відчувати власний прогрес навіть при роботі зі складним матеріалом.

Дослідження впливу винагород на мотивацію вимагають обережного підходу. Ефект надмірного виправдання описує ситуацію, коли зовнішні винагороди зменшують внутрішню зацікавленість діяльністю. Надмірний акцент

на балах може підірвати справжню любов до навчання, перетворивши його на гонитву за зовнішніми маркерами. Щоб уникнути цього, гейміфіковані системи мають балансувати зовнішні винагороди з елементами, що підтримують внутрішню мотивацію – цікавими завданнями, можливістю вибору, відчуттям компетентності. Оптимальне співвідношення досягається, коли зовнішні винагороди виступають маркерами прогресу, а не єдиною метою.

Соціальні механіки є потужним інструментом активізації через задоволення потреби в соціальній приналежності. Співпраця, змагання, обмін досягненнями перетворюють індивідуальне навчання на соціальний досвід, що підвищує залученість підлітків. Гільдії, команди, спільні виклики створюють почуття спільності та взаємної відповідальності. Водночас публічні рейтинги можуть демотивувати слабких учнів, тому важливо забезпечити множинні критерії успішності.

Візуалізація прогресу через ігрові інтерфейси має значний психологічний ефект на мотивацію. Шкали прогресу, дерева навичок, карти місій роблять абстрактний процес навчання конкретним та відчутним. Учень може бачити, скільки вже пройдено і скільки залишилося, що створює відчуття контролю та мотивує продовжувати рух до мети. Особливо важливою є візуалізація малих кроків прогресу для підтримки мотивації при довготривалих завданнях [8, с. 63].

Механізми активізації пізнавальної діяльності через ігрові елементи можна систематизувати відповідно до впливу на різні компоненти мотивації та пізнання. Представлена на рис. Е.2 [додаток Е] інфографіка демонструє комплексний вплив різних типів ігрових механік на мотиваційну, когнітивну, емоційну та соціальну складові навчальної діяльності. Як видно з схеми, система балів та рівнів найсильніше впливає на мотиваційний компонент через забезпечення відчуття прогресу та досягнень, виклики та квести активізують когнітивні процеси через створення проблемних ситуацій, що вимагають активного мислення, наративні елементи збагачують емоційну залученість через створення смислового контексту, а кооперативні механіки розвивають соціальні навички через необхідність взаємодії та співпраці. Найбільша ефективність досягається при

інтегрованому використанні різних типів механік, що забезпечує синергетичний ефект впливу на всі аспекти навчальної діяльності. Аналіз цієї системи дозволяє зробити висновок про необхідність комплексного підходу до впровадження гейміфікації в освітній процес.

Принцип поступового ускладнення в ігрових системах є ключовим для підтримки довготривалої мотивації. Ігри майстерно використовують тимчасову підтримку (scaffolding), що поступово зменшується в міру зростання майстерності гравця. Початкові рівні надають детальні інструкції та підказки, створюючи безпечне середовище для навчання. Поступово підтримка зменшується, учень набуває впевненості та навичок для самостійного розв'язання складних завдань. Такий підхід природним чином реалізує концепцію зони найближчого розвитку Виготського.

Персоналізація навчального досвіду через ігрові механіки дозволяє врахувати індивідуальні особливості та темп навчання кожного учня. Адаптивні системи автоматично налаштовують складність завдань, пропонують альтернативні шляхи досягнення цілей, надають вибір між різними активностями. Така гнучкість особливо цінна для роботи з різнорідними класами, де традиційний підхід не відповідає потребам ані сильних, ані слабких учнів.

Таким чином, аналіз психолого-педагогічних умов мотивації учнів до вивчення історії свідчить, що навчальна мотивація є складним, динамічним і багатокомпонентним явищем. Мотивація визначається як внутрішніми (пізнавальні інтереси, потреби в самореалізації, ціннісні орієнтації), так і зовнішніми факторами (методика викладання, стиль педагогічної взаємодії, емоційний клімат уроку). Особливе значення для уроків з історії має внутрішня мотивація, оскільки саме вона забезпечує глибоке осмислення матеріалу, формування історичного мислення та громадянської позиції.

Доведено ключову роль емоційно-ціннісного компонента у вивченні історії. Історія як навчальний предмет має потужний емоційний потенціал, оскільки звертається не лише до розуму, а й до почуттів учнів. Формування

ціннісного ставлення до минулого, емпатія до історичних діячів, почуття гордості за свою країну та усвідомлення особистої причетності до історичного процесу значно посилюють мотивацію. Без емоційного переживання історичних подій вивчення історії часто залишається формальним і малоефективним.

Ігрові елементи та гейміфікація є одним із найефективніших засобів підвищення пізнавальної активності та навчальної мотивації школярів. Правильно організована гейміфікація задовольняє базові психологічні потреби учнів (у компетентності, автономії та соціальній взаємодії), сприяє переходу від зовнішньої мотивації до внутрішньої, активізує емоційно-ціннісну сферу та робить процес навчання осмисленим і захопливим. Таким чином, системне поєднання психолого-педагогічних умов мотивації з сучасними гейміфікованими технологіями створює оптимальне середовище для ефективного вивчення історії в сучасній школі.

РОЗДІЛ 3

ІНТЕГРАЦІЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

3.1. Методика ефективної інтеграції гейміфікації на уроках історії

Гейміфікація відрізняється від інших ігрових форматів тим, що її учасники зосереджуються не на самій грі, а на досягненні реальних освітніх або практичних цілей. Ігрові елементи при цьому вбудовуються в реальні навчальні ситуації та використовуються як інструмент для стимулювання певної поведінки й підвищення мотивації в конкретному контексті діяльності [13, с. 45]. Гейміфікація може також підвищити зацікавленість, ефективність навчального процесу, залученість учнів у навчання, а також розуміння матеріалу [41, с. 255].

Успішна інтеграція гейміфікації в освітній процес на уроках історії вимагає не лише розуміння теоретичних засад та знання конкретних методів, а й володіння практичною методикою їх застосування, що враховує специфіку навчального предмета, особливості учнівської аудиторії та реалії шкільного середовища. Методика ефективної інтеграції передбачає системний підхід до планування, організації та проведення гейміфікованих уроків, де ігрові елементи органічно поєднуються з традиційними формами навчання, підсилюючи їхню ефективність без шкоди для академічної строгості та змістовної глибини. Ключовим принципом такої методики є усвідомлення, що гейміфікація не замінює традиційне навчання, а доповнює його, створюючи додатковий мотиваційний шар, що активізує пізнавальну діяльність учнів та трансформує їхнє ставлення до вивчення історії.

Підготовчий етап інтеграції гейміфікації є фундаментом успішного уроку і вимагає ретельного планування та продуманості кожної деталі. Успішна інтеграція гейміфікації в освітній процес на уроках історії потребує чіткого системного підходу. Для цього рекомендується використовувати спеціальний поетапний алгоритм підготовки та впровадження, який дозволяє вчителю методично грамотно спроектувати гейміфікований урок або цикл уроків.

Встановлення цілей гейміфікації передбачає чітке визначення очікуваних результатів навчальної діяльності відповідно до принципів SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound). Це означає, що цілі мають бути конкретними, тобто чітко сформульованими; вимірюваними, що дозволяє оцінити рівень їх досягнення; досяжними, тобто реалістичними з урахуванням можливостей учнів; актуальними, тобто такими, що відповідають освітнім потребам і змісту навчання; а також обмеженими в часі, що передбачає наявність чітко визначених термінів виконання [13, с. 46]. Відповідно, завдання гейміфікації мають будуватися з урахуванням цих характеристик і бути узгодженими з поставленими цілями в межах кожного елемента навчальної системи, що забезпечує їх цілеспрямованість та ефективність у навчальному процесі.

Підготовка починається з вибору теми та обґрунтування доцільності застосування гейміфікації. Вчитель аналізує навчальну програму і виділяє теми, які традиційно викликають труднощі в учнів або характеризуються низьким рівнем мотивації. Це можуть бути складні причинно-наслідкові процеси, великі хронологічні періоди або малознайомі для сучасних школярів історичні явища. Важливо чітко сформулювати, які історичні факти мають бути засвоєні, які компетентності розвинені, які ціннісні орієнтації сформовані. Тільки після цього можна обирати відповідні ігрові механіки, що органічно підтримуватимуть досягнення цих цілей. Помилкою є протилежний підхід, коли вчитель спочатку обирає цікаву ігрову механіку, а потім намагається підігнати під неї навчальний зміст.

На другому етапі відбувається визначення освітніх цілей і ключових компетентностей. Вчитель чітко формулює, які знання, уміння та ставлення повинні бути сформовані, а також які компетентності (хронологічне мислення, причинно-наслідковий аналіз, просторова, інформаційна, критичне мислення, ціннісне ставлення) розвиватимуться під час уроку. Цей етап є визначальним, оскільки всі ігрові елементи мають працювати на досягнення конкретних освітніх результатів.

Третій етап присвячений розробці ігрового сюжету (наративу). Створюється захоплююча історія, в яку занурюються учні. Вони отримують певні ролі (Хранителі Часу, радники князя, дослідники, слідчі тощо), що значно підвищує емоційну залученість до уроку. В учнів відбувається формування емоції зворушення, бентежності, щастя чи розчарування, задоволення успіху як підтвердження власної цінності [13, с. 45].

На четвертому етапі відбувається створення ігрових елементів і механік: системи балів і рівнів, бейджів, квестів, лідербордів, інтерактивних завдань. Важливо, щоб усі ігрові компоненти були тісно пов'язані з історичним змістом і не суперечили науковим фактам. Методологічні засади інтеграції гейміфікації в освітній процес Л. І. Самчук та Ю. М. Мойсеюк пов'язують з принципами системного та діяльнісного підходів [21, с. 52]. Дослідники наголошують, що ефективна гейміфікація вимагає не просто додавання ігрових елементів до існуючих уроків, а системного перепроєктування навчальної діяльності з урахуванням психологічних закономірностей мотивації та специфіки предметної галузі. Діяльнісний підхід передбачає, що учні не просто спостерігають за ігровими елементами, а активно взаємодіють з ними, приймають рішення, долають виклики та рефлексують власний досвід. Така методологічна фундованість відрізняє педагогічно обґрунтовану гейміфікацію від поверхневого «прикрашання» навчання ігровою атрибутикою. Т. В. Галицька-Дідух та колеги обґрунтовують, що гейміфікація є ефективним інструментом формування ключових компетентностей XXI століття завдяки своїй інтерактивній природі та орієнтації на практичну діяльність [8, с. 101]. Вирішення ігрових викликів розвиває критичне мислення та креативність, командні місії формують комунікативні навички та вміння співпрацювати, система прогресивного ускладнення сприяє навчанню впродовж життя, а цифрові платформи природним чином розвивають інформаційно-цифрову компетентність.

Важливим аспектом підготовки є продумування часового регламенту уроку з урахуванням усіх ігрових елементів. Гейміфіковані активності часто потребують більше часу порівняно з традиційними форматами через

необхідність пояснення правил, розподілу ролей, технічних налаштувань. Учитель має реалістично оцінити, скільки часу потребує кожен етап, та передбачити буферний час для непередбачуваних ситуацій. Краще запланувати трохи менше завдань і завершити урок з відчуттям досягнення, ніж не встигнути виконати заплановане і залишити учнів з відчуттям незавершеності.

П'ятий етап передбачає апробацію розробленого уроку. Гейміфіковане заняття спочатку проводиться в одному класі. Під час уроку вчитель спостерігає за рівнем залученості учнів, фіксує труднощі, технічні проблеми та якість засвоєння матеріалу [23, с. 11].

Завершальним етапом є аналіз результатів і корекція. Після уроку проводиться рефлексія з учнями та самоаналіз учителя. На основі отриманих даних вносяться необхідні зміни в структуру уроку, складність завдань, кількість ігрових елементів чи технічні рішення. Після успішної корекції матеріал можна масштабувати на інші класи.

Запропонований алгоритм дозволяє вчителю перейти від епізодичного використання ігрових елементів до системної та ефективної інтеграції гейміфікації. Його дотримання значно підвищує педагогічну ефективність гейміфікованих уроків і мінімізує типові ризики, пов'язані з надмірною розважальністю або відходом від навчальних цілей.

Структура гейміфікованого уроку історії включає 5 основних етапів, що логічно впливають один з одного та забезпечують цілісність навчального досвіду. Послідовність цих етапів, їхній зміст та ключові принципи ефективної реалізації представлені на рис. Е.4 [додаток Е], що демонструє системний підхід до організації уроку з використанням ігрових елементів [38, с. 5].

Зокрема, *підготовчий етап* закладає основу через детальне планування та технічну підготовку. Наступний *етап* – *це мотиваційний виклик (5–7 хвилин)* На початку уроку учням презентується *головна місія* або *історичний виклик*. Це може бути рольова легенда: «Ви – члени таємного ордену Хранителів часу», «Ви – радники князя Володимира», «Вам доручено розслідувати причини падіння Римської імперії» тощо. Мета етапу – створити емоційний гачок, зацікавити та

сформувати потребу в участі. На цьому етапі доцільно використовувати коротке відео, загадку, історичний артефакт або інтригуюче питання.

Основна ігрова частина (25–30 хвилин) – це центральний блок уроку, який може складатися з кількох рівнів або етапів-квестів. Роль учителя трансформується з транслятора знань у фасилітатора навчального процесу. Учитель циркулює класом, надаючи підказки там, де виникають труднощі, стимулюючи дискусії та підтримуючи дисципліну через ігрові механізми замість директивних вказівок.

Важливо підтримувати динаміку гри через різноманітність завдань та темпоритм їх зміни. Учні виконують різноманітні завдання, що відповідають темі уроку: робота з хронологічними ланцюгами; аналіз історичних джерел; просторові завдання на картах; рольові ігри та моделювання прийняття рішень; пошук і верифікація інформації. Кожне успішне виконання завдання дає бали, бейджі, «артефакти» або просування на новий рівень. Нарахування балів має бути прозорим і зрозумілим для всіх учасників. Доцільно використовувати візуальну таблицю лідерів, що оновлюється в режимі реального часу. Важливо нараховувати бали не лише за правильні відповіді, а й за якість аргументації, креативність підходів, взаємодопомогу в команді. Така багатокритеріальна система оцінювання дозволяє різним типам учнів відчувати успіх і знижує надмірну конкурентність. Можливе використання командної та індивідуальної роботи.

Рефлексія (7–10 хвилин) – один з найважливіших етапів, який часто відсутній у звичайних іграх, але обов'язковий у навчанні. Учні переходять від ігрового досвіду до осмислення історичного змісту. Обговорення досвіду має включати рефлексію як навчального змісту, так і емоційного переживання.

Приклади питань для рефлексії: Які рішення були найскладнішими і чому? Як події минулого впливають на сучасність? Які уроки можна винести з цієї історичної ситуації? Що змінилося у вашому ставленні до цієї епохи?

Рефлексія може проводитися у формі щоденника мандрівника, групового обговорення або «історичного кола».

Теоретичне обґрунтування використання гейміфікації в освітньому процесі спирається на досягнення сучасної нейронауки, яка досліджує вплив ігрової діяльності на функціонування мозку [60, с. 18]. Нейровізуалізаційні дослідження демонструють, що ігрові активності активізують систему винагороди в мозку, стимулюючи вивільнення дофаміну – нейромедіатора, що відповідає за мотивацію та закріплення поведінкових патернів. Це пояснює високу ефективність гейміфікації для формування стійких навчальних звичок та довготривалої мотивації. Крім того, ігрові елементи знижують активність амігдали – структури мозку, відповідальної за страх та тривогу, що створює більш комфортне психологічне середовище для навчання та експериментування.

Нагородження та підсумок (3–5 хвилин) – це завершальний етап передбачає публічне визнання результатів: видача бейджів, оновлення загального лідерборду, вручення «історичних звань» («Майстер причинно-наслідкових зв'язків», «Хранитель Хронології» тощо). Важливо підкреслити не лише змагальний, а й особистий прогрес кожного учня.

При цьому критично важливо дотримуватися чотирьох ключових принципів: балансу між грою та навчанням, гнучкості в адаптації плану до реальної ситуації, інклюзивності для забезпечення успіху всіх учнів та постійного зворотного зв'язку для моніторингу прогресу.

Запропонована модель є гнучкою та може адаптуватися до різних класів і тем. Її перевага полягає в тому, що вона зберігає педагогічну доцільність уроку, водночас значно підвищуючи емоційну залученість учнів. Дослідження показують, що такі уроки сприяють кращому запам'ятовуванню матеріалу, розвитку критичного мислення та формуванню позитивного ставлення до вивчення історії.

На думку С. В. Толочко, гейміфікація не є простою сумою ігрових елементів, а являє собою якісно новий підхід до організації освітнього процесу, що базується на глибокому розумінні психологічних механізмів мотивації, закономірностей пізнавальної діяльності та специфіки цифрової комунікації [24, с. 372]. Тому ефективна інтеграція гейміфікації на уроках історії неможлива без

урахування вікових особливостей учнів та їхнього індивідуального рівня розвитку. Диференціація та індивідуалізація дозволяють зробити гейміфіковане навчання доступним і мотиваційним для всіх учнів класу незалежно від рівня підготовки.

У 5–6 класах учні ще потребують яскравої ігровості, емоційного занурення та простих механік. Для молодших підлітків рекомендується використовувати сюжетно-рольові ігри, подорожі в часі, колекціонування артефактів, яскраві бейджі та казковий наратив. Завдання повинні бути переважно творчими та практичними (намалювати герб, скласти легенду, зібрати «скарб» епохи). Система винагород має бути емоційно насиченою і частою.

У 7–9 класах учні переходять у підлітковий вік, для якого характерне прагнення до самоствердження, змагальності та соціальної взаємодії. На цьому етапі ефективно працюють командні квести, лідерборди, рольові симуляції історичних подій, дебати та ігри на прийняття рішень («Що якщо?»). Учні вже можуть брати на себе складніші ролі (політичний радник, воєначальник, реформатор). Диференціацію можна здійснювати через рівні завдань: базовий, оптимальний і творчий рівень. Сильніші учні отримують завдання на аналіз альтернативних історій або критичну оцінку джерел.

У старшій школі (10–11 класи) гейміфікація повинна мати більш інтелектуальний і проблемний характер. Учні цього віку здатні працювати з складними моральними дилемами, аналізувати історичні процеси в широкому контексті, порівнювати епохи та оцінювати їхній вплив на сучасність. Тут доречні симуляції міжнародних конференцій, історичні трибунали, проєктні квести-дослідження та ігри з елементами стратегічного планування. Лідерборди краще використовувати командні або з акцентом на особистий прогрес, а не на загальне змагання.

Індивідуалізація в гейміфікованому навчанні реалізується через кілька механізмів. По-перше, це вибір складності завдань (різнорівневі квести). По-друге, вибір ролей відповідно до інтересів і сильних сторін учнів. По-третє, різні траєкторії проходження – учень може обирати шлях «дослідника», «аналітика»,

«дипломата» чи «хроніста». По-четверте, використання адаптивних цифрових платформ, які автоматично пропонують завдання відповідно до рівня успішності. О. В. Саган розглядає гейміфікацію через модель, в якій знання не передається в готовому вигляді від учителя до учня, а активно конструюється самими учнями в процесі взаємодії з навчальним матеріалом та соціальним оточенням [19, с. 14].

Важливим аспектом є психологічна безпека. У гейміфікованому навчанні не повинно бути публічного «програшу». Навіть учні з низьким рівнем мотивації повинні отримувати посилені завдання та відчувати прогрес. Для цього вчитель може використовувати приховані рівні, додаткові «бонусні місії» або систему «допомоги від союзників».

Таким чином, диференційований і індивідуалізований підхід перетворює гейміфікацію на потужний інструмент інклюзивного навчання, який враховує вікові особливості учнів, їхні інтереси, рівень підготовки та зону найближчого розвитку. Це дозволяє забезпечити високий рівень мотивації та якісне засвоєння історичного матеріалу для кожного учня класу.

Окремо звернемо увагу на оцінювання в гейміфікованому навчанні, яке має поєднувати традиційні педагогічні підходи з ігровими механізмами, забезпечуючи об'єктивність, мотиваційність та розвивальний характер. На відміну від класичного оцінювання, тут використовується змішана система, яка включає як ігрові, так і освітні критерії.

Основу оцінювання складає формувальне оцінювання, яке відбувається протягом усього уроку. Учні отримують бали за виконання окремих завдань, проходження рівнів, якість роботи з історичними джерелами, участь у дискусіях, точність причинно-наслідкових висновків та творчість. Важливим елементом є накопичувальна система балів, бейджі та досягнення, які відображають не лише результат, а й прогрес учня.

Для забезпечення об'єктивності вчитель поєднує автоматичне оцінювання (через цифрові платформи) з експертним оцінюванням. Особливу цінність має рефлексивне оцінювання, коли учні самі оцінюють свій внесок, рівень розуміння

матеріалу та особистісний розвиток. Це може відбуватися через самооцінювання, взаємне оцінювання або захист виконаних завдань.

У гейміфікованому навчанні важливо зберігати баланс між ігровими та академічними оцінками. Ігрові бали рекомендовано переводити в традиційну шкалу наприкінці тематичного модуля або чверті. Це дозволяє уникнути ситуації, коли гра витісняє зміст. Крім того, доцільно оцінювати не лише знання, а й розвиток компетентностей: якість аналізу джерел, аргументацію, командну взаємодію та критичне мислення.

Такий підхід до оцінювання знижує емоційне напруження учнів, підвищує їхню мотивацію та формує навички самооцінки, що є важливим для сучасної освіти.

Ефективність гейміфікації на уроках історії залежить від комплексу педагогічних, організаційних, технічних та психологічних умов. Їх дотримання дозволяє максимально реалізувати потенціал цієї технології та уникнути поширених ризиків [42].

До основних педагогічних умов належать: чітке підпорядкування ігрових елементів освітнім цілям, забезпечення історичної достовірності матеріалу, систематичність застосування гейміфікації, а також обов'язкова рефлексія після кожного гейміфікованого уроку. Вчитель повинен виступати не лише організатором гри, а й фасилітатором навчального процесу [41, с. 255].

Організаційно-методичні умови передбачають ретельну підготовку вчителя, володіння ним цифровими інструментами (Genially, Kahoot!, ThingLink та ін.), наявність часу на розробку матеріалів і поступове впровадження гейміфікації (від простих елементів до складних квестів).

Технічні умови включають доступ учнів до цифрових пристроїв, стабільний інтернет (у разі онлайн-елементів) та резервні офлайн-варіанти завдань. Важливо також забезпечити інклюзивність – можливість участі всіх учнів, незалежно від рівня технічної оснащеності.

Серед психологічних факторів ключовими є підтримка мотивації без надмірного змагання, створення атмосфери психологічної безпеки, уникнення

публічного порівняння результатів слабших учнів. Необхідно регулярно проводити моніторинг емоційного стану учнів, щоб вчасно коригувати рівень ігрового навантаження.

Н. С. Кравець систематизує потенційні ризики нерозважливого використання гейміфікації в освіті [15, с. 120]. До них належать: можливість зміщення фокусу з навчальних цілей на ігрові механіки, коли учні прагнуть заробити бали чи значки, забуваючи про сутність навчального матеріалу; загроза формування залежності від зовнішніх винагород, що може послабити внутрішню мотивацію до навчання; потенційне посилення нерівності між учнями з різним рівнем цифрової грамотності та доступу до технологій; ризик створення надмірно змагального середовища, що може викликати стрес та зниження самооцінки у слабких учнів.

За умови дотримання всіх зазначених факторів гейміфікація стає потужним сучасним засобом підвищення мотивації учнів, розвитку історичного мислення та реалізації компетентнісного підходу в навчанні історії.

В. М. Швирка підкреслює, що гейміфікація не протиставляється іншим інноваційним підходам, а органічно поєднується з проектним навчанням, перевернутим класом, змішаним навчанням та іншими сучасними методиками [26, с. 88]. Інтегративний характер гейміфікації дозволяє використовувати її як надбудову над існуючими педагогічними практиками, збагачуючи їх мотиваційними механізмами та інтерактивними форматами взаємодії. Така гнучкість та сумісність із різними педагогічними системами є важливою перевагою гейміфікації порівняно з більш радикальними освітніми інноваціями, що вимагають повної перебудови навчального процесу.

Таким чином, методика ефективної інтеграції гейміфікації на уроках історії передбачає системний підхід, що охоплює ретельну підготовку, продуману структуру уроку з чіткими етапами, дотримання принципів балансу та інклюзивності, гнучкість в адаптації до реальних умов. Успішне впровадження гейміфікації вимагає від учителя методичної компетентності, технічних навичок, творчості та емпатії. При дотриманні цих умов гейміфікація стає потужним

інструментом підвищення мотивації та ефективності навчання історії, що робить історію живою, захоплюючою та особистісно значущою.

3.2. Методи використання гейміфікації у шкільному курсі історії

Інтеграція гейміфікації в освітній процес на уроках історії передбачає використання різноманітних форм та методів, які варіюються за масштабом, тривалістю та складністю організації. Систематизація цих форм є необхідною умовою для ефективного планування навчальної діяльності. Правильний вибір форми гейміфікації дозволяє максимально використати потенціал ігрових елементів для підвищення мотивації учнів.

За масштабом використання виділяють три основні форми інтеграції гейміфікації. Епізодична форма передбачає використання ігрових елементів на окремих уроках без створення цілісної системи накопичення прогресу. Такий підхід є найпростішим у реалізації – учитель може використати інтерактивну вікторину через Kahoot!, організувати історичний квест-урок або провести рольову гру-дебати. Перевага епізодичної форми полягає в гнучкості – вчитель може експериментувати з різними ігровими механіками та адаптувати їх до конкретних умов класу.

Системна форма характеризується інтеграцією ігрових елементів у структуру цілого навчального курсу протягом семестру чи року. Учні накопичують досвід, просуваються через рівні, відкривають нові можливості. Наприклад, курс історії України може бути структурований як подорож у часі, де кожна епоха є окремим рівнем. Така система створює відчуття безперервності та прогресії, стимулює учнів до систематичної роботи та формує стійку мотивацію.

Комплексна форма передбачає створення цілісного гейміфікованого освітнього середовища, де ігрові механіки пронизують усі аспекти навчальної діяльності – від відвідування уроків до позакласних заходів. Такий підхід вимагає використання спеціалізованих платформ на кшталт Classcraft з різними класами персонажів, командною взаємодією та внутрішньоігровою економікою. Така

форма забезпечує найглибшу залученість учнів, проте вимагає значних зусиль від учителя для підтримки системи [41, с. 255].

Розмаїття конкретних методів використання гейміфікації на уроках історії дозволяє вчителю обирати найбільш відповідні інструменти для досягнення конкретних педагогічних цілей. Систематизація основних форм і методів гейміфікації представлена на рис. Е.3 [додаток Е], де показано взаємозв'язок між організаційними формами, конкретними методами та особливостями їх застосування [19, с. 49]. Як демонструє рис. Е.3 [додаток Е], інтеграція гейміфікації у викладання історії передбачає системний підхід, що поєднує вибір відповідної організаційної форми (епізодична, системна чи комплексна) з конкретними методами реалізації (історичні квести, симуляції, рольові ігри, змагальні турніри, цифрові платформи). При цьому необхідно враховувати три ключові особливості: адаптацію методів до специфіки історичної теми, урахування вікових особливостей учнів та забезпечення балансу між індивідуальними й командними активностями. Така структурованість підходу дозволяє вчителю свідомо обирати оптимальні інструменти для кожної конкретної навчальної ситуації та максимізувати педагогічний ефект від використання ігрових елементів.

Історичні квести є одним із найпопулярніших і найефективніших методів гейміфікації на уроках історії завдяки їхній здатності поєднувати пізнавальну діяльність з елементами пригоди та розслідування [40]. Квест передбачає послідовне виконання учнями серії взаємопов'язаних завдань, що об'єднані спільним сюжетом і ведуть до розкриття певної історичної таємниці або досягнення конкретної мети. Наприклад, квест «Таємниця козацької скарбниці» може включати декілька етапів: розшифрування старовинного листа, аналіз історичних карт для визначення місця розташування Запорізької Січі, дослідження артефактів козацької доби для знаходження підказок, розв'язання логічних задач про козацьку тактику ведення бою. Види віртуальних квестів різняться за форматом подачі матеріалу, способом взаємодії учнів з контентом та ступенем складності навігації. Лінійні квести передбачають послідовне

проходження етапів у заздалегідь визначеному порядку, де кожне наступне завдання відкривається лише після успішного виконання попереднього. Такий формат забезпечує контрольоване просування через навчальний матеріал та гарантує, що всі учні опанують базові знання перед переходом до більш складних завдань. Наприклад, лінійний квест про Київську Русь може починатися з вивчення передумов формування держави, потім переходити до аналізу правління перших князів, далі досліджувати розквіт за Ярослава Мудрого та завершуватися вивченням причин роздробленості. Кожен етап включає різноманітні завдання – від роботи з літописними джерелами до складання генеалогічних дерев династії Рюриковичів.

Розгалужені квести надають учням можливість вибору власного шляху дослідження історичної теми, де різні рішення призводять до різних наслідків та відкривають доступ до різних частин контенту. Така структура краще відповідає принципу індивідуалізації навчання, дозволяючи учням фокусуватися на аспектах, що їх найбільше цікавлять, та повертатися для дослідження альтернативних шляхів. Розгалужений квест про Українську революцію може запропонувати учням обрати, від імені якої сторони конфлікту вони досліджуватимуть події – Центральної Ради, білогвардійців, більшовиків чи анархістів. Залежно від вибору, учні отримують доступ до різних документів, джерел та інтерпретацій подій, що дозволяє їм зрозуміти багатогранність історичної правди та складність оцінки революційних подій.

Відкриті квести дозволяють учням самостійно визначати послідовність дослідження теми, обираючи завдання відповідно до власних інтересів та рівня підготовки. У такому форматі навчальний матеріал організований як інтерактивна карта або віртуальний музей, де учні можуть вільно переміщуватися між різними експозиціями, виконувати завдання в довільному порядку та поглиблювати дослідження обраних аспектів. Відкритий квест про культуру Відродження може включати секції про архітектуру, живопис, скульптуру, літературу, науку та філософію, кожна з яких містить кілька рівнів складності завдань. Учні самі визначають, які аспекти культури їх найбільше

цікавлять, та можуть досягти успіху, ставши експертами в обраній галузі, не обов'язково опановуючи всі секції однаково глибоко.

Процес створення ефективного віртуального квесту вимагає ретельного планування та проходження через кілька послідовних етапів, що забезпечують узгодженість навчальних цілей, ігрових механік та технічної реалізації. Системний підхід до розробки квесту представлений на рис. Е.4 [додаток Е], де показано основні етапи створення та ключові питання, на які має відповісти вчитель на кожному етапі. Як демонструє рис. Е.4 [додаток Е], створення віртуального квесту є ітеративним процесом, що включає п'ять основних етапів: визначення освітніх цілей, розробку захоплюючого сюжету, конструювання навчальних завдань, технічну реалізацію та впровадження з подальшим аналізом ефективності. На кожному етапі вчитель має відповісти на ключові питання, що допомагають узгодити педагогічні цілі з ігровою привабливістю. Циклічність процесу, показана зеленою стрілкою, підкреслює необхідність постійного вдосконалення квесту на основі зворотного зв'язку від учнів та спостережень учителя. Жоден квест не є досконалим з першої спроби – тільки через кілька циклів впровадження та коригування можна створити справді ефективний навчальний продукт.

Перший етап – визначення навчальних цілей – є фундаментом усього квесту. Учитель має чітко сформулювати, які конкретні знання, уміння та компетентності мають здобути учні. Цілі мають бути вимірюваними та відповідати навчальній програмі. Важливо також визначити цільову аудиторію – вік учнів, рівень підготовки, технічні навички, оскільки це вплине на складність завдань, стиль викладу та інтерфейс квесту.

Розробка сюжету є творчим серцем квесту, що трансформує історичні факти в захоплюючу розповідь. Ефективний сюжет базується на історичній автентичності, але додає елементи інтриги, таємниці чи моральної дилеми. Наративна лінія може бути побудована навколо історичного детектива, долі вигаданого персонажа або місії з порятунку історичної спадщини. Ключовою вимогою є здатність сюжету органічно інтегрувати навчальний зміст, щоб

виконання ігрових завдань природним чином вело до опанування історичного матеріалу.

Створення завдань вимагає балансування між навчальною цінністю та ігровою привабливістю. Завдання мають бути різноманітними за типом та рівнем складності. Робота з історичними джерелами включає аналіз літописів, мемуарів, документів. Логічні задачі стимулюють критичне мислення через встановлення причинно-наслідкових зв'язків. Візуальні завдання використовують карти, ілюстрації, артефакти. Творчі завдання дозволяють створювати власні продукти – листи від імені історичних постатей, газетні статті, часові лінії. Важливим є забезпечення поступового зростання складності від простих початкових завдань до кульмінаційного фінального виклику.

Технічна реалізація залежить від можливостей школи та навичок учителя. Для простих лінійних квестів підходять Google Sites чи Genially з інтуїтивним інтерфейсом. Для складних розгалужених квестів використовують Twine чи Ink, що дозволяють створювати нелінійні наративи з множинними виборами. Для іммерсивного 3D-середовища підходять Minecraft: Education Edition чи CoSpaces Edu [56]. Важливим елементом є система відстеження прогресу через індикатори, карти локацій, журнал завдань та автоматична перевірка відповідей.

Впровадження квесту вимагає ретельної підготовки учнів та технічного забезпечення. Учні мають отримати чіткі інструкції щодо цілей, тривалості, критеріїв оцінювання. Квести можуть проводитися в синхронному форматі під час уроку, асинхронному форматі вдома або змішаному форматі.

Дебати – це структурований метод навчальної дискусії, за якого учні розділяються на команди, займають певні історичні позиції та аргументовано відстоюють їх, спираючись на факти, джерела та логіку. У гейміфікованому форматі дебати перетворюються на захоплюючий інтелектуальний поєдинок з чіткими правилами, балами за якість аргументів, риторику, використання джерел, командну роботу, швидкість реакції та креативність. Учні заробляють «історичні очки», рівні майстерності, бейджі («Майстер аргументації», «Експерт

джерел») та місця в лідерборді, що значно підвищує мотивацію та емоційне залучення.

Гейміфікація дебатів дозволяє зробити їх не просто дискусією, а справжньою історичною грою. Учні виступають у ролях конкретних історичних діячів, політичних партій, соціальних груп чи країн. Вони готують позиції, прогнозують контраргументи, працюють з первинними джерелами та вчаться бачити історію з різних перспектив. Це розвиває критичне мислення, історичну емпатію, риторичні навички, вміння працювати в команді та швидко аналізувати інформацію – компетентності, надзвичайно важливі в сучасному світі.

Для організації гейміфікованих дебатів ефективно використовувати вебресурси та цифрові інструменти. Платформи Kahoot!, Quizizz і Mentimeter допомагають проводити швидкі раунди голосування та оцінювання. Google Jamboard, Padlet чи Canva зручно застосовувати для спільної підготовки аргументів і візуальних матеріалів. Для онлайн-дебатів ідеально підходять Zoom, Google Meet з функціями breakout rooms або спеціалізовані платформи Debate.org, Kialo Edu. Конструктори Genially та ThingLink дозволяють створювати інтерактивні дебати з елементами квесту. Також корисними є таймери, автоматичні лідерборди в Google Sheets або Classcraft, а також запис сесій для подальшого аналізу [53].

Використання дебатів у гейміфікованому форматі дає потужні освітні результати: учні глибше розуміють причини історичних подій, бачать їх неоднозначність і вчаться толерантно сприймати альтернативні погляди. Дослідження підтверджують, що ігрові дебати суттєво підвищують залученість, якість аргументації та рівень запам'ятовування матеріалу.

Історичні симуляції – це метод активного навчання, за якого учні моделюють реальні історичні процеси, відтворюють соціальні відносини, політичні рішення чи економічні механізми певної епохи. Учні виступають у ролях конкретних соціальних груп, політичних лідерів, економічних акторів і приймають рішення, які впливають на подальший розвиток подій. Симуляція може охоплювати моделювання дипломатичних переговорів, економічних

процесів, військових кампаній чи соціальних реформ. Наприклад, симуляція «Переяславська рада» 1654 р. передбачає поділ класу на групи, які представляють козацьку старшину на чолі з Богданом Хмельницьким, московське посольство Василя Бутурліна, представників польської корони, Кримського ханства та Запорозької Січі. Кожна група отримує власний пакет матеріалів – історичні відомості про події 1648–1654 років, культурно-релігійний контекст, політичні інтереси та орієнтовні умови переговорів. Перед початком симуляції учні – «дипломати» готують промови для проголошення на раді, а «літописці» фіксують перебіг переговорів та укладені домовленості. Учні повинні вести переговори, шукати компроміси, укладати угоди, а після завершення симуляції порівнювати отримані результати з реальними історичними подіями та аналізувати фактори, що вплинули на результат переговорів.

Особливо ефективними є економічні симуляції, що моделюють господарські процеси в різні історичні епохи. Симуляція середньовічної економіки може надати учням ролі феодалів, селян, ремісників та купців, кожен з яких має певні ресурси та потреби. Наприклад, симуляція «Українське містечко XVI–XVII століть» розподіляє учнів між ремісничими цехами (ковалі, чинбарі, кравці, гончарі), купцями, які торгують з Кримом, Литвою та Польщею, міщанами – власниками землі і селянами. Кожен учасник отримує початковий капітал, набір ресурсів та зобов'язань – податок до міської казни, орендну плату, церковну десятину, обов'язки в межах магдебурзького права. Протягом гри учні повинні вести господарство, торгувати, платити податки, переживати неврожаї та епідемії. Така симуляція наочно демонструє економічні механізми феодального суспільства, причини соціальних конфліктів та обмеженість можливостей для соціальної мобільності. Використання ігрових платформ типу Minecraft: Education Edition дозволяє створювати візуальні симуляції історичних міст, де учні можуть будувати споруди відповідної епохи, моделювати устрій суспільства та взаємодіяти в рамках соціальних норм минулого.

Особливо цінними є ситуаційні рольові ігри з моральними дилемами, подібними до тих, що стояли перед людьми минулого. Такі ігри, проведені з

належною педагогічною делікатністю, дозволяють зрозуміти складність моральних виборів в умовах тоталітарного режиму та утриматися від спрощених оцінок історичних постатей [14, с. 870].

Використання вебресурсів перетворює традиційні симуляції на динамічні, інтерактивні та масштабні моделі. Вони надають доступ до автентичних історичних даних, статистики, первинних джерел і візуальних матеріалів. Веб-інструменти дозволяють автоматично розрахувати наслідки рішень (наприклад, зміни ВВП, соціальної напруги, політичної стабільності), забезпечують реальний час гри, підтримують командну роботу та колаборацію навіть на відстані. Крім того, вони полегшують диференціацію завдань, фіксацію всіх рішень для подальшого аналізу та швидку рефлексію.

Для історичних симуляцій соціального, політичного та економічного спрямування існує широкий спектр вебресурсів [8, с.177-187]. Серед них – освітні симулятори типу Mission US, iCivics, Our World, Economist Education та браузерні економічні ігри. Інтерактивні платформи ArcGIS StoryMaps, Google Earth Pro, Timemaps і Omniatlas допомагають візуалізувати соціальні та територіальні зміни. Бази даних Europeana, Електронний архів України, World Bank Open Data, Our World in Data та Першоджерела.org забезпечують реальними цифрами та документами. Конструктори ігор Twine, Genially, Google Slides з інтерактивними елементами, SimCity Edu (або сучасні аналоги), Classcraft та Roblox Education дозволяють учителю створювати власні симуляції. Важливими є й українські ресурси – платформи «На Урок», матеріали МОН та спеціалізовані модулі з економічної та політичної історії.

Історична стратегія в навчанні – це метод, за якого учні занурюються в роль історичних акторів, приймають рішення в умовах певної епохи, аналізують наслідки виборів і моделюють альтернативні сценарії розвитку подій. Гейміфікація збагачує цей підхід балами, рівнями, лідербордами, квестами, ресурсами та рандомними подіями, що значно підвищує мотивацію учнів.

Використання вебресурсів дозволяє перейти від статичних паперових ігор до динамічних, інтерактивних і масштабних симуляцій. Вони забезпечують

автентичність матеріалів завдяки доступу до первинних джерел, високоякісних мап та артефактів. Веб-інструменти автоматизують розрахунок наслідків рішень у сфері економіки, військової справи та дипломатії, сприяють колаборації між учнями, у тому числі в онлайн-режимі, та дозволяють адаптувати складність завдань під індивідуальні потреби. Крім того, вони полегшують фіксацію процесу прийняття рішень для подальшої рефлексії та оцінки.

Вебресурси для історичної стратегії можна класифікувати за типами. Це симулятори та браузерні стратегії на кшталт модифікованої Civilization, освітні платформи типу Mission US чи iCivics з готовими рольовими сценаріями, інтерактивні мапи (Google Earth Pro, Timemaps, ArcGIS StoryMaps), бази першоджерел (Europeana, Електронний архів України), а також конструктори ігор – Twine, Genially, Kahoot! чи Roblox Education [47]. Окрему цінність мають українські освітні ресурси, такі як платформи «На Урок», «Історичний портал» та матеріали МОН, які допомагають адаптувати гру під вітчизняну програму.

Рольові ігри надають учням можливість глибше зрозуміти мотивації історичних постатей через безпосереднє втілення їхніх ролей. На відміну від симуляцій, рольові ігри акцентують увагу на особистісному вимірі історії. Дебати між політичними силами, судові процеси над історичними постатями, засідання парламентів – усі ці формати дозволяють «прожити» складні моральні вибори та зрозуміти багатогранність історичної правди. Такі активності розвивають критичне мислення, аргументацію, емпатію та розуміння контекстуальності історичних оцінок.

Творчі методи передбачають активне створення учнями власного історичного продукту: відеороликів, коміксів, мемів, альтернативних історичних сценаріїв, художніх реконструкцій, віртуальних музеїв і т.п. У поєднанні з гейміфікацією вони перетворюються на творчі виклики з балами, рівнями, лідербордами, системою досягнень і колективними проєктами, що значно підвищує мотивацію, емоційне залучення та глибину засвоєння матеріалу. Гейміфікація додає елементи змагання, співпраці та прогресу: учні заробляють «історичні очки» за оригінальність, історичну точність, креативність і командну

взаємодію. Це сприяє розвитку історичної уяви, емпатії, критичного мислення та навичок XXI століття – цифрової грамотності, медіакреативності та роботи в команді. Особливо цінним є те, що творчі завдання дозволяють учням різних рівнів проявити себе: хтось сильний у візуальному мистецтві, хтось – у сценарній роботі, а хтось – у презентації.

Серед найефективніших творчих методів у гейміфікованому навчанні можна виділити: створення історичних коміксів або мемів з використанням Canva чи Pixton, написання альтернативних історій у форматі «Що якщо...» (Twine або Google Docs), створення віртуальних музейних експозицій у Genially чи Artsteps, історичний ролеплей і дебати з системою балів, цифрове сторітелінг (анімовані історії в Powtoon, Renderforest), конструювання історичних артефактів у 3D (Tinkercad), розробку власних історичних ігор або квестів у платформах Genially, Kahoot! та Roblox Education. Також добре працюють методи історичного театру, подкастів, блогів від імені історичних осіб і т.ін.

Змагальні турніри використовують природну конкурентність підлітків для стимулювання активного засвоєння матеріалу. Платформи Kahoot!, Quizizz та Blooket перетворюють тестування на захоплюючу змагальну активність з динамічною музикою, яскравою графікою та миттєвим оголошенням результатів. Важливо структурувати змагання так, щоб вони не демотивували слабких учнів. Командний формат дозволяє кожному внести свій вклад у спільну перемогу. Система особистих досягнень, де враховується найбільший прогрес порівняно з попередніми спробами, робить турніри інклюзивними.

Вибір методу гейміфікації визначається низкою факторів. Специфіка історичної теми суттєво впливає на придатність різних підходів: військові конфлікти підходять для стратегічних симуляцій, соціально-економічна історія – для рольових ігор, історія культури – для творчих квестів, політична історія – для дебатів та моделювання дипломатичних процесів.

Вікові особливості учнів також критично важливі. Молодші підлітки п'ятого-сьомого класів потребують візуальної стимуляції, динамічних активностей, чіткої структури. Для них ефективні короткі квизи, прості квести,

рольові ігри з яскравими персонажами. Старші підлітки восьмого-одинадцятого класів здатні до складніших активностей, що вимагають стратегічного планування та критичного мислення – складних симуляцій, багаторівневих квестів з моральними дилемами, дебатів з дослідницькою роботою.

Баланс між індивідуальними та командними формами роботи має враховувати різні типи мотивації. Оптимальна стратегія передбачає чергування форм роботи – індивідуальні квізи для перевірки базових знань, парна робота для аналізу джерел, командні квести для комплексних завдань, загальнокласні рольові ігри для обговорення дискусійних питань.

Розвиток цифрових технологій відкриває нові перспективи для еволюції гейміфікації як педагогічного підходу [49]. Інтеграція ІІІ дозволяє створювати адаптивні гейміфіковані системи, що автоматично налаштовують складність завдань відповідно до індивідуального прогресу кожного учня. Технології віртуальної та доповненої реальності створюють іммерсивні історичні симуляції, де учні можуть досліджувати минулі епохи в максимально реалістичному форматі. Блокчейн-технології відкривають можливості для створення децентралізованих систем винагород та визнання освітніх досягнень, що можуть бути визнані різними навчальними закладами.

Практичною складовою роботи було анкетування учнів і вчителів. Анкетування 15 учнів 8-х класів експериментальної групи показало високу позитивну оцінку гейміфікованих уроків історії. Середня загальна оцінка такої форми навчання склала 8,7 бала з 10. Майже 93% опитаних учнів позитивно поставилися до впровадження гейміфікації. Зокрема, 47% учнів зазначили, що історія стала їм дуже цікавою, а ще 40% — що скоріше цікавою. Форма проведення уроків з елементами гри дуже сподобалася 60% учнів, а ще 27% поставилися до неї схвально.

Серед елементів гейміфікації учні найбільше відзначили рольові ігри та симуляції (80%), командні квести (73%), систему балів, рівнів і бейджів (67%). Учні також повідомили про суттєві позитивні зміни у власній навчальній поведінці. Найвищі показники зафіксовано за активністю на уроці (середній бал

4,6), кращим розумінням історичних подій (4,5) та обговоренням історії з однокласниками (4,4). 87% респондентів вважають, що завдяки грі вони значно краще запам'ятовують історичний матеріал.

Під час анкетування вчителів (5 осіб) результати також виявилися переважно позитивними. 80% учителів вважають, що гейміфікація значно підвищила мотивацію учнів до вивчення історії, а 100% відзначили значне зростання загальної активності учнів на уроках. Усі вчителі зауважили покращення дисципліни. Найвищу ефективність педагоги приписують рольовим симуляціям і дебатам (середній бал 4,8), командним квестам (4,6) та системі балів і рівнів (4,4). Середня загальна оцінка ефективності гейміфікованого підходу від учителів склала 9,2 бала з 10.

Усі опитані вчителі висловили готовність продовжувати використовувати гейміфікацію на уроках історії в майбутньому. Водночас педагоги відзначили певні труднощі, зокрема значне підготовче навантаження на перших етапах та окремі технічні проблеми. Загалом результати анкетування як учнів, так і вчителів підтверджують ефективність системної інтеграції гейміфікації для підвищення мотивації та покращення якості вивчення історії.

Таким чином, арсенал методів використання гейміфікації у шкільному курсі історії є досить широким і дозволяє вчителю обирати оптимальні інструменти для кожної ситуації. Зокрема, через створення коміксів, віртуальних виставок, подкастів, блогів, анімованих історій, рольових ігор, дебатів, історичних квестів та інших творчих проєктів, що сприяють розвитку історичного мислення й цифрової компетентності учнів. Свідомий вибір організаційної форми з урахуванням специфіки теми, вікових особливостей учнів та наявних ресурсів є ключем до успішної інтеграції гейміфікації в освітній процес та реалізації її потенціалу для підвищення мотивації й ефективності навчання історії.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження підтвердило актуальність проблеми інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії як дієвого засобу підвищення мотивації учнів до вивчення предмета. Аналіз теоретичних джерел та практичного досвіду засвідчив, що традиційні методи викладання історії часто не відповідають потребам сучасного покоління учнів, що виросло в цифровому середовищі. Гейміфікація, розуміється як застосування ігрових елементів і механік у неігровому освітньому контексті, відкриває нові можливості для створення захоплюючого навчального середовища, де учні активно взаємодіють з історичним матеріалом через ігрові механіки.

Теоретичний аналіз засвідчив, що гейміфікація базується на принципах добровільності, прозорості зворотного зв'язку, поступового ускладнення, соціальної взаємодії та емоційної залученості. Узагальнення зарубіжного і вітчизняного досвіду показало високу ефективність гейміфікації для підвищення мотивації та академічних досягнень учнів у різних освітніх контекстах. Водночас виявлено, що в Україні впровадження гейміфікації має переважно епізодичний характер і потребує системного методичного забезпечення, особливо у викладанні історії.

Узагальнення нормативно-правової бази дослідження засвідчило, що інтеграція гейміфікації повністю узгоджується з освітніми пріоритетами Нової української школи та Державного стандарту базової середньої освіти. Принципи компетентнісного, діяльнісного та особистісно орієнтованого підходів, закладені в основу сучасної реформи української освіти, природним чином втілюються через гейміфіковані практики, де учні є активними співтворцями навчального процесу. Гейміфікація сприяє формуванню саме тих ключових компетентностей, які визначені державним стандартом – ініціативності, готовності до інновацій, уміння вчитися впродовж життя, інформаційно-цифрової грамотності та соціальної взаємодії, що особливо актуально для предмета історії, покликаного

формувати національну ідентичність, критичне мислення та громадянську зрілість сучасних учнів.

Навчальна мотивація є складним динамічним утворенням, що формується під впливом когнітивних, емоційних, соціальних та зовнішніх факторів.

Дослідження психолого-педагогічних умов формування мотивації до вивчення історії виявило ключову роль емоційно-ціннісного компонента та ігрових елементів у активізації пізнавальної діяльності школярів. Встановлено, що ігрові механіки ефективно задовольняють базові психологічні потреби учнів в автономії, компетентності та соціальній приналежності, створюють оптимальний баланс між викликом і навичками, забезпечують миттєвий зворотний зв'язок та генерують позитивні емоційні стани. Особливе значення має здатність гейміфікації трансформувати ставлення учнів до помилок і невдач, формуючи установку на зростання та готовність до подолання труднощів. Інтеграція ігрових елементів суттєво підвищує мотивацію, сприяє розвитку емоційного інтелекту, емпатії, критичного мислення та здатності до співпраці. Ігрові технології дозволяють створити ситуацію успіху, знизити тривожність та перетворити вивчення історії на захоплюючий процес відкриття.

Систематизація методів використання гейміфікації у шкільному курсі історії дозволила виокремити три організаційні форми – епізодичну, системну та комплексну, а також п'ять основних методів: історичні квести, симуляції, рольові ігри, стратегії, дебати, змагальні турніри та цифрові платформи. Розроблено методику створення віртуальних історичних квестів, що включає п'ять етапів: визначення навчальних цілей, розробку сюжету, створення завдань, технічну реалізацію та впровадження з подальшим аналізом. Обґрунтовано структуру гейміфікованого уроку історії з чотирма основними етапами та визначено ключові принципи ефективної інтеграції ігрових елементів у навчальний процес.

Практичне значення дослідження полягає у розробці методичних рекомендацій щодо інтеграції гейміфікації на уроках історії, які можуть використовуватися вчителями для підвищення мотивації учнів до вивчення предмета. Результати роботи можуть знайти застосування у підготовці майбутніх

учителів історії, підвищенні кваліфікації педагогічних працівників та розробці навчально-методичних матеріалів. Запропоновані форми і методи гейміфікації є адаптованими до реалій української школи та враховують специфіку викладання історії, вікові особливості учнів та наявні технічні можливості.

Окремої уваги заслуговує висновок про необхідність переосмислення ролі вчителя історії в умовах гейміфікованого навчання. Педагог перестає бути єдиним транслятором історичних знань і перетворюється на фасилітатора, дизайнера навчального досвіду та модератора ігрової взаємодії. Така трансформація професійної ролі вимагає від учителя оволодіння новими компетентностями: основами дизайну освітніх ігор, навичками роботи з цифровими платформами для гейміфікації, здатністю поєднувати ігрові механіки з академічним змістом без втрати наукової достовірності. Водночас впровадження гейміфікації не передбачає радикальної зміни всієї методики – учитель може поступово збагачувати свій урок окремими ігровими елементами, нарощуючи рівень інтеграції відповідно до своїх можливостей, технічного оснащення школи та особливостей класу.

Проведене дослідження дозволяє стверджувати, що гейміфікація на уроках історії є не просто модним методичним прийомом, а закономірним етапом еволюції освіти в умовах цифрової трансформації суспільства. Поєднуючи багатовікові традиції викладання історії з найновішими педагогічними технологіями, гейміфікація створює місток між академічною суворістю історичної науки та сучасним способом сприйняття інформації цифровим поколінням учнів. Саме такий синтез традиційного та інноваційного дає змогу зберегти культурно-освітню місію історії як шкільного предмета – формування історичної свідомості, національної ідентичності та критичного ставлення до минулого – у формах, привабливих та зрозумілих сучасному школяру.

Ефективними інструментами розвитку творчого мислення на уроках історії є створення учнями власного цифрового контенту. Зокрема, доцільним є розроблення історичних коміксів і мемів за допомогою онлайн-сервісів Canva або Pixton, моделювання альтернативних сценаріїв історичного розвитку у форматі

«Що було б, якби...» із використанням Twine чи Google Docs, а також проєктування віртуальних музейних виставок у середовищах Genially та Artsteps. Значний освітній потенціал мають історичні рольові ігри та дебати з елементами змагальності, цифровий сторітелінг через створення анімованих історій у Powtoon або Renderforest, а також конструювання тривимірних моделей історичних об'єктів у Tinkercad. Важливим напрямом є залучення учнів до розроблення власних навчальних історичних ігор, вікторин і квестів на платформах Genially, Kahoot! чи Roblox Education. Не менш результативними є методи історичного театру, створення тематичних подкастів, ведення блогів і сторінок у соціальних мережах від імені історичних постатей, що сприяє глибшому осмисленню історичних подій та розвитку навичок інтерпретації історичних джерел.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з емпіричною перевіркою ефективності запропонованої методики в реальних умовах шкільної практики, розробкою конкретних гейміфікованих навчальних продуктів для різних тем курсу історії України та всесвітньої історії, вивченням довготривалих ефектів гейміфікованого навчання на формування стійкого інтересу до історії. Важливим напрямом є також дослідження можливостей інтеграції штучного інтелекту та технологій віртуальної реальності для створення більш досконалих гейміфікованих історичних симуляцій, що дозволять учням максимально занурюватися в минуле та переживати історичні події в інтерактивному форматі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

I. Законодавчі та нормативні документи

1. Державний стандарт базової середньої освіти : затв. постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-п> (дата звернення: 16.05.2026).
2. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 16.05.2026).
3. Закон України «Про повну загальну середню освіту» від 16.01.2020 № 463-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (дата звернення: 16.05.2026).
4. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : схвалено розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-р> (дата звернення: 16.05.2026).
5. Навчальна програма «Історія України. Всесвітня історія. 6–11 класи» для закладів загальної середньої освіти : затв. наказом Міністерства освіти і науки України, 2022 р. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/Navchalna.programa.2022.WH.HU.6-11.pdf> (дата звернення: 16.05.2026).
6. Про затвердження Порядку організації інклюзивного навчання у закладах загальної середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 15 вересня 2021 р. № 957. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/957-2021-п> (дата звернення: 16.05.2026).

II. Монографії, брошури, статті

7. Білик В., Аль-Нашар А. Сервіс Kahoot для проведення інтерактивних опитувань здобувачів освіти. International Science Journal of Education &

Linguistics. 2023. Vol. 2, No. 1. P. 77–85. DOI: <https://doi.org/10.46299/j.isjel.20230201.08> (дата звернення: 16.05.2026).

8. Галицька-Дідух Т. В., Гречановська О. В., Батарейна І. О., Гурська В. А., Бабік І. В. Гейміфікація як засіб індивідуалізації навчання XXI століття : підручник. Лодзь: *Futurity Research Publishing*, 2025. 204 с.

9. Дяченко О., Сніда Є. Формування предметної компетентності на уроках історії. *Грані : науково-теоретичний альманах*. 2025. Т. 28. № 5. С. 88–94. DOI: <https://doi.org/10.15421/172604> (дата звернення: 16.05.2026).

10. Жерновникова О. А., Перетяга Л. Є., Ковтун А. В., Кордубан М. В., Наливайко О. О., Наливайко Н. А. Технологія формування цифрової компетентності майбутніх учителів засобами гейміфікації. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 75. № 1. С. 170–185. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v75i1.3036> (дата звернення: 16.05.2026).

11. Іванюк П. О., Бондар А. С. Гейміфікація як ефективний інструмент мотивації у сфері фізичної культури та спорту. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*. Серія 15. 2024. № 7 (180). С. 59–64. DOI: [https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7\(180\).12](https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series15.2024.7(180).12) (дата звернення: 16.05.2026).

12. Кайдан Н. В., Тараненко Г. І. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації. *Збірник наукових праць фізико-математичного факультету ДДПУ*. 2023. № 13. С. 74–78. DOI: <https://doi.org/10.31865/2413-26672415-3079132023295357> (дата звернення: 16.05.2026).

13. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. Вип. 67. Т. 1. С. 44–47.

14. Козлова Л. Б. Інноваційні підходи до викладання історії у закладах вищої освіти: від традиційних методів до цифрових ресурсів. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2023. № 8 (14). С. 865–872.

15. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія: Соціальні комунікації*. 2017. Вип. 51. С. 116–125.
16. Лященко Т. О., Гришуніна М. В., Пічкур В. Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. № 35. С. 113–123.
17. Мошкова Н. В., Алексеева Г. М., Горбатюк Л. В., Кравченко Н. В., Кортес Х. І. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти. *Молодь і ринок : науково-педагогічний журнал*. 2024. № 4 (224). С. 82–87. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.300147> (дата звернення: 16.05.2026).
18. Петренко С. В. Gamification як інноваційна освітня технологія. *Інноватика у вихованні*. 2018. Вип. 7 (2). С. 177–185.
19. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки : збірник наукових праць*. 2022. Вип. 100. С. 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> (дата звернення: 16.05.2026).
20. Салата О., Трухан О. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності процесу навчання в закладах середньої освіти. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2023. № 3 (76). С. 47–60. DOI: <https://doi.org/10.28925/1609-8595.2023.3.5> (дата звернення: 16.05.2026).
21. Самчук Л. І., Мойсеюк Ю. М. Гейміфікація в системі сучасних технологій навчання : рекомендаційний бібліографічний список. ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського. Київ, 2019. 61 с.
22. Сафонов Ю., Коротун О. Цифровізація освіти в Україні: технології та методики навчання. *Трансформаційна економіка*. 2024. № 2 (07). С. 89–94. DOI: <https://doi.org/10.32782/2786-8141/2024-7-15> (дата звернення: 16.05.2026).
23. Тищенко В. О., Клопов Р. В., Халемендик Ю. Є., Кириченко Н. В. Гейміфікація у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури: досвід інтеграції в дисципліни «Інформаційні технології в освіті» та «Іноземна мова». *Академічні візії*. 2024. № 27. С. 1–13. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17101261> (дата звернення: 16.05.2026).

24. Толочко С. В. Теоретико-методологічний аналіз гейміфікації як сучасного освітнього феномена. *Перспективи та інновації науки. Серія: Педагогіка, Психологія, Медицина*. 2023. № 1 (19). С. 369–383. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1\(19\)-369-383](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-1(19)-369-383) (дата звернення: 16.05.2026).
25. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3 (65). С. 72–79.
26. Швирка В. М. Гейміфікація в освітньому процесі закладу вищої освіти: теоретичний аспект. *Освіта та педагогічна наука*. 2024. № 3 (187). С. 86–96. DOI: [https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-3\(187\)-86-96](https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-3(187)-86-96) (дата звернення: 16.05.2026).
27. Яременко Н., Кравцова І. Наративні сценарії як форма гейміфікованої моделі викладання літературознавчих дисциплін. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2026. Т. 14, № 1. С. 128–136. DOI: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i1-017> (дата звернення: 16.05.2026).
28. Baah C., Govender I., Subramaniam P. R. Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load. *Education Sciences*. 2024. Vol. 14, No. 10. Art. 1115. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14101115> (дата звернення: 16.05.2026).
29. Bureau J. S., Howard J. L., Chong J. X. Y., Guay F. Pathways to student motivation: A meta-analysis of antecedents of autonomous and controlled motivations. *Review of Educational Research*. 2022. Vol. 92, No. 1. P. 46–72. DOI: <https://doi.org/10.3102/00346543211042426> (дата звернення: 16.05.2026).
30. Chou Y. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Birmingham : *Packt Publishing*, 2019. 500 p.
31. Csikszentmihalyi M. The Psychology of Optimal Experience. New York: *Harper & Row*, 1990. URL: https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience (дата звернення: 16.05.2026).

32. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York : ACM, 2011. P. 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> (дата звернення: 16.05.2026).
33. Gómez Niño J. R., Arias Delgado L. P., Chiappe A., Ortega González E. Gamifying learning with AI: A pathway to 21st-century skills. *Journal of Research in Childhood Education*. 2024. Vol. 39. No. 4. P. 735–750. DOI: <https://doi.org/10.1080/02568543.2024.2421974> (дата звернення: 16.05.2026).
34. Ishida A., Sekiyama T. Variables influencing students’ learning motivation: Critical literature review. *Frontiers in Education*. 2024. Vol. 9. Art. 1445011. DOI: <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1445011> (дата звернення: 16.05.2026).
35. Jaramillo-Mediavilla L., Basantes-Andrade A., Cabezas-González M., Casillas-Martín S. Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*. 2024. Vol. 14. No. 6. Art. 639. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14060639> (дата звернення: 16.05.2026).
36. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco : Pfeiffer, 2012. 336 p.
37. Lampropoulos G., Sidiropoulos A. Impact of gamification on students’ learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences*. 2024. Vol. 14, No. 4. Art. 367. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14040367> (дата звернення: 16.05.2026).
38. Martínez-Hita M., Gómez-Carrasco C. J., Miralles-Martínez P. The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities and Social Sciences Communications*. 2021. Vol. 8. Art. 122. P. 1–10. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9> (дата звернення: 16.05.2026).

39. Mohammed M., Fatemah A., Hassan L. Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming*. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1177/10468781241237389> (дата звернення: 16.05.2026).
40. Ruiz J. J. R., Sanchez A. D. V., Figueredo O. R. B. Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*. 2024. Vol. 9. Art. 1466926. DOI: <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926> (дата звернення: 16.05.2026).
41. Shavab O. A. K., Yulifar L., Supriatna N., Mulyana A. Gamification in History Learning: A Literature Review. *Advances in Social Science. Education and Humanities Research*. 2021. Vol. 578. P. 254–258.
42. Wan S. Gamifying history instruction: Visual novels in the college classroom. *Perspectives on History. American Historical Association*. 2023. URL: <https://www.historians.org/perspectives-article/gamifying-history-instruction-visual-novels-in-the-college-classroom-may-2023/> (дата звернення: 16.05.2026).
43. Werbach K., Hunter D. For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact. Philadelphia : *Wharton Digital Press*, 2020. 200 p.
44. Zichermann G., Cunningham C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol : *O'Reilly Media*, 2011. 208 p.
45. Zeng J., Sun D., Looi C.-K., Fan A. C. W. Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*. 2024. Vol. 55, No. 6. DOI: <https://doi.org/10.1111/bjet.13471> (дата звернення: 16.05.2026).

III. Матеріали веб-платформ і відкритих ресурсів

46. Дідякова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? *MISTOSITE*. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 16.05.2026).

47. Гейміфікація в освіті: як ігрові елементи підвищують мотивацію та ефективність навчання. *Інститут прикладної педагогіки*. 2025. URL: <https://ipp.org.ua/geimifikatsiya-v-osviti-motyvatsiya-ta-rezultaty-navchannya/> (дата звернення: 16.05.2026).

48. Павленко О. Гейміфікація в освітньому процесі: як зробити уроки цікавими? Освітня платформа: *Педрада*. URL: <https://oplatforma.com.ua/article/2687-geymfkatsya-v-osvtnomu-protses-yak-zrobityuroki-tskavimi> (дата звернення: 16.05.2026).

49. Пониполяк М. Гейміфікація як підвищення мотивації учнів до навчання. *На Урок*. 2023. URL: <https://naurok.com.ua/geymifikaciya-yak-pidvischennya-motivaci-uchniv-do-navchannya-370740.html> (дата звернення: 16.05.2026).

50. Три платформи, де вчителі можуть створити свої освітні онлайн-ігри. *Classcraft*. *Osvitoria*. URL: <https://osvitoria.media/experience/try-platformy-devchytelimozhut-stvoryty-svoyi-osvitni-onlajn-igry/> (дата звернення: 16.05.2026).

51. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). *AIN.UA*. 2017. URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-kroktiv-do-gejmifikaciyi-navchannya> (дата звернення: 16.05.2026).

52. Blooket : game-based learning platform. URL: <https://www.blooket.com> (дата звернення: 16.05.2026).

53. Classcraft : platform for classroom gamification. URL: <https://www.classcraft.com> (дата звернення: 16.05.2026).

54. Genially : platform for creating interactive content and educational games. URL: <https://genial.ly> (дата звернення: 16.05.2026).

55. Kahoot! : game-based learning platform. URL: <https://kahoot.com> (дата звернення: 16.05.2026).

56. Minecraft: Education Edition : game-based learning platform. URL: <https://education.minecraft.net> (дата звернення: 16.05.2026).

57. Quizizz : interactive platform for creating quizzes and games. URL: <https://quizizz.com> (дата звернення: 16.05.2026).

IV. Матеріали конференцій

58. Горелов В. О. Гейміфікація навчання. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали міжнародної науково-практичної конференції (м. Івано-Франківськ, 23–28 травня 2017 р.). Івано-Франківськ, 2017. С. 136–139.

59. Добржанський О. В., Богачик Т. С. Інноваційний формат сучасного уроку з історії : методичні рекомендації. Чернівці : *Технодрук*, 2021. 32 с.

60. Ткачук Н., Тарасюк З. Поняття гейміфікації в освітньому процесі з географії: сутність, цілі та основні принципи. Суспільно-географічні чинники розвитку регіонів : матеріали X Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Луцьк, 15–16 травня 2025 р.). Луцьк : *ВНУ ім. Лесі Українки*, 2025. С. 186–189.

V. Підручники і посібники

61. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упоряд. О. Рома. К., *The LEGO Foundation*, 2018. 44 с.

62. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю., Шевченко Л. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник. Вінниця : *Планер*, 2018. 348 с.

63. Інноваційні освітні технології : навчально-методичний посібник / упоряд. Л. М. Прокопів. Івано-Франківськ, 2020. 172 с.

64. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти : монографія / за наук. ред. Л. З. Ребухи. Тернопіль : *ЗУНУ*, 2022. 143 с.

65. Нова українська школа : poradnik dla vchytelja / za zag. red. H. M. Bibik. Kyiv : *Litera LTD*, 2018. 160 с.

66. Пижик А. М., Черевичний Г. С. Методика викладання історії в школі : навчально-методичні рекомендації до вивчення дисципліни та проходження педагогічної практики студентами. 2-ге переробл. та доповн. вид. Кам'янець-Подільський : *ТОВ «Видавництво «Юстон»*, 2020. 125 с.

67. Пометун О. І., Гупан Н. М., Власов В. С. Компетентнісно орієнтована методика навчання історії в основній школі : методичний посібник. Київ : *ТОВ «КОНВІ ПРИНТ»*, 2018. 208 с.

68. Харагірло В. Є. Інноваційні педагогічні технології у професійній діяльності педагогів ЗП(ПТ)О : навчально-методичний посібник. Біла Церква, 2021. 112 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Таблиця А.1

**Порівняльна характеристика зарубіжного досвіду впровадження
гейміфікації в освітній процес**

Країна/регіон	Період активного впровадження	Основні підходу	характеристики	Фокус на предметах
США	2009–до сьогодні	Експериментальні школи (Quest to Learn), розробка власних освітніх ігор, інтеграція AI-технологій		Історія, STEM-дисципліни, мови
Фінляндія	2010–до сьогодні	Системна інтеграція в національну освітню програму, акцент на кооперативних елементах		Всі предмети
Швеція	2012–до сьогодні	Національні платформи з урахуванням культурної специфіки		Природничі науки, математика
Данія	2011–до сьогодні	Віртуальні історичні симуляції, акцент на суспільних науках		Історія, суспільствознавство
Іспанія	2015–до сьогодні	Проекти на основі історичного мислення, робота з первинними джерелами		Історія, література
ОАЕ, Катар	2016–до сьогодні	Культурна адаптація західних моделей до ісламських цінностей		Всі предмети з урахуванням релігійного контексту
Україна	2018–до сьогодні	Несистемне впровадження, використання готових платформ, поступове зростання інтересу		Математика, іноземні мови, фізика

Джерело: власна розробка

Таблиця А.2

Методи активізації емоційно-ціннісного компонента на уроках історії

Метод	Характеристика	Емоційний ефект	Ціннісний потенціал	Приклади застосування
Драматизація історичних подій	Рольова гра, інсценізація епізодів історії	Високий – пряме емоційне проживання ситуації	Формування емпатії, розуміння моральних дилем	Суд над історичною постаттю, відтворення історичних дебатів

Робота з еґо-документами	Аналіз листів, щоденників, мемуарів	Середній-високий емоційний контакт минулим	Усвідомлення людського виміру історії	Читання листів з фронту, аналіз щоденників очевидців
Історичні аналогії	Порівняння минулих і сучасних подій	Середній актуалізація історичного досвіду	Розуміння універсальності моральних проблем	Паралелі між історичними та сучасними конфліктами
Емоційний розповідь учителя	Яскрава наративна презентація матеріалу	Високий захоплення розповіддю	Трансляція ціннісного ставлення вчителя	Розповідь про героїчні чи трагічні події
Візуальні джерела	Робота з картинами, фото, відео	Середній образне сприйняття епохи	Естетичне та моральне переживання	Аналіз батальних картин, документальних фото
Дискусія з ціннісних питань	Обговорення моральних дилем в історії	Середній інтелектуальне переживання	Високий формування власної позиції	Дебати про виправданість історичних рішень

Джерело: власна розробка

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКУ з предмета «Всесвітня історія» (Історія України)

Урок № _____ Дата: 10.05.2026 Клас: 11

Тема: § 24. Рецидиви «холодної війни». Реакція світової спільноти на російську агресію супроти України

Мета:

навчальна:

- з'ясувати особливості світопорядку після завершення «холодної війни», причини переходу від однополюсного до багатопольного світу та роль США, ЄС і Китаю як головних геополітичних центрів; (логічна, інформаційна, громадянська компетентності)
- охарактеризувати причини та етапи російської агресії проти України (2014–2022 рр.), механізми гібридної війни та роль концепції «руського міра» і рашизму як ідеологічного обґрунтування агресії; (логічна, громадянська, хронологічна компетентності)
- розкрити сутність і наслідки політики «умиротворення агресора», а також причини неефективності міжнародних організацій (ООН, ОБСЄ) у запобіганні повномасштабному вторгненню; (логічна, аксіологічна, громадянська компетентності)
- пояснити процес формування антипутінської коаліції, роль формату «Рамштайн», санкцій та військової допомоги Україні з боку провідних країн світу; (інформаційна, логічна, соціальна компетентності)
- проаналізувати геополітичні наслідки російської агресії для України (статус кандидата в ЄС, заявка на вступ до НАТО) та для Європи в цілому (приєднання Фінляндії та Швеції до НАТО); (просторова, логічна, хронологічна компетентності)
- навчити оперувати ключовими поняттями («багатопольний світ», «гібридна війна», «рашизм», «руський мір», «антипутінська коаліція») для аналізу сучасних міжнародних відносин; (мовленнєва, логічна компетентності, вільне володіння державною мовою)

розвивальна:

- розвивати логічну та інформаційну компетентності через аналіз причинно-наслідкових зв'язків між закінченням «холодної війни», формуванням нового світопорядку та рецидивами агресії РФ; (логічна, інформаційна компетентності)

- розвивати критичне мислення та медіаграмотність шляхом аналізу політичних карикатур («Карта отруйних грибів», «Путінленд») та деконструкції пропагандистських наративів; (логічна, інформаційно-комунікаційна)
- розвивати просторову компетентність через роботу з картами окупованих територій 2014 і 2022 років та визначення змін лінії фронту; (просторова компетентність)
- розвивати комунікативну та соціальну компетентності через командну роботу в гейміфікованому форматі команд та виконання квестів і місій; (громадянська, комунікативна та соціальна компетентності)
- розвивати цифрову компетентність через використання QR-кодів, презентацій та створення інфографік про міжнародну підтримку України; (інформаційно-цифрова, інноваційність)
- розвивати хронологічну компетентність шляхом встановлення послідовності подій: анексія Криму, Мінські домовленості, повномасштабне вторгнення, створення коаліції «Рамштайн»; (хронологічна компетентність)
- розвивати аксіологічну компетентність через рефлексію над цінностями міжнародної солідарності, суверенітету та територіальної цілісності; (аксіологічна компетентність)
- розвивати творче та критичне мислення через виконання місій (логічна, аксіологічна, навчання протягом життя)

виховна:

- виховувати патріотизм та гордість за український спротив через усвідомлення значення міжнародної підтримки та ролі України в протистоянні новій «холодній війні»; (громадянська, аксіологічна компетентність)
- виховувати повагу до міжнародного права та неприйняття політики умиротворення агресора на прикладах минулого (1930-ті роки) і сучасності; (аксіологічна, громадянська компетентність)
- виховувати стійкість до пропаганди та інформаційної агресії, формуючи навички критичного сприйняття інформації; (логічна, інформаційна компетентність)
- виховувати ціннісне ставлення до солідарності народів і держав у боротьбі зі злом через вивчення діяльності антипутінської коаліції; (соціальна, аксіологічна компетентність, навчання протягом життя)
- виховувати відповідальність за майбутнє своєї країни як активного учасника міжнародних процесів; (громадянська, соціальна компетентність, навчання протягом життя)
- виховувати гуманізм та емпатію до жертв російської агресії через роботу зі статистикою воєнних злочинів, викрадення дітей та руйнувань; (аксіологічна, соціальна компетентність)
- виховувати культуру дискусії, командної взаємодії та здорової конкуренції в ігровому форматі уроку; (соціальна, комунікативна компетентність)

- виховувати прагнення до саморозвитку та активної громадянської позиції через творчі домашні завдання (створення аргументів та інфографіки на захист України); (навчання впродовж життя, інноваційність)

Тип уроку: урок вивчення нового матеріалу з елементами гейміфікації.

Обладнання: підручник «Всесвітня історія» Васильків І. 11 клас, презентація, фото наслідків агресії, QR-код на мапу окупації, комп'ютер/проектор, роздаткові матеріали (ігрові карти місій).

Основні поняття і терміни: багатополярний світ, гібридна війна, «русский мір», рашизм, однополюсний світ, антипутінська коаліція, Мінські домовленості, Рамштайн.

План уроку.

24. 1. Які особливості світоладу після «холодної війни»?

24. 2. Коли та чому Росія вчинила військову агресію супроти України?

24. 3. Якою була реакція світу на російську агресію? Як склалася «антипутінська коаліція»?

Зміст уроку

Доза часу	Етап уроку	Навчально-виховна діяльність вчителя	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки (компетентності)
1 хв	I. Організаційний момент	Взаємне привітання. Перевірка присутніх і готовності до уроку. Оголошення теми уроку.		Соціальна та громадянська компетентність
5 хв	II. Мотивація	«Надійшов сигнал від Центру міжнародної безпеки. Світ наближається до нової хвилі глобального протистояння. Ваше завдання – встановити причини кризи та допомогти міжнародній спільноті зберегти стабільність» Запуск гейміфікації: граємо в квест «Зламати нову «холодну війну»» . Поділ класу на 3 команди («Песимісти»,	Учні обирають капітана команди, отримують ігрові бейджики та «карти місій». Знайомляться з ролями своєї команди. Правила: 100+ очок стабільності = перемога. Ролі в командах (аналітик, картограф, медіа-експерт, дипломат).	Аксіологічна, громадянська компетентність

		«Оптимісти», «Реалісти»). Пояснення правил гри, системи нарахування «очок стабільності» та критеріїв перемоги.		
2 хв	III. Актуалізація	Показ слайду «Чи знаєте ви, що...» (2405 ракетних ударів, 16 000 авіаційних ударів, 22 000 обстрілів РСЗВ, 107 863 військових злочини, викрадення понад 19 546 дітей, лінія фронту 3786 км). Питання: «Чому ці страшні цифри свідчать про рецидив «холодної війни» в XXI столітті?» Запуск бонусного завдання «Швидкий старт» (+10 очок).	Завдання в командах: Обговорити 1 хвилину та назвати 2–3 причини, чому ці факти — це рецидив «холодної війни». Капітани представляють відповідь команди. +10–20 очок за аргументи	Громадянська, інформаційно-цифрова, математична компетентність
8 хв	IV. Вивчення нового матеріалу	Після завершення «холодної війни» панувало переконання в однополюсному світі на чолі зі США. З початку XXI ст. формується багатополісний світ (США, ЄС, Китай)». Росія використовувала методи гібридної війни : ✓ заперечувала свою участь у конфлікті; ✓ застосовувала військових без розпізнавальних знаків («зелені чоловічки»); ✓ поширювала пропаганду, дезінформацію та маніпуляції. <i>Повномасштабне вторгнення</i> З листопада 2021 р. Росія почала стягувати війська до кордонів України. 21 лютого 2022 р. Росія визнала так звані «ДНР» і «ЛНР».	Квест 1. «Загроза» Механіка Команди отримують набір карток: • НАТО; • США; • Китай; • ЄС; • Росія; • санкції; • інформаційна війна; • кібератаки; • ядерний шантаж. Завдання Скласти схему: «Чим сучасне протистояння відрізняється від холодної війни XX ст. і що в них спільного?» Результат Команда формує власну карту загроз. Максимум: +15 очок.	логічна, просторова інформаційна Хронологічна культурна компетентність

	24 лютого 2022 р. розпочалося повномасштабне вторгнення російських військ в Україну. Офіційним приводом були проголошені «демільтаризація» та «денацифікація» України. Українські Збройні сили, територіальна оборона та громадяни зірвали плани швидкого захоплення країни. <i>Причини агресії Росії</i> • Намагання не допустити вступу України до ЄС і НАТО. • Прагнення зберегти політичний вплив на Україну після Революції Гідності. • Бажання відновити контроль над територіями колишнього СРСР. • Реалізація ідеології «руського міра». • Намір відновити імперський статус Росії та посилити її роль у світі. Показ і коментар карикатур («Карта отруйних грибів» П. Брукса). Концепція «руського міра» — неоімперська геополітична та культурна доктрина Російської Федерації, базована на месіанізмі — «визволення» російськомовного населення, де б вони не проживали. Рашизм — різновид тоталітарного режиму, встановленого в Російській Федерації за президенства Володимира Путіна; ґрунтується на традиціях російського шовінізму, імперіалізму, практиках комуністичного режиму СРСР і	<i>Хронологічна, логічна, інформаційна</i> <i>громадянська та соціальна компетентності</i> <i>Логічна, інформаційна</i> <i>аксіологічна</i> <i>Загальнокультурна, громадянська та соціальна компетентності</i> Квест 2. «Декодування ворожих повідомлень» «Карта отруйних грибів» Пітера Брукса; <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i>
--	---	--

		націонал-соціалізму. Характерними його рисами є: зневага до прав людини і міжнародного права, культ сили, вождизм, використання російської мови і культури як інструменту експансії, підтримка незаконних збройних формувань, регулярні погрози ядерною зброєю.	 1. Які об'єкти або персонажі зображені? 2. Які символи використав художник? 3. Які емоції викликає карикатура? 4. Яку проблему автор прагне донести до глядача? За кожен правильну відповідь команда отримує 1 бал. Заповнити ігрову таблицю	громадянська та соціальна компетентності інформаційно-комунікаційна компетентність логічна громадянська та соціальна компетентності
8 хв	V. Вивчення нового матеріалу (24.2)	Коли та чому Росія вчинила військову агресію проти України Російська збройна агресія проти України розпочалася 20 лютого 2014 р. із захоплення Криму. Після незаконної анексії Криму російські військові та підконтрольні їм формування розпочали бойові дії на Донбасі. На початковому етапі Росія використовувала методи гібридної війни:	Квест 3. «Розпізнай гібридну зброю»: 1. Скласти перелік елементів гібридної війни. 2. За допомогою QR-коду порівняти території окупації 2014 та 2022 років. КВЕСТ 4. «Хроніка вторгнення: від Криму до повномасштабної війни»	Хронологічна Просторова Логічна громадянська та соціальна компетентності

	заперечувала свою участь у конфлікті, застосовувала пропаганду, дезінформацію та маніпуляції історичними фактами. Упродовж 2021 – початку 2022 рр. Росія зосереджувала війська біля кордонів України та на окупованих територіях. 21 лютого 2022 р. Росія визнала так звані «ДНР» і «ЛНР». 24 лютого 2022 р. розпочалося повномасштабне вторгнення російських військ в Україну. Кремль пояснював напад необхідністю «демілітаризації» та «денацифікації» України. Завдяки опору Збройних сил України, територіальної оборони та громадян план швидкого захоплення України був зірваний. Для України ця війна стала боротьбою за незалежність, суверенітет і територіальну цілісність. Основні причини російської агресії Намагання Росії не допустити інтеграції України до Європейського Союзу та НАТО. Прагнення Кремля зберегти політичний вплив на Україну після Революції Гідності 2014 р. Бажання російського керівництва відновити контроль над територіями колишнього СРСР. Використання ідеології «русского міра» та заяв про нібито «захист російськомовного населення».	Завдання Розташувати події в правильній послідовності. Правильний порядок: 1. 20 лютого 2014 — початок агресії, захоплення Криму. 2. Весна 2014 — бойові дії на Донбасі. 3. 2021–2022 — концентрація військ. 4. 21 лютого 2022 — визнання «ДНР» і «ЛНР». 5. 24 лютого 2022 — повномасштабне вторгнення. 6. Опір українського народу. +10 очок стабільності Квест 5. «Зламати кремлівський код» На екрані висвітлюються слова: «Спеціальна воєнна операція»; «денацифікація». Завдання Команди повинні пояснити: 1. Якими були офіційні заяви Росії? 2. Чому міжнародна спільнота не визнала ці аргументи законними підставами для вторгнення? За аргументовану відповідь: до 15 очок	<i>інформаційно - комунікаційна компетентність</i> <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i> <i>аксіологічна інформаційно - комунікаційна компетентність</i> <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i> <i>аксіологічна</i>
--	---	--	---

		Намір відновити статус Росії як великої імперської держави. Переконання російського керівництва в необхідності протистояти Заходу та розширенню НАТО. Прагнення В. Путіна реалізувати політику «збирання земель» і посилити роль Росії на міжнародній арені.		логічна громадянська логічна соціальна
8 хв	VI. Вивчення нового матеріалу (24.3)	Якою була реакція світу на російську агресію? Як сформувалася «антипутінська коаліція»? Реакція міжнародної спільноти на агресію Росії Російська агресія проти України порушила міжнародне право та міжнародні гарантії безпеки, надані Україні. Більшість держав світу підтримала територіальну цілісність і суверенітет України. 27 березня 2014 р. Генеральна Асамблея ООН ухвалила резолюцію про підтримку територіальної цілісності України. Спроби ухвалити рішення в Раді Безпеки ООН блокувала Росія, використовуючи право вето. У 2014–2015 рр. за посередництва ОБСЄ, Німеччини та Франції були підписані Мінські домовленості, однак вони не були виконані. Переговори в Нормандському форматі (Україна, Німеччина, Франція, Росія) не дали очікуваних результатів через позицію Росії.	КВЕСТ 6. «Карта світової підтримки» «Після початку повномасштабного вторгнення міжнародна коаліція втратила карту союзників. Агентам необхідно відновити мережу держав, які підтримали Україну, та визначити наслідки цієї підтримки для світової політики». Обладнання • контурна карта Європи та світу; • набір карток із назвами держав; • кольорові маркери або фішки. Етап 1. «Знайди союзників» Команди отримують картки: • США; • Велика Британія; • Німеччина; • Польща; • Данія; • Нідерланди; • Норвегія; • Литва; • Латвія; • Естонія; • Фінляндія; • Швеція. Завдання: Позначити ці держави на карті. За кожну правильно знайдену країну:	інформаційно - комунікаційна компетентність логічна громадянська та соціальна компетентності аксіологічна вільне володіння державною мовою; здатність спілкуватися іноземними мовами

	Після початку повномасштабного вторгнення 24 лютого 2022 р. більшість країн світу засудила дії Росії та запровадила економічні й політичні санкції. Формування «антипутінської коаліції» Після 24 лютого 2022 р. Україна отримала масштабну міжнародну підтримку. 26 квітня 2022 р. на авіабазі «Рамштайн» у Німеччині відбулася перша зустріч міністрів оборони країн-партнерів України. Було створено формат «Рамштайн», метою якого стала координація військової допомоги Україні. До підтримки України долучилися майже 50 держав світу. Найбільшу допомогу надавали США, а серед європейських держав — Велика Британія, Німеччина, Польща, Данія, Нідерланди, Норвегія, Литва, Латвія та Естонія. Одним із найактивніших прихильників України був прем'єр-міністр Великої Британії Boris Johnson. Наслідки для міжнародних відносин Росії не вдалося послабити єдність ЄС і НАТО. Росія опинилася в міжнародній ізоляції та втратила значну частину свого впливу. 23 червня 2022 р. Україна отримала статус кандидата на вступ до ЄС. Після початку війни Фінляндія і Швеція відмовилися від політики нейтралітету та вирішили приєднатися до НАТО.	+1 очко стабільності Етап 2. «Розшифруй допомогу» Кожна країна має свою картку із завданням. Наприклад: <table><thead><tr><th>Країна</th><th>Допомога</th></tr></thead><tbody><tr><td>США</td><td>Найбільша військова допомога</td></tr><tr><td>Велика Британія</td><td>Один із головних політичних союзників</td></tr><tr><td>Польща</td><td>Гуманітарна та військова підтримка</td></tr><tr><td>Німеччина</td><td>Військова допомога та санкції</td></tr><tr><td>Литва, Латвія, Естонія</td><td>Активна підтримка України</td></tr></tbody></table> Завдання: Поєднати країну та вид допомоги. +10 очок Етап 3. «Геополітичний ефект» Команди отримують запитання: - Чому Фінляндія та Швеція відмовилися від нейтралітету? - Який вплив війна мала на НАТО? - Як змінилося становище Росії у світі? За правильні відповіді: до 15 очок	Країна	Допомога	США	Найбільша військова допомога	Велика Британія	Один із головних політичних союзників	Польща	Гуманітарна та військова підтримка	Німеччина	Військова допомога та санкції	Литва, Латвія, Естонія	Активна підтримка України	Громадянська, соціальна, комунікативна компетентність інформаційно-комунікаційна компетентність логічна громадянська та соціальна компетентності аксіологічна вільне володіння державною мовою; здатність спілкуватися іноземними мовами інформаційно-комунікаційна
Країна	Допомога														
США	Найбільша військова допомога														
Велика Британія	Один із головних політичних союзників														
Польща	Гуманітарна та військова підтримка														
Німеччина	Військова допомога та санкції														
Литва, Латвія, Естонія	Активна підтримка України														

		У 2022 р. Україна подала заявку на прискорений вступ до НАТО. На саміті НАТО у Вільнюсі у 2023 р. було підтверджено підтримку майбутнього членства України в Альянсі.		компетентність логічна
7 хв	VII. Узагальнення		«Агенти міжнародної коаліції успішно пройшли всі випробування. Проте головний комп'ютер Центру безпеки заблокований. Щоб зберегти світову стабільність, необхідно відновити код доступу. Для цього потрібно виконати фінальні завдання.» Завдання 1. «Зberi кодове слово» Кожна команда отримує картки з поняттями: • Гібридна війна • Крим • Рамштайн • Санкції • НАТО • ООН • Рашизм • Русській мір До кожного поняття потрібно дати коротке пояснення (1 речення). Після правильної відповіді команда отримує літеру. Із літер складається кодове слово: ПЕРЕМОГА Завдання 2. «Правда чи маніпуляція?» На екрані з'являються твердження. Учні піднімають картки:  Правда  Маніпуляція Твердження	інформаційно-комунікаційна компетентність логічна громадянська та соціальна компетентності аксіологічна вільне володіння державною мовою; здатність спілкуватися іноземними мовами навчання протягом життя

			- Війна розпочалася лише 24 лютого 2022 року. - Росія використовувала елементи гібридної війни. - Генеральна Асамблея ООН підтримала територіальну цілісність України. - Формат «Рамштайн» координує допомогу Україні. - Фінляндія та Швеція після початку війни залишилися нейтральними. - Більшість держав світу підтримала Україну. За кожну правильну відповідь: +2 очки стабільності. Завдання 3. «Міжнародний штаб» Кожна команда отримує конверт із проблемою. Песимісти Що може загрожувати міжнародній безпеці в майбутньому? Оптимісти Що допомагає світу протистояти агресії? Реалісти Які конкретні кроки можуть зберегти міжнародний порядок? На підготовку: 2 хвилини. На виступ: 1 хвилина. Максимум: 10 очок.	<i>інформаційно-комунікаційна компетентність</i> <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i> <i>аксіологічна</i> <i>навчання протягом життя</i>
2 хв	VIII. Рефлексія	Учитель демонструє слайд: «Чи вдалося міжнародній спільноті повністю зупинити агресію?»	Команди голосують: ☒ Так ☐ Частково ☒ Ні	<i>Аксіологічна логічна</i>

			Після голосування кожна команда аргументує свою позицію одним реченням.	
3–4 хв	IX. Висновок	Після завершення «холодної війни» у світі сформувався новий міжнародний порядок, заснований на співпраці держав, розвитку демократичних цінностей і посиленні ролі міжнародних організацій. Проте наприкінці XX – на початку XXI століття зберігалися регіональні конфлікти та загрози міжнародній безпеці. Одним із найбільших викликів сучасності стала російська агресія проти України, що розпочалася у 2014 р. із захоплення Криму та переросла у повномасштабне вторгнення 24 лютого 2022 р. Основними причинами агресії стали прагнення Росії відновити свій вплив на пострадянському просторі, перешкодити європейському та євроатлантичному курсу України та реалізувати власні імперські амбіції. Російське вторгнення викликало рішучу реакцію більшості країн світу. Міжнародна спільнота засудила дії Росії, запровадила санкції та надала Україні значну політичну, економічну й військову підтримку. У результаті сформувалася широка міжнародна коаліція держав-партнерів, яка сприяє захисту української незалежності та відновленню міжнародного правопорядку. Водночас війна стала важливим чинником зближення України з Європейським Союзом і НАТО та засвідчила значення	Самооцінка роботи команди. Кожна команда називає один найважливіший висновок уроку. Кожне правильне положення має 1 бал Підрахунок балів. Визначення переможця.	<i>інформаційно-комунікаційна компетентність</i> <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i> <i>аксіологічна</i> <i>вільне володіння державною мовою; навчання протягом життя</i>

		міжнародної солідарності у боротьбі за свободу і суверенітет держав.		
1 хв	Х. Домашнє завдання		Обов'язкове: створити стрічку часу «Російська агресія проти України та реакція світу» Підготувати інформаційну картку однієї організації або формату: • ООН; • НАТО; • ЄС; • ОБСЄ; • Рамштайн. Вказати: мету діяльності; роль у підтримці України; 3–5 цікавих фактів. Додаткове: «Прокачати свій рівень»: створити відео і пост щодо російської агресії у вигляді звернення до ровесника (TikTok/Instagram) і створити 5-факторну інфографіку про антипутінську коаліцію.	<i>інформаційно-комунікаційна компетентність</i> <i>логічна громадянська та соціальна компетентності</i> <i>аксіологічна інноваційність</i>

«Спеціальна воєнна операція»

Від самого початку агресії у лютому 2014 році Росія старанно заперечує факт своєї війни з Україною. Під час гібридного її етапу (на сході України) Кремль оперував поняттям «громадянська війна»: визнаючи масштаб збройного конфлікту, але відмовляючись визнати себе його учасником.

Коли 24 лютого російські війська вдалися до повномасштабного вторгнення, ховатися за «трактористами» та «ополченцями» стало вже неможливо. Однак саме в цей момент зривання масок грізне слово «війна» зникає з офіційного лексикону пропаганди, поступаючись більш скромному поняттю: «Спеціальна воєнна операція» («СВО»).

Виходить, якщо війна – то не з Росією, якщо з Росією – то не війна. І байдуже, що в 2022-му географія та інтенсивність бойових дій безпрецедентно зросли.

Сенс слова «операція» у применшенні драматизму.. Операція – це швидко, локально, обмеженими силами і проти якогось конкретного зла, а не затяжна війна проти цілого народу. Росіяни мали повірити, що «СВО» обійдеться для них малими втратами, що це не агресія, а «місія» з конкретними легітимними цілями. Крім того, Росія настільки недооцінювала Україну, що переконала себе, що «повноцінна» війна з Україною не лише непотрібна, але й неможлива в принципі.

Всупереч первісним очікуванням, російсько-український конфлікт розрісся до масштабів найбільшої війни в Європі з моменту капітуляції Німеччини в 1945-му. Ба більше, Росія почала зазнавати дошкульних поразок від України, а через колосальні втрати була змушена оголосити мобілізацію. Чим далі, то більше поняття «Спеціальна воєнна операція» виглядає брехливим і непрактичним для опису ситуації. Як наслідок – російська пропаганда почала потроху повертати у вжиток адекватне слово «війна», але своїм противником у війні Москва називає Захід та НАТО, як і раніше заперечуючи війну з Україною.

«Денацифікація»

Однією з головних цілей «СВО» Путін оголосив денацифікацію. В такий спосіб Москва прагнула розохотити Захід допомагати «нацистам-українцям», а російському населенню подати справу так, наче «спецоперація» є продовженням справи дідів під час Другої світової. Крім того, мета денацифікації виправдовувала екстраординарні репресивні заходи та жорстокість в ім'я викорінення «абсолютного зла».

Однак практично ніде за кордоном російській пропаганді не вдалося продати наратив «нацисти в Україні». Всі колишні партнери Москви по Антигітлерівській коаліції справедливо підтримали у цій війні Київ. Вже саме походження президента Зеленського робило тезу про «нацистський режим» незграбною. Та й порівняння політичного ладу в Україні та РФ за мірилами правого радикалізму було явно не на користь останньої.

Дуже швидко з'ясувалося, що на практиці під «денацифікацією» росіяни мають на увазі деукраїнізацію та геноцид – типово нацистські цілі. Але у кондової російської Z-публіки сумніви щодо проголошеної мети «денацифікації» виникли не через це, а тоді, коли Путін зрадив їх очікування обіцяного політичного процесу над полоненими азовцями, обмінявши демонізованих пропагандою бранців на свого кума Медведчука.

Зрештою, і для загалу населення РФ це гасло виявилось малозрозумілим: майже одразу після початку повномасштабного вторгнення телефонні опитування засвідчили, що росіяни не можуть пояснити, що денацифікація означає. Чимало представників низових ланок системи кремлівської пропаганди не здатні навіть правильно вимовити і без помилок написати це слово.

Методичні рекомендації щодо ефективної інтеграції гейміфікації в освітній процес на уроках історії

Гейміфікація – це впровадження ігрових елементів (механік, динаміки та естетики) у неігровий контекст навчання з метою підвищення мотивації, залученості та якості засвоєння матеріалу. У навчанні історії гейміфікація має особливу цінність, оскільки дозволяє зробити абстрактні історичні процеси живими, емоційно насиченими та особистісно значущими. Вона безпосередньо сприяє розвитку вмінь працювати з хронологією, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та формувати ціннісне ставлення до минулого.

1. Принципи ефективної інтеграції гейміфікації на уроках історії

При інтеграції гейміфікації важливо дотримуватися таких принципів:

- Історична достовірність – ігрові елементи не повинні спотворювати факти, причинно-наслідкові зв'язки чи контекст.
- Баланс між грою та навчанням – гра є засобом, а не самоціллю.
- Диференціація та індивідуалізація – врахування вікових особливостей, рівня підготовки та інтересів учнів.
- Поєднання традиційних і цифрових форм – гейміфікація не заміняє викладання, а доповнює його.
- Розвиток ключових історичних компетентностей – хронологічного мислення, причинно-наслідкового аналізу, емпатії та ціннісного ставлення.
- Зворотний зв'язок і рефлексія – після кожного ігрового етапу обов'язково проводити обговорення.

2. Гейміфікація роботи з хронологією

Хронологія – основа історичного мислення. Гейміфікація перетворює запам'ятовування дат на захопливу подорож у часі.

Рекомендовані форми:

- «Історичний таймлайн-квест» – учні отримують роль «Хранителів Часу». Кожне правильно розміщене подія на таймлайні дає «кристал часу» (бали). Використовувати Timeline JS або Canva.

- Гра «Хронологічний лабіринт» – на дошці або в Genially створюється лабіринт подій. Неправильний вибір дати веде в «історичний тупик» (з поясненням помилки).

- Система рівнів – «Подорож століттями»: за накопичення балів учень переходить з «Епохи бронзи» до «Інформаційної ери».

- Бейджі – «Майстер дат», «Хронолог Середньовіччя», «Літописець XX століття».

Приклад для 7 класу (тема «Київська Русь»):

Учні в групах створюють інтерактивний таймлайн правління князів. Кожна правильно додана подія + пояснення її значення дає очки для загальної «Слави Київської Русі».

3. Гейміфікація причинно-наслідкових зв'язків

Причинно-наслідкові зв'язки – найскладніший елемент історичного мислення. Гейміфікація дозволяє моделювати альтернативні сценарії.

Ефективні методи:

- Рольові історичні симуляції – учні отримують ролі історичних персонажів і приймають рішення (наприклад, «Берестейська унія» або «Версальська конференція»).

- Гра «Ланцюг подій» – один учень починає з причини, інші продовжують ланцюг наслідків. За кожну логічну ланку – бали. Неправильна ланка – «історичний розрив» з поясненням.

- Карткова гра «Що якщо?» – карти з подіями, рішеннями та наслідками. Учні будують альтернативні історії та обґрунтовують їх.

- Віртуальні квести – використання платформ Genially, ThingLink або Google Forms з розгалуженням. Учень «подорожує» подіями і обирає рішення, що ведуть до різних фіналів.

Приклад для 10 класу (тема «Перша світова війна»):

Створення гейміфікованої симуляції «Літо 1914 року». Учні в ролях лідерів держав приймають рішення, які ведуть до війни або (гіпотетично) її уникнення. Після гри – рефлексія: чому в реальності все пішло саме так?

4. Гейміфікація формування ціннісного ставлення до минулого
Ціннісне ставлення формується через емоційний досвід і емпатію.

Рекомендовані прийоми:

- Історичний наратив і рольові ігри – учні «втілюються» в долі звичайних людей (солдат, селянка, дитина в гетто, дисидент).
- Емоційні квести – «День з життя киянина 1240 року» або «Щоденник очевидця Голодомору».
- Система моральних дилем – учень отримує «очки емпатії» за аргументоване обґрунтування етичної позиції.
- Проектні завдання з елементами колекціонування – створення «Історичного музею класу» з віртуальними експонатами та поясненнями їхнього значення.

Приклад: Тема «Друга світова війна». Учні проходять квест «Голоси війни» – слухають/читають спогади, виконують завдання та збирають «спогади» (бейджі з цитатами).

5. Гейміфікація та розвиток просторової компетентності

Просторова компетентність передбачає вміння орієнтуватися в історичному просторі, працювати з картами, розуміти територіальні зміни, вплив географічного чинника на історичні події.

Рекомендовані гейміфіковані форми:

«Історична мапа-світ» – інтерактивна гра на платформах Genially або ThingLink. Учні «завойовують» території, розміщуючи події на мапі, отримуючи бали за правильність і пояснення геополітичного значення.

Квест «Подорож імперією» – учень у ролі купця, воїна чи дипломата пересувається по історичній мапі, виконуючи завдання. Кожне переміщення супроводжується питанням про причини та наслідки територіальних змін.

Гра «Зміна кордонів» – учні отримують картки з історичними подіями і повинні правильно розмістити їх на динамічній мапі. Неправильне розміщення призводить до «територіальної кризи» з подальшим аналізом.

Система бейджів: «Картограф Середньовіччя», «Дослідник колоніальних імперій»».

Приклад для 8 класу (тема «Великі географічні відкриття»): Учні проходять морський квест від Португалії до Америки. За правильне прокладання маршруту, врахування вітрів і течій – бали та «звання капітана».

6. Гейміфікація та розвиток інформаційної компетентності

Інформаційна компетентність включає пошук, відбір, аналіз, верифікацію та представлення історичної інформації з різних джерел.

Ефективні гейміфіковані методи:

«Інформаційний детектив» – квест, де учні шукають і перевіряють джерела (документи, фото, відео, свідчення). Кожне перевірене джерело дає «інформаційний кредит».

Гра «Джерело чи фейк?» – учні отримують набір матеріалів і повинні відрізнити автентичне джерело від пізнішої інтерпретації або фальсифікації.

Проект «Історичний архів класу» – учні збирають цифрову колекцію джерел до теми, оцінюють їх за критеріями достовірності, репрезентативності та корисності. Найкращі матеріали отримують «Архівні зірки».

Рівнева система: від «Новачка в архівах» до «Майстра джерелознавства».

Приклад для 11 класу (тема «Україна в роки незалежності»). Учні отримують завдання зібрати 5–7 джерел (різних типів) до певної події та створити гейміфікований «досьє», де кожне джерело оцінюється за бальною системою.

7. Гейміфікація та розвиток критичного мислення

Критичне мислення в історії – це вміння аналізувати, порівнювати точки зору, виявляти упередження, аргументувати позицію та оцінювати альтернативні інтерпретації.

Найпотужніші гейміфіковані інструменти:

Історичний трибунал – рольова гра, де учні захищають або звинувачують історичних діячів/події з різних перспектив (різні сторони конфлікту).

Дебати з елементами гейміфікації – команди отримують бали не лише за аргументацію, а й за використання джерел, вміння спростовувати опонента та етику дискусії.

Гра «Історичні паралелі» – учні порівнюють події різних епох і обґрунтовують подібності та відмінності, отримуючи «очки критичного аналізу».

Квест «Множинність правд» – учень проходить рівень, де бачить одну й ту саму подію з позицій різних учасників (переможець, переможений, нейтральний спостерігач) і повинен сформулювати власну обґрунтовану думку.

Бейджі: «Аналітик», «Розвінчувач міфів», «Майстер контраргументів».

Приклад для 10 класу (тема «Українська національно-демократична революція 1917–1921 років»): Учні в ролях представників різних політичних сил проходять квест, де кожне рішення оцінюється за критеріями: логічність, відповідність інтересам групи, історичні наслідки. Наприкінці – рефлексія «Чи могла історія піти іншим шляхом?».

5. Комплексна модель гейміфікованого уроку історії

Структура типового гейміфікованого уроку:

1. Вступ (5–7 хв) – «Виклик» або «Місія уроку» (наприклад, «Врятувати Київську Русь від занепаду»).

2. Основна частина (25–30 хв) – поєднання міні-ігор, квестів, дискусій.

3. Рефлексія (7–10 хв) – «Що я виніс із цієї подорожі?», «Як це впливає на сьогодні?».

4. Підсумок – видача нагород, оновлення лідерборду, домашнє завдання у формі продовження квесту.

Інструменти (рекомендовані станом на 2026 рік):

- Безкоштовні: Genially, Canva, Kahoot!, Quizizz, Google Forms + Slides, Timeline JS і т.п.

- Платформи: Classcraft (для загальної гейміфікації класу), Minecraft Education (реконструкція історичних об'єктів).

- Українські ресурси: НаУрок, Prometheus ін.

6. Етапи впровадження гейміфікації вчителем

1. Підготовчий – визначення тем, які найбільше потребують мотивації.
2. Розробка – створення ігрових елементів (сюжет, механіки, нагороди).
3. Апробація – пілотне впровадження на 1–2 уроках.
4. Корекція – аналіз результатів (мотивація, знання, відгуки).
5. Масштабування – поширення на весь курс.

7. Оцінка результатів

- Формувальне оцінювання – бали за участь, прогрес, творчість.
- Самооцінювання – рефлексивні щоденники.
- Критерії успіху – зростання пізнавального інтересу, покращення результатів тестів з причинно-наслідкових зв'язків, активність на уроках.

8. Комплексна модель. Можливі ризики та шляхи їх подолання

Хронологія + просторова (таймлайн на мапі) → інформаційна (робота з джерелами) → критичне мислення (обговорення альтернатив) → ціннісне ставлення (рефлексія).

- Надмірна розвага на шкоду змісту → чіткі правила та обов'язкова рефлексія.
- Нерівність доступу до цифрових інструментів → комбінувати онлайн і офлайн-форми.
- Втома від ігор → не частіше 1 гейміфікованого уроку на 2–3 тижні.
- Конфлікти через лідерборди → акцент на особистому прогресі, а не тільки на змаганні.

Висновок

Ефективна інтеграція гейміфікації на уроках історії дозволяє одночасно підвищувати мотивацію учнів і цілеспрямовано розвивати весь спектр історичних компетентностей: хронологічне та просторове мислення, причинно-наслідковий аналіз, інформаційну культуру, критичне мислення та ціннісне ставлення до минулого.

Гейміфікація перетворює учня з пасивного споживача фактів на активного дослідника, мандрівника в часі та просторі, який вчиться думати як історик.

Головне правило: ігрові механіки мають завжди слугувати історичній правді та розвитку особистості учня, а не навпаки.

Джерело: власна розробка

Анкета для учнів та результати анкетування

Анкета для учнів (8 клас)

Шановний учню! Просимо щиро відповісти на запитання. Анкета анонімна. Результати будуть використані лише для наукових цілей.

Прізвище та ім'я (за бажанням): _____ *Дата:*

Частина 1. Ставлення до предмету «Історія»

1. Наскільки тобі цікаво вивчати історію? (обведи одну цифру) 1 — зовсім нецікаво 2 3 4 5 — дуже цікаво
2. Як часто ти із задоволенням готуєшся до уроків історії? ☐ Завжди ☐ Часто ☐ Іноді ☐ Рідко ☐ Ніколи
3. Чи вважаєш ти історію корисним предметом для свого життя? ☐ Так, дуже ☐ Скоріше так ☐ Важко сказати ☐ Скоріше ні ☐ Ні

Частина 2. Гейміфікація на уроках

4. Чи сподобалася тобі форма проведення уроків з елементами гри (бали, рівні, квести, бейджі, лідерборд)? ☐ Дуже сподобалася ☐ Скоріше сподобалася ☐ Важко сказати ☐ Не дуже ☐ Не сподобалася
5. Які елементи гри тобі сподобалися найбільше? (можна обрати кілька) ☐ Бали та рівні ☐ Лідерборд ☐ Командні квести ☐ Рольові ігри та симуляції ☐ Бейджі та нагороди ☐ Рефлексія в кінці уроку ☐ Творчі завдання
6. Після запровадження ігрової системи я став(-ла) більше: (1 — зовсім не згоден, 5 — повністю згоден)

○ Активніше працювати на уроці:	1 2 3 4 5
○ Готуватися до уроків історії:	1 2 3 4 5
○ Обговорювати історію з однокласниками:	1 2 3 4 5
○ Краще розуміти історичні події:	1 2 3 4 5
7. Чи допомогла гра краще запам'ятовувати історичний матеріал? ☐ Так, значно ☐ Скоріше так ☐ Важко сказати ☐ Ні

8. Що було найскладнішим під час гейміфікованих уроків?

9. Що б ти хотів(-ла) змінити або додати в таку форму навчання?

10. Загальна оцінка гейміфікованих уроків (від 1 до 10): _____

Дякуємо за щирі відповіді!

Загальне ставлення до гейміфікованих уроків:

- 93% учнів (14 з 15) позитивно оцінили нову форму проведення уроків.
- Середня загальна оцінка гейміфікованих уроків — **8,7 бала з 10.**

Питання 1. Наскільки цікаво вивчати історію після впровадження гейміфікації?

- Дуже цікаво — 47% (7 учнів)
- Скоріше цікаво — 40% (6 учнів)
- Важко сказати — 13% (2 учні)

Питання 4. Чи сподобалася форма проведення уроків з елементами гри?

- Дуже сподобалася — 60% (9 учнів)
- Скоріше сподобалася — 27% (4 учні)
- Важко сказати — 13% (2 учні)

Найбільш сподобані елементи гейміфікації (можна було обирати кілька):

- Рольові ігри та симуляції — 80%
- Командні квести — 73%
- Бали, рівні та бейджі — 67%
- Лідерборд — 53%
- Творчі завдання — 47%
- Рефлексія — 33%

Зміни в навчальній поведінці (середній бал за 5-бальною шкалою):

- Активніше працювати на уроці — **4,6**
- Краще готуватися до уроків — **4,3**
- Обговорювати історію з однокласниками — **4,4**
- Краще розуміти історичні події — **4,5**

87% учнів відзначили, що завдяки грі вони краще запам'ятовують історичний матеріал.

Найскладніше під час гейміфікованих уроків:

- Складні аналітичні завдання (5 учнів)
- Робота в команді, коли хтось не виконує свою частину (4 учні)
- Технічні проблеми з інтернетом (3 учні)

Побажання учнів:

- ✓ Більше історичних рольових ігор і симуляцій
- ✓ Можливість самим придумувати квести
- ✓ Більше творчих завдань (створення мемів, коміксів, відеороликів)

Джерело: власна розробка

Анкета для вчителів та результати анкетування

Анкета для вчителів

Шановний колего! Анкета анонімна. Запрошуємо Вас оцінити досвід використання гейміфікації на уроках історії.

ПІБ (за бажанням): _____ Стаж роботи: _____
 _____ років Клас(и): _____ Дата: _____

Частина 1. Загальна оцінка

1. Наскільки, на Вашу думку, гейміфікація підвищила мотивацію учнів до вивчення історії? 1 — зовсім не підвищила 2 3 4 5 — значно підвищила
2. Як змінилася загальна активність учнів на уроках порівняно зі звичайними уроками? ☐ Значно зросла ☐ Зросла ☐ Без змін ☐ Знизилася
3. Як вплинула гейміфікація на дисципліну та поведінку учнів? ☐ Значно покращила ☐ Покращила ☐ Без змін ☐ Погіршила

Частина 2. Ефективність методики

4. Які елементи гейміфікації виявилися найбільш ефективними? (ранжуйте за 1–5, де 5 — найефективніше)
 - Система балів і рівнів _____
 - Лідерборд _____
 - Рольові симуляції та дебати _____
 - Командні квести _____
 - Творчі завдання та «артефакти» _____
 - Рефлексія в кінці уроку _____
5. Чи вдалося поєднати гейміфікацію з виконанням освітньої програми? ☐

Так, повністю ☐ Скоріше так ☐ Частково ☐ Важко поєднувати
6. З якими труднощами Ви зіткнулися під час впровадження гейміфікації? (можна обрати кілька) ☐ Технічні проблеми ☐ Недостатня підготовка учнів ☐ Велика підготовча робота для вчителя ☐ Опір окремих учнів ☐ Складнощі з оцінюванням ☐ Інше: _____

7. Як гейміфікація вплинула на якість засвоєння історичного матеріалу? ☐
 Значно покращила ☐ Покращила ☐ Без суттєвих змін ☐ Важко оцінити
8. Чи готові Ви продовжувати використовувати гейміфікацію на уроках історії в майбутньому? ☐ Так, обов'язково ☐ Скоріше так ☐ Можливо ☐ Ні
9. Ваші пропозиції щодо вдосконалення методики:
10. Загальна оцінка ефективності гейміфікованого підходу (від 1 до 10): _____

Дякуємо за професійну оцінку!

Анкетування вчителів

Вибірка: 5 учителів історії, які безпосередньо проводили гейміфіковані уроки.

Основні результати:

Оцінка впливу гейміфікації на мотивацію учнів:

- Значно підвищила — 80% (4 вчителі)
- Підвищила — 20% (1 вчитель)

Зміна активності учнів на уроках:

- Значно зросла — 100% (5 вчителів)

Вплив на дисципліну:

- Значно покращила — 60%
- Покращила — 40%

Найефективніші елементи гейміфікації (середній бал за 5-бальною шкалою):

- Рольові симуляції та дебати — 4,8
- Командні квести — 4,6
- Система балів і рівнів — 4,4
- Рефлексія — 4,2
- Лідерборд — 3,8

Оцінка поєднання гейміфікації з освітньою програмою:

- Повністю вдалося поєднати — 80%
- Скоріше вдалося — 20%

Основні труднощі (відзначили вчителі):

- Велика підготовча робота для вчителя (5)
- Технічні проблеми (3)
- Складнощі з диференціацією завдань (2)

Загальна оцінка ефективності гейміфікованого підходу:

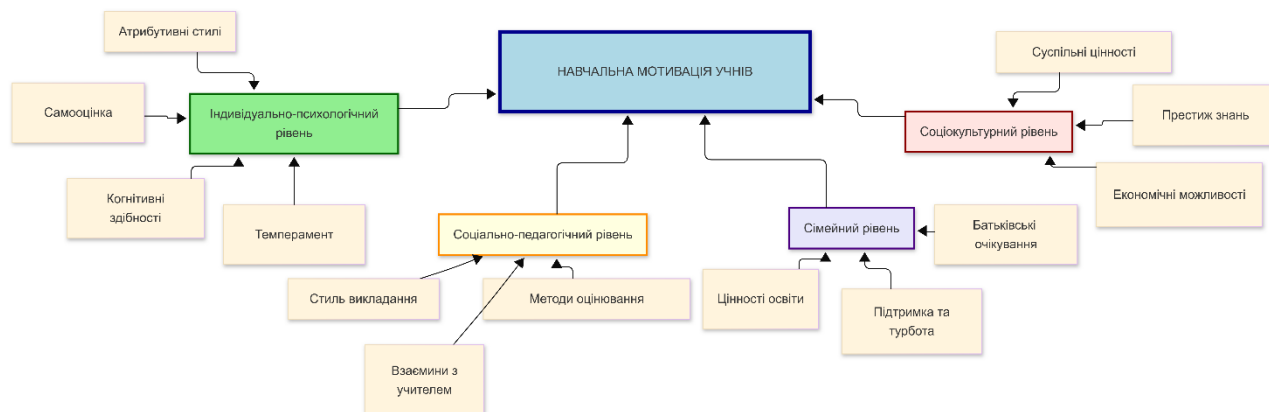
- Середня оцінка — 9,2 бала з 10
- 100% учителів висловили готовність продовжувати використовувати гейміфікацію в майбутньому.

Коментарі вчителів: «Учні, які раніше пасивно сиділи на уроках, стали активними учасниками процесу». «Рефлексія — ключовий елемент, без неї гейміфікація втрачає освітню цінність». «Підготовка до перших уроків забирає багато часу, але потім стає значно легше»

Загальний висновок за результатами анкетування. Анкетування підтверджує високу ефективність гейміфікації. Як учні, так і вчителі переважно позитивно оцінюють новий підхід. Найсильнішими сторонами є підвищення мотивації, активності та кращого розуміння матеріалу. Основними напрямками вдосконалення є зменшення підготовчого навантаження на вчителя та технічна стабільність.

Джерело: власна розробка

Система факторів, що впливають на формування навчальної мотивації учнів



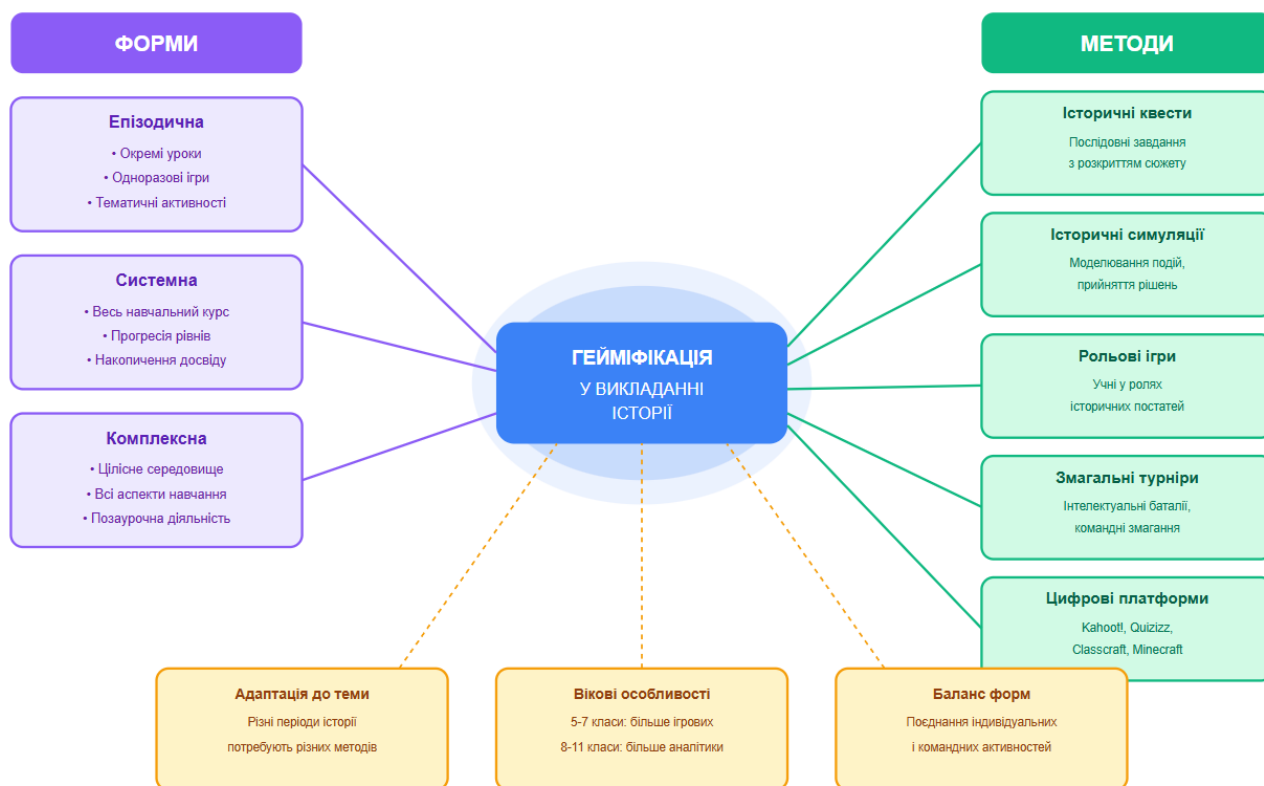
Джерело: власна розробка

Вплив ігрових механік на компоненти навчальної діяльності учнів

Джерело: власна розробка

Рисунок Е.3

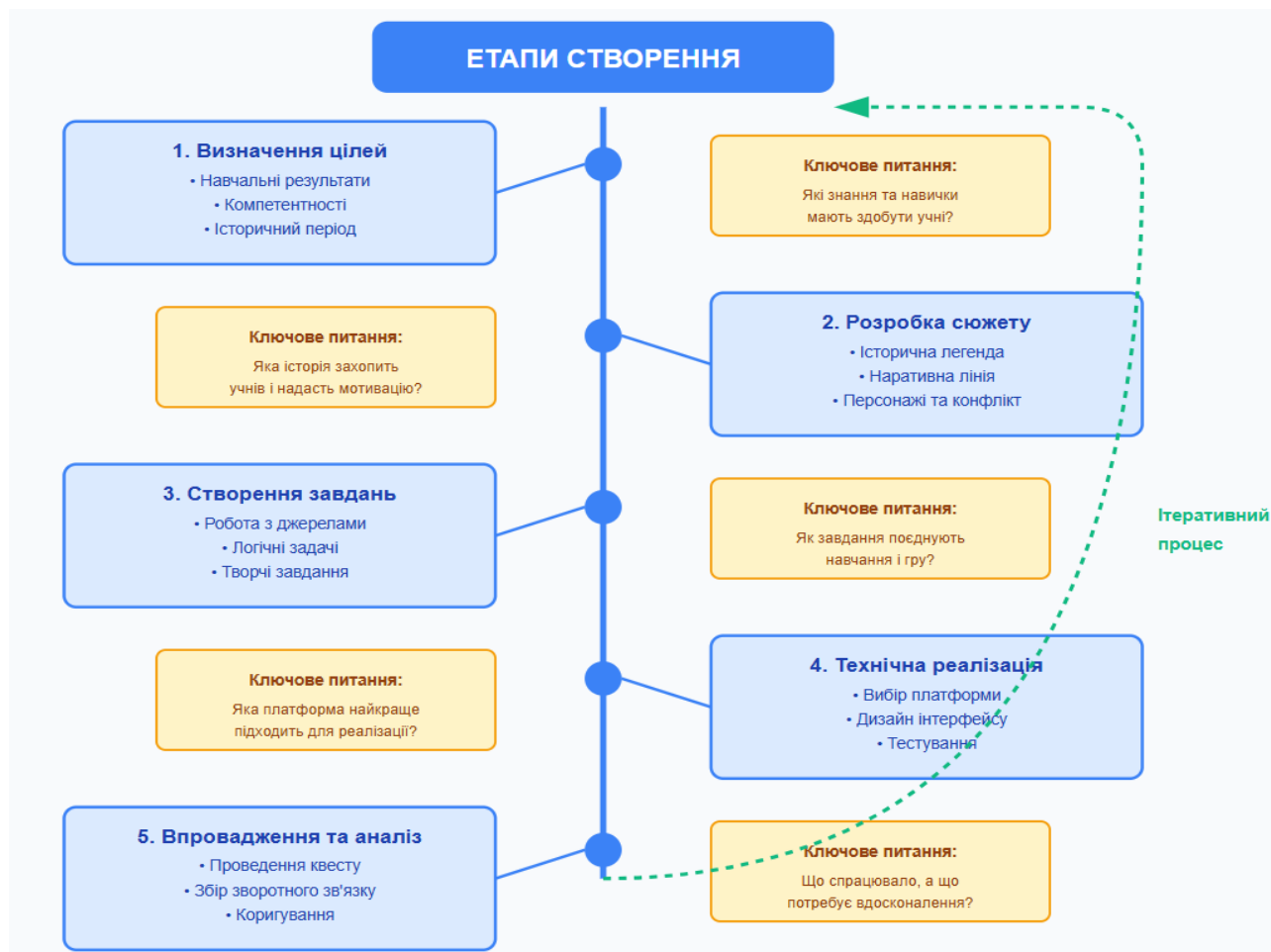
Форми і методи використання гейміфікації у викладанні історії



Джерело: власна розробка

Рисунок Е.4

Етапи створення віртуального історичного квесту



Джерело: власна розробка