

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

ДИПЛОМНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ ПЕРШОГО (БАКАЛАВРСЬКОГО)
РІВНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ

на тему:

**Веб-квести у роботі з учнями з інтегрованого
курсу «Україна і світ. Вступ до історії та
громадянської освіти» у 6 класі**

студентки IV курсу, групи СОІ-41
предметної спеціальності
014.03 Середня освіта (Історія)
Гайко Надії Василівни

Керівник:

Королько Андрій Зіновійович
кандидат історичних наук, доцент
Рецензент:

Єгрешій Олег Ігорович
кандидат історичних наук, доцент

Національна шкала: _____

Університетська шкала: _____

Оцінка ECTS: _____

Члени комісії: _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади використання веб-квестів у навчанні	8
1.2. Психолого-педагогічні основи застосування веб-квестів	14
1.3. Веб-квести як інноваційна технологія в освітньому процесі	20
РОЗДІЛ 2. Інтегрований курс “Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти” у 6 класі.....	27
2.1. Мета та завдання курсу.....	27
2.2. Зміст навчальної програми.....	33
2.3. Психолого-педагогічні особливості роботи з учнями 6 класу.....	39
РОЗДІЛ 3. Методика використання веб-квестів у навчанні інтегрованого курсу	44
3.1. Етапи створення та проведення веб-квесту.....	44
3.2. Приклади веб-квестів для курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти»	53
ВИСНОВКИ	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ	72

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна школа перебуває в умовах постійних змін, які зумовлені розвитком інформаційних технологій та потребою формування в учнів компетентностей, необхідних для життя у цифровому суспільстві. Найновіше покоління учнів потерпає від кліпового мислення і відсутності довгострокової пам'яті, а також проблем із концентрацією, що є наслідком надмірного залучення гаджетів у їхнє дозвілля. Традиційні методи навчання вже не забезпечують достатнього рівня мотивації та практичної спрямованості, тому виникає потреба у впровадженні інноваційних підходів, які були б здатні поєднати знання, уміння та навички з реальним життям, при тому зацікавили учнів до їх здобуття. Веб-квест виступає одним з таких підходів, тому що інтегрує пошукову, дослідницьку та творчу діяльність учнів та створює умови для розвитку критичного мислення, комунікативних умінь та креативності у вирішенні задач. Дана технологія – це дієвий спосіб залучити гаджети у навчальний процес та показати підліткам як з допомогою інтернету можна виконувати навчальні завдання.

Актуальність дослідження також визначається тим, що веб-квести сприяють розвитку ключових компетентностей, передбачених Державним стандартом базової середньої освіти, зокрема уміння вчитися впродовж життя, критично мислити, працювати з інформацією та ефективно взаємодіяти з іншими. Веб-квести відповідають сучасним освітнім тенденціям, тому що дозволяють зробити навчання більш інтерактивним і наближеним до реальних потреб суспільства.

Об'єктом дипломної роботи є педагогічна технологія веб-квест у навчальному процесі в закладах загальної середньої освіти.

Предметом дипломної роботи є методика використання веб-квесту у навчанні учнів 6 класу класу в рамках курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти».

Мета дипломної роботи – проаналізувати веб-квести у роботі з учнями з інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі.

Виходячи з мети окреслюємо такі **завдання** роботи:

- висвітлити теоретичні засади використання веб-квестів у навчальному процесі;
- розкрити психолого-педагогічні основи застосування веб-квестів у роботі з учнями середньої школи;
- дослідити зміст та особливості інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти»;
- визначити педагогічні особливості ефективного використання веб-квестів у навчанні історії та громадянської освіти;
- проаналізувати методику створення та проведення веб-квестів для учнів 6 класу;
- навести приклади веб-квестів, адаптованих до тем курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти», та оцінити їх практичну ефективність.

Методологічна основа дипломної роботи. У процесі розкриття теми дотримано принципи об'єктивності та системності для забезпечення комплексного висвітлення особливостей використання веб-квестів у навчанні історії та громадянської освіти. Для досягнення мети застосовано пошуковий, системний та описовий методи, які дозволили проаналізувати теоретичні засади і практичні можливості впровадження веб-квестів у навчальний процес.

Особливе місце у дослідженні займає педагогічний аспект, пов'язаний із розробкою навчально-методичних рекомендацій щодо використання веб-квестів у проєктній діяльності учнів 6 класу. При їх укладанні враховано основні дидактичні принципи: доступності навчання, єдності теорії та практики, свідомої та активної участі учнів, наочності, індивідуального підходу, виховуючого характеру та емоційної насиченості освітнього процесу.

Ступінь наукової розробки проблеми. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі характеризується поступовим переходом від теоретичного осмислення концепції до широкого практичного впровадження у різних освітніх контекстах. У світовій педагогічній літературі веб-квест розглядається як інноваційна технологія, що поєднує принципи конструктивізму, діяльнісного підходу та розвитку критичного мислення. Класичні роботи Б. Доджа та Т. Марча [24; 38] окреслили методологічні засади та потенціал цієї технології, наголошуючи на її здатності формувати дослідницькі навички, стимулювати самостійність учнів і забезпечувати інтеграцію цифрових ресурсів у навчання. Подальші дослідження, зокрема А. Хасанієна [19], Дж. Левін-Голдберг [23] та інших, довели ефективність веб-квестів у вищій школі та професійній освіті.

В українському науково-методичному дискурсі веб-квест утвердився як інструмент формування ключових компетентностей учнів, особливо в умовах реалізації концепції Нової української школи. Праці О. Ільченко [7], О. Олійник [10], Н. Жукової [29] та колег, а також методичні рекомендації Т. Герлянд та співавторів [6], демонструють адаптацію технології до національних освітніх програм і підкреслюють її значення для розвитку соціокультурної компетентності та інтеграції міжпредметних знань. Водночас дослідження зарубіжних авторів (М. Аміні [14], А. Астін [15], С. Каур [20] та ін.) акцентують увагу на перевагах і недоліках використання веб-квестів у різних предметних середовищах, що дозволяє окреслити універсальність їх використання.

Загалом сучасний стан наукової розробки проблеми свідчить про високий рівень теоретичного опрацювання та практичної апробації веб-квестів. Також у літературі наголошується на необхідності подальшого удосконалення методики створення та впровадження веб-квестів, їхньої адаптації до вікових особливостей учнів середньої школи та інтеграцією сучасними освітніми стандартами.

Наукова новизна дипломної роботи полягає у: теоретичному обґрунтуванні можливостей використання веб-квестів у навчанні учнів 6 класу;

уточненні психолого-педагогічних умов ефективного застосування веб-квестів у роботі з учнями середнього шкільного віку; дослідженні та апробації методики створення і проведення веб-квестів, адаптованих до змісту інтегрованого курсу; визначенні дидактичних принципів і методичних прийомів, що забезпечують формування ключових компетентностей учнів (критичного мислення, комунікативних умінь, інформаційної та медіаграмотності).

Апробація дипломної роботи. Окремі тези дослідження були представлені на звітній науковій конференції студентів відділення «Методика навчання історії» підсекції історії України і методики викладання історії Карпатського національного університету імені Василя Стефаника (м. Івано-Франківськ, 2 квітня 2026 р.).

Практичне значення дипломної роботи полягає у можливості безпосереднього використання досліджуваної методики веб-квестів у навчальному процесі 6 класу інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти». Запропоновані рекомендації можуть стати інструментом для вчителів історії та громадянської освіти, які прагнуть урізноманітнити уроки, зробити їх більш інтерактивними і наближеними до реальних потреб учнів.

Розроблені приклади веб-квестів можуть бути використані як готові дидактичні матеріали, щоб полегшують підготовку вчителя до уроку та зекономлять час на пошук ресурсів. Вони можуть бути адаптовані під конкретні теми, рівень підготовки учнів та освітні умови школи. Методичні рекомендації дозволять вчителю організувати проєктну діяльність учнів, спрямовану на розвиток їхньої самостійності, відповідальності та творчого потенціалу.

Результати дослідження можуть бути використані у шкільній практиці і системі підвищення кваліфікації педагогів, оскільки вони демонструють приклади ефективного застосування інноваційних технологій у навчанні. Дипломна робота має практичне значення для вдосконалення методики викладання історії та громадянської освіти і може стати основою для подальших досліджень у галузі педагогіки та методики навчання.

Структура роботи відповідає поставленій меті та завданням дослідження. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (позицій). Основний обсяг тексту становить 66 сторінок, загальний – 89 сторінок.

РОЗДІЛ 1

Теоретичні засади використання веб-квестів у навчанні

1.1. Поняття та сутність веб-квесту

Веб-квест – це інтерактивна форма навчальної діяльності, що поєднує пошук, дослідження та виконання творчих завдань у мережі Інтернет. Він виступає як педагогічна технологія, яка спрямована на розвиток критичного мислення, уміння працювати з інформацією та формування навичок співпраці і самостійності учнів.

Н. Олійник і К. Дяченко стверджують, що ключовим чинником удосконалення сучасних форм і методів навчання стало поступове відходження від традиційного інформаційного викладання, орієнтованого переважно на механічне запам'ятовування, до проблемно-пошукового підходу. Такий підхід потребує від учителя глибоких психолого-педагогічних знань і вміння організовувати навчальний процес так, щоб учні могли ефективно застосовувати навички самоосвіти. Цьому сприяє інтенсифікація навчального процесу, яка полягає в застосуванні технічних засобів, впровадженні ділових ігор, веб-квестів і ситуаційних вправ за допомогою інформаційних технологій [10, с. 13].

Сучасні тенденції розвитку освіти засвідчують, що ефективність навчального процесу значною мірою визначається інтеграцією традиційних педагогічних технологій із новітніми інформаційно-комунікаційними засобами. Для учнів таке поєднання створює інноваційне освітнє середовище, яке відповідає вимогам сучасного суспільства та сприяє формуванню ключових компетентностей. Йдеться не лише про засвоєння знань, а й про розвиток умінь та навичок, необхідних для їх практичного застосування у повсякденному житті. Використання цифрових ресурсів у навчанні забезпечує можливості для критичного мислення, самостійного пошуку інформації, творчого підходу до вирішення завдань, що у комплексі формує готовність учнів до викликів майбутнього.

Одним із прикладів ефективної інтеграції є веб-квест, що поєднує проєктне навчання з використанням ІКТ. Такий підхід дозволяє учням здобувати знання і одразу застосовувати їх на практиці, в наближених до реального життя завданнях, розвиваючи критичне мислення, комунікативні навички та здатність до групової роботи.

Технологія веб-квестів дуже швидко здобула популярність серед педагогів у США та країнах Європи. Її привабливість пояснюється тим, що вона значно збільшує частку практичних і творчих завдань пошукового та дослідницького характеру, формує в учнів уміння самостійно знаходити і аналізувати інформацію, працювати в команді та презентувати результати.

Основоположником технології веб-квест (інтернет-вікторини) вважається американський професор Берні Додж, який у 1995 р. ввів цей термін і активно займався впровадженням інформаційних технологій у навчальний процес. Саме тоді в університеті Сан-Дієго (США) він, разом із колегою Томом Марчем, розробив концепцію веб-квестів, використовуючи можливості інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет [34].

Є велика кількість різних думок, стосовно того як слід розуміти поняття «веб-квест». У своєму посібнику «Впровадження квест-технології в освітній процес» І. Сокол оприлюднив таблицю із різними трактуваннями цього терміну від дослідників даної теми [13, с. 5].

Згідно запропонованої таблиці, Я. Биховський вважає, що веб-квест – це навчальний сайт, в мережі Інтернет, на якому учні виконують певні освітні задачі. А. Федоров, А. Новікова, В. Колесніченко, І. Каруна дещо розширюють дане визначення, стверджуючи, що веб-квест є освітнім сайтом, що присвячений самостійній дослідницькій роботі учнів, яка зазвичай проходить в групах, на певну освітню тему з гіперпосиланнями на різноманітні веб-сторінки [13, с. 5].

В. Шмідт вважає, що веб-квести можна розглядати як своєрідні міні-проєкти побудовані на пошуку та опрацювання інформації з Інтернету. Завдяки такому конструктивному підходу учні відбирають і систематизують знайдені

матеріали, а також спрямовують власну діяльність на розв'язання конкретного завдання, що має практичний характер, адже пов'язане з їх майбутньою професією [13, с. 5].

Тож, веб-квест можна визначити як спеціально створений сайт в мережі Інтернет, з яким учні працюють, виконуючи навчальні завдання. Його головна мета полягає в тому, щоб максимально інтегрувати ресурси ІКТ у різні навчальні дисципліни та освітньо-кваліфікаційні рівні у вищій школі. Такі квести можуть охоплювати як окрему проблему чи тему, так і цілий навчальний предмет, а іноді мають міжпредметний характер. Їхня особливість полягає в тому, що значна частина, або вся інформація для самостійної чи групової роботи учнів, розміщуються на різних веб-ресурсах. Важливим результатом роботи з веб-квестом є створення і публікація учнівських робіт у форматі веб-сторінок, чи навіть повноцінних сайтів – як локально, так і у відкритому доступі в Інтернеті.

Завдання веб-квестів можуть охоплювати окрему проблему, навчальний предмет чи тему, а також мати міждисциплінарний характер. Вони поділяються на два типи: короткострокові, спрямовані на поглиблення та інтеграцію знань і розраховані на один-три уроки, та довгострокові, метою яких є не лише поглиблення, а й трансформація знань учнів, і які можуть тривати протягом семестру чи навіть навчального року. Тематика таких квестів може бути дуже різноманітною, а проблемні завдання відрізнятися за рівнем складності [25, р. 620].

За Б. Доджем і Т. Марчем, щоб досягти ефективності та чіткості мети веб-квест має містити кілька ключових складових: вступ який створює контекст і дає необхідну фонову інформацію; завдання що є посильним і водночас цікавим для учнів; набір інформаційних джерел, потрібних для виконання завдання [38].

Більшість ресурсів інтегруються безпосередньо у веб-квест у вигляді гіперпосилань на сторінки в Інтернеті. Це можуть бути веб-документи, консультація з експертами через електронну пошту чи онлайн конференції, пошукові бази даних, а також книги й матеріали, доступні у навчальному

середовищі. Завдяки цьому учні не залишаються віч-на-віч із хаотичним простором мережі, бо мають чіткі орієнтири [12, с. 296]

Б. Додж та Т. Марч також виділяють такі типи веб-квестів [25, р. 620]:

а) Переказ – демонстрація розуміння теми через представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі. Це може бути створення презентації, плаката, оповідання чи іншої форми, яка показує, що учень не тільки відтворює інформацію, а й осмислює її.

На уроках історії, до прикладу, можна дати завдання створити інтерактивну історичну карту «Походи князя Святослава» для середніх класів, або «Бойовий шлях УПА» для старшокласників. Також можна запропонувати створити відеоролик на платформу Youtube чи TikTok на історичну тему, яка цікавить учня.

б) Планування та проєктування – розробка плану або проєкту на основі заданих умов. Учні вчать ся структурувати ідеї, прогнозувати результати та пропонувати практичні рішення.

Це може бути розробка плану реформ з візуальною презентацією поточних кроків, які будуть здійснюватися в кожній сфері суспільного життя з вирахуванням всіх можливих ризиків. Такі розрахунки потребують не тільки синтетичного мислення, а ще уваги до деталей, абстрактного мислення, розуміння державних і соціальних процесів та закономірностей. Також можна розробити план битви, використовуючи інтерактивну карту [31].

в) Самопізнання – завдання, спрямовані на дослідження власної особистості, інтересів, цінностей чи життєвих орієнтирів. Допомагає формувати рефлексію та усвідомлення себе.

Сучасні учні часто залежні від соцмереж, тож для них дуже захопливим буде створення профілю чи сторінки для свого улюбленого історичного діяча. Завдання включає публікацію дописів від імені історичної особи, що дає учню можливість усвідомити чому саме йому подобається ця людина, тим самим розібратися, які життєві цінності він кладе в пріоритет, що цінує в оточуючих, як ставиться до своїх власних хороших якостей.

г) Компіляція – трансформація інформації з різних джерел у новий вигляд. Наприклад, створення віртуальної виставки, капсули часу чи культурної капсули.

Історична віртуальна мистецька виставка дозволить заповнити прогалини у вивченні культури, адже доволі часто ця тема ігнорується вчителями у школі, або ж на неї просто не вистачає часу. Також подібний проєкт розвиває естетичний смак і почуття прекрасного.

д) Творче завдання – виконання роботи у певному жанрі: написання п'єси, віршів, пісні, створення відеоролика чи іншого мистецького продукту.

Цифрові ресурси дають величезну кількість інструментів для творчої роботи здобувачів освіти. Учні можуть створити новинний репортаж із місця події, або ж зняти відеоінтерв'ю з історичною постаттю. Цікавою ідеєю є проведення реп-уроку, де замість традиційного викладення інформації, потрібно використовувати рими і молодіжний сленг [51].

е) Аналітична задача – пошук, відбір та систематизація інформації з різних джерел, формування висновків і аргументів.

Тут можна використати порівняльні таблиці, пошук і перевірку інформації в Інтернеті, аналіз мемуарів, формування власної оцінки подіям та процесам, тощо.

ж) Детектив, головоломка, таємнича історія – робота з суперечливими фактами, формування логічних висновків і розкриття прихованих зв'язків.

Історичний детектив як метод навчання має великий вплив на мотивацію учнів, адже поєднує елементи гри, інтриги і дослідницької роботи. Подібна робота активізує розумові процеси, сприяє розвитку критичного мислення, креативності, вміння формувати аргументацію своїх суджень, роботи в команді та емоційне залучення [30].

з) Досягнення консенсусу – вироблення спільного рішення щодо гострої проблеми, навчання аргументованій дискусії та компромісу.

На уроці історії можна провести саміт, раду, суд, трибунал, референдум, мирні переговори, дипломатичні місії, дебати, змагання і т. п.

и) Оцінка – обґрунтування певної точки зору, критичний аналіз фактів та формування власної позиції.

Оцінити учні можуть діяльність постаті, успішність чи доцільність реформ, джерело, документ, наслідки, тощо.

к) Журналістське розслідування – об'єктивне викладення інформації з чітким розмежуванням фактів і думок, розвиток навичок медіаграмотності.

В рамках цього типу учні можуть розслідувати історичні скандали, проводити інтерв'ю з очевидцями, розвінчувати міфи, створювати хроніки подій, аналізувати суперечливості фактів чи свідчень.

л) Переконавання – формування аргументів для впливу на опонентів або нейтрально налаштованих осіб, розвиток риторичних умінь.

Цікавим завданням для учнів було б створення рекламної кампанії для діяча чи події. При цьому необхідно дослідити інформацію, навести аргументи і розібратися як працює реклама, що в свою чергу розвиває медіаграмотність, ще й створити продукт, який би привертав достатньо уваги в мережі.

м) Наукові дослідження – вивчення явищ, відкриттів чи фактів на основі унікальних онлайн джерел, розвиток навичок дослідницької роботи.

Сюди входять написання статей в історичні журнали, проведення історичних досліджень.

Веб-квест як освітня технологія постає не лише інструментом інтеграції ІКТ у навчальний процес, а й способом формування нової культури навчання, де учень стає активним дослідником і творцем знань. Його сутність полягає у поєднанні пошукової, аналітичної та творчої діяльності, що забезпечує розвиток критичного мислення й комунікативних навичок. У сучасних умовах веб-квест можна розглядати як місток між традиційною педагогікою та цифровим світом, який відкриває простір для міждисциплінарності, співпраці та практичного застосування знань.

1.2. Психолого-педагогічні основи застосування веб-квестів

Сучасні науковці наголошують, що веб-квест є інноваційною ресурсно-орієнтованою технологією навчання, головною метою якої виступає самостійний пошук учнями необхідної для освітнього процесу інформації. Застосування веб-квестів має потужний мотиваційний та стимулюючий ефект: воно пробуджує інтерес до навчання, робить освітній процес більш динамічним і практико-орієнтованим. Виконання завдань у форматі веб-квесту сприяє формуванню ключових компетентностей. Окрім того, технологія забезпечує набуття досвіду пошукової діяльності та роботи з різними джерелами інформації, розширення світогляду, розвиток креативного потенціалу, вміння генерувати нові ідеї та нестандартні рішення, опрацювання великих масивів даних, їх аналіз, систематизацію та подальшу презентацію результатів. Веб-квест виступає не тільки інструментом інтеграції ІКТ у навчання, а й ефективним засобом розвитку особистості учня, який упродовж виконання освітньої задачі поєднує пізнавальну, дослідницьку та творчу діяльність.

У сучасній педагогіці веб-квест розглядається як різновид Інтернет-проекту, що поєднує дослідницьку діяльність із практичним застосуванням цифрових ресурсів, сприяючи розвитку навичок пошуку, аналізу та інтеграції даних. Найбільш продуктивним для реалізації веб-квестів є робота в малих групах, адже вона створює умови для співпраці, розподілу ролей та взаємного обміну інформацією. Водночас існують і такий веб-квести, що передбачають індивідуальне виконання завдань, коли учень самостійно здійснює пошук, аналізує матеріали та презентує результати [24].

Веб-квести ґрунтуються на конструктивістських теоріях навчання, зокрема на відомих концепціях когнітивного розвитку Л. Виготського та Ж. Піаже. У баченні Л. Виготського, веб-квест реалізує принцип, коли учні отримують підтримку через співпрацю та поступово переходять до більш самостійних дій. Теорія Ж. Піаже ж акцентує на поетапному розвитку мислення, де учні через

дослідження, аналіз і практичні завдання формують нові когнітивні структури [15, р. 528].

Один з творців технології Т. Марч зазначає, що «веб-квест – це скафолдингова форма навчання (метод навчання, який передбачає надання учням тимчасової підтримки під час засвоєння нових навичок або знань; ця підтримка поступово зменшується в міру того, як учень стає більш компетентним і автономним, аж до повного її скасування. – Н. Г.) з використанням посилань на ключові ресурси у всесвітній мережі та автентичного завдання, яке мотивує студентів досліджувати центральне, відкрите запитання, розвивати індивідуальну компетентність і брати участь у фінальному груповому процесі, що намагається перетворити новонабуту інформацію на більш складне розуміння. Найкращі веб-квести робляться це так, що надихають студентів бачити більш тематичні зв'язки, сприяють внеску у реальний світ навчання та спонукають до рефлексії над власними метакогнітивними процесами» [19, р. 42].

Б. Додж окреслює навички мислення, які необхідні для довготривалого веб-квесту. Це порівняння, класифікація, індукція, дедукція, аналіз помилок, побудова аргументації, абстрагування, аналіз позицій [38]. Без сумніву, ці навички сприяють підготовці молоді до реального життя.

Розглянемо класифікацію веб-квестів за типами завдань [25, р. 620].

Найпростішим вважається завдання на переказ. Воно розглядається як елемент цієї технології лише за умови, що форма та формат учнівських доповідей відрізняються від оригінальних матеріалів, а сам текст не є простим копіюванням інформації з Інтернету. У таких доповідях завжди присутній автор, який інтерпретує знайдені дані. Учні мають свободу у виборі теми та способу організації матеріалу, що дозволяє їм проявляти індивідуальність у поданні навичок пошуку, систематизації та обробки даних, що сприяє розвитку інформаційної культури та формування дослідницьких умінь.

У психології інтерпретація подій розглядається як ключовий елемент мислення, що визначає емоційні реакції, поведінку та формування переконань.

Він поєднує розумові, емоційні та соціальні аспекти сприйняття, допомагаючи людині осмислювати реальність і вибудовувати власні стратегії адаптації. Із психологічної точки зору, це допомагає школярам краще розуміти себе та інших, формує здатність критично мислити і робити власні висновки, знижує рівень тривожності (бо учні вчаться бачити причини та наслідки ситуації), сприяє розвитку відповідальності і самостійності у прийнятті рішень, підтримує соціальну адаптацію [9].

Компіляційне завдання – це таке, де учні повинні зібрати інформацію з різних джерел і привести її до єдиного узгодженого формату. Підсумковий висновок може мати як цифрову форму(публікація в Інтернеті), так і традиційно у вигляді друкованого матеріалу. Такий тип завдань формує навички інтеграції даних, їхнього структурування та представлення у завершальному вигляді.

Дієвими на уроках історії методами, які покликані допомогти у процесі аналізу інформації є: сократівський діалог (після кожного аргументу задавати проблемні питання); кейс-метод (аналіз конкретних випадків); мапа думок (центральна ідея, до якої додаються пов'язані факти); метод «шести капелюхів» (білий – об'єктивні факти, червоний – емоції, чорний – критичний погляд, жовтий – можливості, зелений – креативні ідеї, синій – управління процесом мислення) [40].

Ще один різновид – завдання-загадка, яке потребує синтезу інформації з кількох джерел і створення головоломки, що не може бути розв'язана простим пошуком готової відповіді в інтернеті. Учні мають самостійно сформулювати загадку, розв'язання якої передбачає засвоєння матеріалу з різних джерел, його порівняння та аналітичну обробку. Важливим етапом є узагальнення та інтеграція даних у єдине ціле, а також відкидання хибних відповідей, які на перший погляд здавалися правильними, але після аналізу виявились помилковими.

З точки зору психології, «логічне мислення є важливим елементом розумового розвитку людини, яке дозволяє розуміти й аналізувати комплексні

проблеми в систематичний та послідовний спосіб» [42]. Це дозволяє учням формувати навички аналізу та аргументації, уникати поверхневих висновків, приймати обґрунтовані рішення і розвивати критичне мислення.

У журналістських веб-квестах учні збирають факти та організовують їх у форматі репортажу, інтерв'ю чи новинної статті. Такий підхід розвиває навички роботи з інформацією, уміння структурувати матеріал та презентувати його у зрозумілій і доступній формі.

Конструкторський веб-квест орієнтований на створення конкретного продукту або плану дій для досягнення визначеної мети в заданих межах. Він формує практичні навички проєктування планування, та реалізації завдань.

Творчий веб-квест також передбачає створення продукту, але у більш вільному форматі. На відміну від конструкторського, його результати є непередбачуваними, адже учні мають простір для самовираження та креативності. Оцінювання таких проєктів повинно зосереджуватися насамперед на творчому підході та індивідуальності учасників.

Для розвитку творчого мислення психологи рекомендують метод «мозковий штурм», який вимагає від учня генерувати якнайбільше ідей за короткий проміжок часу, що стимулює його думати нестандартно. Його можна додатково включати у творчі веб-квести [43].

Веб-квести з розв'язання спірних проблем спрямовані на пошук, аналіз та представлення різних, іноді суперечливих точок зору щодо певної проблеми. Завданням учнів є не лише ознайомлення з різними позиціями, а й спроба досягти консенсусу, що розвиває критичне мислення, навички аргументації та вміння працювати в команді.

Переконуючий веб-квест спрямований на створення продукту, здатного переконати аудиторію у правильності певної думки, твердження чи способу розв'язання проблеми. Учні повинні не лише зібрати інформацію, а й розробити аргументи на її основі, вибудувати логічну систему доказів та представити її у зрозумілій формі.

Веб-квести, орієнтовані на самопізнання, мають на меті допомогти учням краще зрозуміти себе. Вони можуть реалізовуватися як у форматі онлайн дослідження, так і через офлайн активності. Такі завдання сприяють розвитку рефлексії, усвідомленню власних цінностей, інтересів та особистісних особливостей.

Аналітичний веб-квест зосереджується на дослідженні взаємозв'язків реальних явищ у межах визначеної теми. Учні повинні уважно вивчати об'єкти, знаходити спільні та відмінні риси, виявляти приховані закономірності, а також розуміти причинно-наслідкові зв'язки. Обговорення отриманих результатів допомагає глибше усвідомити значення досліджуваних явищ і формує навички критичного мислення.

Наукові веб-квести спрямовані на залучення учнів до дослідницької діяльності у різних галузях знань. Вони відкривають можливості для знайомства з науковими підходами, методами та результатами, використовуючи ресурси Інтернету, який містить як історичні, так і сучасні дані, корисні для будь-якої сфери науки. Важливою перевагою є доступ до електронних бібліотек – українських та зарубіжних, що дозволяє працювати онлайн із працями провідних учених світу [41]. Це формує у здобувачів освіти навички академічного пошуку, критичного аналізу та інтерпретації наукових джерел.

Оцінні веб-квести мають іншу спрямованість: вони пропонують учням перелік тем чи предметів для оцінки, класифікації або вибору оптимального рішення з обмеженого списку. Також вони можуть передбачати аналіз і оцінку результатів проведених досліджень. Цей тип завдань розвиває вміння аргументовано висловлювати власну позицію, здійснювати порівняння та робити висновки на основі критеріїв, що були задані.

Однією з найважливіших рис веб-квестів виступає залученість. Дослідники визначають поняття залученості як «кількість фізичної та психологічної енергії, яку студент спрямовує на академічний досвід» [20].

Залученість проявляється як у навчальних заняттях, так і в позаурочній діяльності, охоплює як кількісні (час, витрачений на завдання), так і якісні

(рівень мотивації, наполегливість) характеристики. Дослідження показують, що активна участь у дискусіях, взаємодія з викладачами та ровесниками, а також позакласна діяльність позитивно впливають на когнітивний розвиток, психологічну зрілість і загальний успіх учнів [21, р. 5–6].

Щоб виконати веб-квест учню необхідно пройти певні етапи. Спочатку він повинен обрати одну із запропонованих йому ролей, потім проаналізувати як його роль узгоджується із завданням інших членів команди. У результаті проходження цього етапу в учнів формуються елементи інформаційно-комунікаційної компетентності, яка полягає у виборі соціальної ролі, одержання навичок роботи в групі. На наступних етапах учні досліджують запропоновані ресурси, при цьому аналізуючи інформаційні ресурси та підбираючи необхідну й додаткову інформацію. Після закінчення пошуку подається звіт за обраною темою. Веб-квест базується переважно на спільній роботі, тому далі учні обговорюють між собою план роботи в групі, а також обирають форму подання загального звіту можуть розподілити ролі для подальшої роботи. Завершується цей процес груповим захистом роботи [6, с. 14–15].

Отже, веб-квест є ефективною освітньою технологією, яка поєднує конструктивістську педагогіку та сучасні цифрові ресурси, сприяє розвитку когнітивних умінь, мотивації й співпраці студентів. Він забезпечує активне залучення учнів у навчальний процес, формує навички пошуку, аналізу та інтеграції інформації, а також стимулює самостійне й групове навчання. Дослідження підтверджують, що використання веб-квестів підвищує рівень залученості, сприяє досягненню освітніх цілей і позитивно впливає на успішність учнів різних галузях знань.

1.3 Веб-квести як інноваційна технологія в освітньому процесі

Веб-квести постають як одна з найперспективніших інноваційних технологій сучасної освіти, адже вони поєднують дослідницьку діяльність із практичним використанням цифрових ресурсів. Їх застосування створює інтерактивне середовище, у якому учні не лише засвоюють знання, а й формують ключові компетентності, необхідні для життя в інформаційному суспільстві. Саме тому веб-квести є дієвим інструментом модернізації освітнього процесу та розвитку особистості школяра.

Серед головних переваг використання веб-квестів у навчальному процесі можна виокремити такі [14, р. 37]:

- Вони забезпечують автентичність навчального матеріалу, тому що учні працюють із реальними текстами та ресурсами, що підвищує інтерес і мотивацію до навчання.

- Веб-квести сприяють розвитку мислення – як критичного, так і творчого. Учні аналізують інформацію, порівнюють різні джерела, роблять висновки та пропонують власні рішення, замість простого відтворення інформації.

- Важливою також є атмосфера співпраці. Виконання завдань у групах стимулює комунікацію, взаємодопомогу та колективне прийняття рішень. У процесі роботи розвиваються навички командної роботи, що є необхідними для життя у суспільстві.

Суттєвою перевагою технології веб-квесту також варто відзначити його творчий характер: виконання завдань відбувається як у атмосфері співпраці та усвідомлення особистої відповідальності за спільний результат, так і в умовах змагання, прагнення перевершити суперника та високої мотивації до успіху з наочними результатами роботи. Крім того, пізнавальна діяльність із використанням Інтернету виконується учнями з ентузіазмом і внутрішньою зацікавленістю. Завдання, які у традиційній формі могли здаються нудними й одноманітними, у поєднанні з сучасними інформаційними технологіями набувають нового привабливого змісту [14, р. 37].

Використання технології веб-квестів допомагає уникнути двох поширених труднощів, які виникають у студентів під час роботи з інтернетом. По-перше, їм не доводиться витрачати багато часу на перегляд численних сайтів із пошукових систем, адже потрібні ресурси вже підібрані. По-друге, зменшується ризик відволікання оскільки учні працюють лише з визначеним набором веб-сторінок, включених у структуру веб-квесту [19, р. 46].

Розглянемо переваги веб-квестів більш детально [18, р. 4–6]:

– Розвиток навичок мислення вищого рівня (HOTS). Ця технологія створює умови для поєднання базових умінь із навичками мислення вищого порядку. Процес мислення під час виконання веб-квесту є складнішим, ніж просте виконання завдань. Він вимагає від учасників пошуку, аналізу та інтеграції інформації, що свідчить про застосування технології на більш високому рівні.

– Навчання з опорою (Scaffolded Learning). Скафолдингове навчання – це педагогічний підхід, коли вчитель надає учням тимчасову підтримку (опору) для засвоєння нового матеріалу чи навичок, поступово зменшуючи цю допомогу, щоб учні ставали самостійними. Принцип скафолдингу закладений у саму структуру технології веб-квестів. Це означає, що веб-квест поєднує ефективні стратегії навчання з продуктивним використанням мережі Інтернет. У процесі роботи учні отримують різні форми підтримки: доступ до ресурсів, постановку значущих проблем, шаблони для створення власних проєктів, а також інструкції для розвитку конкретних умінь.

– Активне навчання (Active Learning). Під час виконання веб-квесту відбувається ідеальна освітня взаємодія, яка передбачає залучення учнів до активної участі у навчальному процесі та осмислення проблем, над якими вони працюють. В свою чергу це дозволяє здобувачам освіти не лише засвоювати знання, а й формувати власний сенс та інтерпретацію отриманої інформації.

– Розвиток співпраці учнів (Enhancing Learners' Cooperation). Веб-квест має значний потенціал для організації співпраці між учнями, оскільки створює умови для роботи в парах чи групах. Кожен учасник групи бере на себе певну роль у виконанні основного завдання, збираючи та поширюючи релевантну

інформацію серед інших членів команди. Подібна взаємодія сприяє розвитку комунікативної компетентності.

- Формування ефективного освітнього середовища (Developing a Rich Environment for Learning). Веб-квест дозволяє інтегрувати технології у навчальний простір та спрямовує учнів на пошук і практичне застосування інформації. Завдання веб-квестів часто моделюють реальні ситуації, в яких кожен учасник бере на себе певну роль: створює план дій, аргументує різні точки зору, досягає консенсусу для вироблення плану завдання.

- Підвищення мотивації (Increasing Motivation). Основним аргументом на користь використання веб-квесту як освітньої технології є його здатність стимулювати внутрішню мотивацію учнів до участі у навчальному процесі. Веб-квест пробуджує інтерес до змісту та робить навчання більш захопливим завдяки викликам, які він ставить. Дизайн веб-квесту значно впливає на задоволення учнів від роботи. Т. Марч зазначає, що застосування веб-квесту у проєктних завданнях допомагає учням створювати глибші змістовні зв'язки, пробуджує пізнавальний інтерес і посилює прагнення до знань та колективної роботи [24].

- Розвиток навичок критичного мислення (Improving Critical Reflecting Skills). У форматі веб-квесту стимулюється гнучке використання знань, адже інформація подається у вигляді мережі, а не лінійної структури, як у традиційних підходах, що оптимізує розвиток критичного мислення.

На противагу перевагам, необхідно виокремити й недоліки в організації проведення веб-квестів [18, с. 7–10; 14, р. 37–38]:

- Недостатня всебічність технології (Comprehensiveness Lack of WebQuest's Characteristics). Головною слабкістю веб-квестів є недостатня увага до рівня підготовки, віку, індивідуальних особливостей та відмінностей між учнями.

- Відсутність чіткої часової структури (Lack of a Framework for Utilizing WebQuest Types). Короткострокові веб-квести не передбачають достатньо часу для застосування знань на рівні вищих когнітивних процесів, а швидше

вважаються підготовчими вправами до розвитку складніших навичок, які реалізуються у довгострокових веб-квестах.

– Неефективність когнітивно-контекстуальних чинників (Ineffectiveness of Cognitive Contextual Factors). Значна кількість веб-квестів в мережі орієнтована на молодших школярів, які ще не мають достатнього розвитку для ефективного застосування аналізу, синтезу та оцінювання у практиках, заснованих на дослідженні.

– Відсутність практичного інструментарію для вчителів (Lack of a Practical Lens for Teachers). Створення веб-квестів потребує часу для вдосконалення технічних навичок та інформаційної грамотності педагогів, які й без того мають надмірне навчальне навантаження. Крім того, складно забезпечити, щоб усі учні працювали саме з тими ресурсами, які передбачені завданням. Також побутує думка, що формат веб-квесту є надто жорстким і не залишає простору для творчості вчителя. Ще однією проблемою є складність пошуку та добору відповідних інтернет-ресурсів для організації навчання.

– Недостатня ефективність для навчальних програм учнів (Lack of Effectiveness for Learners' Curriculum). Окремі веб-квести не відповідають вимогам конкретних освітніх програм. Це пов'язано з такими чинниками: обмежений доступ до інтернету та мала кількість комп'ютерів; занадто складні для сприйняття ресурси; створення власного квесту потребує часу на вдосконалення технічних навичок та інформаційну грамотність; формат іноді не залишає простору для адаптації; складність пошуку відповідних інтернет-ресурсів; у випадках надмірної інтеграції веб-квест може не відображати достатньо інформації для проєкту; обмежені технологічні навички учнів; проблеми з утриманням уваги; у певних випадках необхідність володіння англійською мовою.

– Несподівані технічні труднощі (Unexpected Technical Events), такі як: учням можуть знадобитися багато часу, щоб адаптуватися до нового методу навчання; частина учнів не володіє достатнім рівнем комп'ютерної грамотності та навичками роботи з інтернет-ресурсами, що призводить до нерівномірності у

груповому навчанні; виконання окремих завдань може потребувати більше часу, ніж передбачено навчальним планом; технічні збої; важко знайти відповідні сайти для навчального контенту, тому що вони можуть бути неактивними, застарілими або взагалі відсутніми.

Проте, не дивлячись на всі мінуси, Г. Горгіу, Л. Горгіу, В. Р. Гонсалес, А. Г. Санта провели дослідження серед вчителів по дієвості веб-квестів на уроці і виявили переважно позитивну статистику: більшість вчителів (94%) відзначили веб-квест як ефективний метод навчання; 86% вчителів погодились, що веб-квест покращує навчальні навички учнів; 71% учителів вважають веб-квест хорошим способом інтеграції Інтернету в навчальний процес. Дане дослідження показує, що 90% вчителів планують застосувати веб-квест регулярно. Проте є і негативна статистика: 20% учителів відзначили труднощі з ресурсами та інтернет-з'єднанням [27, р. 2–5].

Ще на зародку розвитку технології веб-квестів Ендрю Мілсон і Портія Дауні провели власне дослідження щодо ефективності навчання на її основі. Вони поклали перед учнями завдання, яке полягало у зборі інформації про Давній Єгипет для створення «Путівника мандрівника в часі». Кожен учень створював власний путівник, що містив три записи для кожної навчальної станції, яку він відвідував. Всього станцій було шість: земля і час; повсякденне життя; люди та культура; мистецтво; наука і технології; мумії та піраміди. Учні самостійно підбирали інформацію для путівників, орієнтуючись на те, що, на їх думку, було б важливим для мандрівника у часі. Путівники складались з кишеньок, куди можна було вставляти карти з малюнками та описами ключових фактів.

Процес роботи в межах веб-квесту передбачав проходження учнями шести навчальних станцій протягом двох тижнів. Команди з п'яти-шести учнів щодня працювали на новій станції. Кожна станція містила книги про Давній Єгипет, папки для зберігання нотаток та інші матеріали, пов'язані з темою. Для прикладу, станція «Земля і час» включала стенд із хронологією давнього Єгипту, куди учні додавали ключові дати, події та ілюстрації, а також карту Єгипту, на

якій позначали природні та політичні особливості. Команди також отримували великі паперові схеми з категоріями даних, які потрібно було зібрати.

Учнів поділили на чотири команди: три працювали на навчальних станціях, а четверта за шістьма комп'ютерами в класі. Використовуючи веб-квест, ця команда досліджувала численні веб-сайти про Давній Єгипет, щоб допомагати трьом іншим командам у зборі інформації.

За допомогою цього дослідження метод веб-квесту довів свою ефективність у навчальному процесі. Перш за все учні отримали чітко організований спосіб пошуку інформації в Інтернеті. Це дозволило уникнути марних спроб знайти матеріали та одразу перейти до читання і аналізу рекомендованих джерел. Такий підхід також мінімізував ризик натрапити на недостовірний чи небажаний контент.

Ще однією перевагою стало те, що веб-квест дав змогу продуктивно використовувати Інтернет навіть у класі з обмеженою кількістю комп'ютерів. Із шести наявних пристроїв більшість були застарілими і працювали повільно. Завдяки організації роботи в групах та використанню навчальних станцій одночасно, було достатньо двох-трьох комп'ютерів. Це сприяло формуванню атмосфери спільного дослідження: учні працювали разом над збором інформації, а невеликі групи робили внесок у загальний результат.

Школярі відзначили, що їм сподобалось працювати в малих групах і як єдина команда досліджувати тему Давнього Єгипту. Особливо активно брали участь ті, хто зазвичай має труднощі з мотивацією чи навчанням, що є одним з найважливіших показників ефективності цієї технології [26].

Аналіз наукових джерел показує, що сучасна освіта поступово відходить від традиційного інформаційного викладання, орієнтованого на механічне запам'ятовування, і переходить до проблемно-пошукового підходу. У центрі уваги стає формування компетентностей, необхідних для практичного застосування знань у житті.

Веб-квест є результатом еволюції освіти: він формує нову парадигму навчання, де учень виступає активним учасником, а вчитель - фасилітатором.

Технологія поєднує традиційні методи з цифровими ресурсами, створюючи інноваційне освітнє середовище, що сприяє розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, креативності та вміння працювати в команді.

Засновником веб-квесту вважається Берні Додж, який у 1995 р. разом із Томом Марчем розробив концепцію використання Інтернету для навчальних завдань. Структура веб-квесту включає вступ, завдання, джерела, процес, рекомендації та висновок, щоб забезпечити логічність і послідовність навчальної діяльності.

Класифікація веб-квестів свідчить про їх багатофункціональність: вони можуть бути спрямовані на переказ, планування, самопізнання, компіляцію, творчу діяльність, аналітичні завдання, детективні історії, оцінку чи наукові дослідження. Кожен тип розвиває конкретні компетентності – починаючи з інформаційної культури до рефлексії та соціальної адаптації.

Психолого-педагогічні основи веб-квестів ґрунтуються на конструктивістських теоріях Л. Виготського та Ж. Піаже, які підкреслюють значення співпраці поступового переходу до самостійності та поетапного розвитку мислення. Веб-квест має потужний мотиваційний ефект: він пробуджує інтерес до навчання, знижує тривожність, формує відповідальність і самостійність у прийнятті рішень.

Серед переваг веб-квестів – інтеграція ІКТ, міждисциплінарність, практична спрямованість, розвиток навичок мислення високого рівня та активне навчання. Недоліки пов'язані з часозатратністю, технічними труднощами та віковою невідповідністю.

Таким чином, на нашу думку, веб-квест є однією з ключових інноваційних технологій, здатних модернізувати сучасну школу. Він поєднує теорію з практикою і творчістю, робить уроки живими та цікавими, формує відчуття причетності самореалізації учнів, що відповідає потребам нового покоління.

РОЗДІЛ 2

Інтегрований курс «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі

2.1. Мета та завдання курсу

Інтегрований курс «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі спрямований на формування в учнів базових знань з історії та громадянської освіти, розвиток критичного мислення й уміння працювати з інформацією. Він допомагає школярам усвідомити взаємозв'язок між минулим і сучасністю, виховує громадянську ідентичність та готує їх до активної участі в житті суспільства.

Модельна навчальна програма інтегрованого пропедевтичного курсу «Україна і світ: вступ до історії та громадянської освіти» створена відповідно до ідеї концепції Нової української школи [1]. Вона визначає орієнтовну послідовність формування освітніх результатів, закріплених у Державному стандарті базової середньої освіти [2], та пропонує чіткі орієнтири для оцінювання знань і компетентностей учнів 5–6 класів у галузі історичної та громадянської освіти.

Основна мета програми полягає у забезпеченні розвитку природних здібностей, інтересів і талантів школярів, формування ключових компетентностей, необхідних для їхньої успішної соціалізації та активної участі в житті суспільства. Програма сприяє вихованню відповідального ставлення до родини, громади, держави та навколишнього середовища, а також утвердженню цінностей української культури і національної спадщини. Вона допомагає учням зробити усвідомлений вибір подальшого життєвого шляху – продовжити навчання на рівні профільної освіти чи здобути професію – і водночас розвиває здатність до самореалізації [3, с. 1–2].

У сфері громадянської та історичної освіти програма орієнтована на формування цілісної особистості, яка володіє громадянськими, історичними та іншими ключовими компетентностями. Вона сприяє встановленню ідентичності

громадянина України та розвитку активної громадянської позиції через набуття соціального досвіду, усвідомлення взаємозв'язку між минулим і сучасним, а також розуміння глобальних, національних і локальних процесів. Усі ці завдання реалізуються на основі принципів демократії, поваги до прав і свобод людини, що є фундаментом сучасної освіти [3, с. 2].

Ще однією метою інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» є всебічний розвиток молодших підлітків, формування їхнього інтересу до навколишнього світу, минулого й сучасного, а також усвідомлення себе як активних учасників громади, народу та українського суспільства. Курс покликаний не лише підтримати пізнавальну й емоційну зацікавленість учнів, а й сприяти становленню їхньої громадянської ідентичності та відповідального ставлення до власної ролі у суспільстві [3, с. 2].

Оволодіння базовими знаннями про поняття ідентичності, суспільні взаємовідносини, історичні процеси та способи пізнання минулого має стати фундаментом для подальшого навчання. Учні 5–6 класів отримують можливість:

- засвоїти ключові поняття і терміни, необхідні для розуміння історії та громадянської освіти;
- ознайомитися з важливими фактами і прикладами з минулого, що допомагають пояснити сучасні явища;
- розвивати навички роботи з інформацією, критичного мислення та аналізу джерел;
- формувати власне ставлення до світу, що їх оточує, у взаємодії з дорослими та однолітками [3, с. 2].

Програма реалізує внутрішньогалузеву інтеграцію історичної та громадянської освітньої галузей, поєднуючи зміст і навчальні можливості історії України, всесвітньої історії та громадянської освіти. Завдяки такому підходу учні отримують власне бачення минулого і сучасності, навчаються застосовувати знання для розуміння суспільних процесів і власної ролі в них.

Тож, ми можемо побачити, що курс виконує не лише освітню, а й виховну функцію: він допомагає учням усвідомити свою належність до українського суспільства, зрозуміти взаємозв'язок між минулим і сучасністю, навчити відповідально діяти в громаді та розвивати активну громадянську позицію, що створює основу для подальшої самореалізації, соціалізації та свідомого вибору життєвого шляху.

Мета курсу конкретизується через низку завдань, які визначають його освітній і виховний потенціал. Учні мають сформувати початкові уявлення про історію як важливу сферу людських знань, що має власний предмет дослідження та методи пізнання. Важливим є набуття базових знань про періодизацію та зміст історії України в контексті європейського й світового розвитку, що стане передумовою для формування цілісного бачення історичного процесу та усвідомлення власної ідентичності [4, с. 2–3].

Курс покликаний розвивати мотивацію до вивчення історії, забезпечуючи учнів необхідними вміннями для набуття ключових компетентностей, визначених освітнім законодавством [2]. Він сприяє утвердженню почуття гідності, усвідомлення власних прав і свобод, формуванню бажання реалізувати їх у соціальних ролях, притаманних дитині, а також виховує повагу до прав і гідності інших людей.

На початковому рівні закладається розвиток громадянських якостей, необхідних для життя в демократичному суспільстві: ініціативності, чесності, відкритості, справедливості, толерантності, вміння критично мислити та протидіяти проявам дискримінації.

Основні завдання програми забезпечують розвиток таких умінь і ставлень [3, с. 2–3; 4, с. 3–4]:

1. Історико-хронологічне мислення: розвиток вміння орієнтуватися в історичному часі; становлення причинно-наслідкових зв'язків між подіями, явищами та процесами; усвідомлення змін і тяглості в житті суспільства.

2. Геопросторове мислення: орієнтація в соціально-історичному просторі; розуміння взаємозалежності розвитку суспільства, господарства, культури і довкілля.

3. Критичне мислення: робота з різними джерелами соціальної та історичної інформації; формулювання історично обґрунтованих питань; розвиток навичок аналізу та перевірки достовірності інформації.

4. Системне мислення: виявлення взаємопов'язаності та взаємовпливів історичних подій, явищ, процесів і постатей; розуміння множинності трактувань минулого і сучасного; зіставлення різних інтерпретацій історичних фактів.

5. Формування ціннісних орієнтацій: плекання власної гідності; діяльність на основі прав і свобод людини; повага до прав і гідності інших, розвиток толерантності; протидія дискримінації та нерівному ставленню.

6. Громадянська активність і демократичні принципи: конструктивна взаємодія з друзями, шкільною спільнотою, місцевою громадою та суспільством загалом; участь у розв'язанні локальних, національних і глобальних проблем; формування навичок співпраці та відповідального громадянства.

Програма спрямована на формування наскрізних умінь, які пронизують усі ключові компетентності та забезпечують цілісний розвиток учнів. Вона допомагає школярам навчитися читати з розумінням, осмислювати й інтерпретувати тексти, висловлювати власну думку як усно, так і письмово, аргументувати її та логічно обґрунтовувати позицію [3, с. 4].

Курс стимулює творче продукування нових ідей, формує здатність до ініціативності та відповідального ухвалення рішень, навчає розв'язувати проблеми і оцінювати ризики у різних життєвих ситуаціях. Особливе значення має співпраця з іншими: учні вчаться працювати в команді, взаємодіяти конструктивно, поважати різні точки зору та знаходити спільні рішення [3, с. 5].

Потенціал інтегрованого курсу розкривається як багатовимірна система, що поєднує освітні можливості історичної та громадянської галузей і відповідає сучасним вимогам формування ключових компетентностей. Його зміст спрямований на розвиток умінь і ставлень, які охоплюють не лише знання з

історії та громадянської освіти, а й ширший спектр навичок, необхідних для життя в демократичному суспільстві [3, с. 4–5].

Програма передбачає оволодіння державною мовою як інструментом комунікації та мислення, розвиток математичної, екологічної, підприємницької, соціальної, культурної компетентностей. Учні поступово навчаються бачити взаємозв'язок між суспільством і природою, усвідомлювати роль технічного прогресу в історії та сучасності, формувати інтерес до інноваційності і готовність навчатися впродовж життя [3, с. 4].

Особливе значення має здатність працювати з інформацією: перетворювати її з однієї форми в іншу (текст, графіка, таблиця, схема), встановлювати смислові зв'язки між різними джерелами, пояснювати і оцінювати взаємодію природного середовища та життя людини в різні історичні періоди. Учні вчаться виявляти значення технологій, винаходів і наукових відкриттів для перебігу історичних процесів, а також визначати ризики і наслідки впливу людини на довкілля [4, с. 2–4].

Курс інтегрує цифрові технології у навчальний процес: школярі здобувають навички пошуку, добору, перевірки, впорядкування та поширення історичної й соціальної інформації. Важливим є використання мистецьких артефактів для пізнання минулого, осмислення творів мистецтва в історичному контексті, зіставлення культур, їхніх цінностей і традицій [4, с. 2–4].

Програма сприяє формуванню громадянської ідентичності: учні усвідомлюють себе як членів різних спільнот, громадян України, навчаються формулювати та відстоювати власні погляди, конструктивно спілкуватися на суспільно важливі й історичні теми, знаходити приклади розв'язання конфліктів у минулому. Вони опановують навички групової роботи, досягнення порозуміння та співпраці з людьми, які мають різні ідеї й цінності, використовуючи власний і історичний досвід [4, с. 2–4].

Завдяки правильно організованому освітньому процесу учні отримують можливість планувати, організовувати й реалізовувати індивідуальні та командні проєкти, оцінювати їхню ефективність і представляти результати. Це

формує готовність до активної участі у суспільному житті, розвиває навички самостійності, відповідальності та критичного мислення, закладає основу для подальшої освіти й самореалізації [3, с. 10–11; 4, с. 2–4].

Важливою складовою програми є практичні заняття, симуляції та рольові ігри, які сприяють формуванню навичок взаємодії та критичного мислення. Особливе значення для реалізації громадянського компоненту має організацію освітнього процесу поза межами класу: відвідування музеїв, архівів, бібліотек, місць пам'яті, участь у діяльності учнівського самоврядування. Важливим є також створення шкільного середовища на засадах демократії, поваги до гідності та прав людини, що забезпечує практичне засвоєння цінностей, закладених у програмі [3, с. 10].

Добір навчального матеріалу не обмежується лише підручником: учитель має академічну свободу використовувати будь-які доречні ресурси, які допомагають учням досягати визначених результатів. Програма постає як самодостатній освітній продукт, що забезпечує реалізацію вимог Державного стандарту у сфері громадянської та історичної освіти. Водночас формування громадянської компетентності, яка є ключовою для всієї середньої освіти, значною мірою залежить від культури школи як спільноти, де панує повага, відповідальність, недискримінація та гармонійні стосунки [3, с. 9].

Очікувані результати охоплюють як спеціальні, так і загальнонавчальні компетентності. Учні вчаться добирати інформацію за критеріями, користуватися пошуковими системами, визначати значення нових слів, виокремлювати головне і другорядне у тексті, пояснювати та застосовувати терміни і поняття. Вони формулюють запитання до текстів і візуальних джерел, розрізняють факти й судження, послідовно викладають інформацію, будують виступи з дотриманням структури. Програма виховує повагу до гідності інших, усвідомлення користі взаємонавчання, розуміння значення освіти в житті людини [36, с. 2–17; 37, с. 1–19].

Учні поступово набувають здатності адаптувати свою поведінку до нових ситуацій, конструктивно взаємодіяти з різними людьми, визначати й

опановувати негативні емоції, брати відповідальність за власні дії, якщо вони порушують права інших. Вони вчаться співпрацювати з людьми, які мають інші цінності, критично оцінювати навколишнє середовище, брати участь у громадських заходах, емоційно долучатися до утвердження незалежності та територіальної цілісності України. Програма формує здатність оцінювати зміни, усвідомлювати їхні ризики й переваги для себе та спільноти, а також активно пропонувати шляхи вдосконалення життя класу, школи чи місцевої громади [3, с. 10–11; 4, с. 2–4].

Отже, інтегрований курс виконує не лише освітню, а й виховну функцію. Він формує ключові компетентності, розвиває критичне мислення та громадянську активність учнів, забезпечуючи їхню готовність до подальшої освіти й усвідомленої участі в житті суспільства.

2.2. Зміст навчальної програми

Зміст інтегрованого курсу вибудований так, щоб поступово формувати в учнів розуміння історії та громадянських цінностей. Навчальний матеріал охоплює пропедевтичні теми у 5 класі і системне вивчення ключових історичних епох у 6 класі, поєднуючи знання з історії України, всесвітньої історії та громадянської освіти.

Для 5 класу навчальний матеріал структуровано у два взаємопов'язаних розділи: «Спільноти, в яких я живу» та «Моя країна – Україна». Їхній зміст вибудовується поступово – від усвідомлення себе як особистості та члена громади до розуміння України як багатокультурного простору [3, с. 7].

Учні знайомляться з поняттями про соціальні групи, родину, місцеву громаду, поступово розширюють уявлення про державу, її культурне розмаїття та історичну спадщину. Такий підхід допомагає учням відчувати власну належність до суспільства, формує почуття відповідальності та гордості за свою країну.

Для 6 класу Програма представлена двома тематичними блоками: «Що таке історія та як її вивчають» і «Як історія пов'язана з теперішнім і майбутнім».

Вони мають пропедевтичний характер і спрямовані на ознайомлення учнів з історією як окремою галуззю знань. Матеріал розкриває предметний, хронологічний та просторовий вимір історії, знайомить із методами її дослідження, джерелами та способами інтерпретації минулого. Особливу увагу приділено культурній спадщині та історико-культурному середовищу – локальному і національному [3, с. 7].

Інтегрований курс «Україна і світ: вступ до історії та громадянської освіти» має чітку структуру, яка забезпечує поступовий перехід від пропедевтичного ознайомлення з історією у 5 класі до системного вивчення історичних епох у 6 класі.

У 5 класі учні знайомляться з базовими поняттями та підходами: історія як наука про минуле людства, значення історичної пам'яті та пам'яток, роль людини як активного учасника історичного процесу. Ці теми формують первинне уявлення про історію як галузь знань і допомагають учням усвідомити власну причетність до суспільного та культурного розвитку [4, с. 5].

У 6 класі курс переходить до хронологічного викладу матеріалу, охоплюючи ключові етапи розвитку цивілізацій: первинні часи та античність, середньовіччя, ранній новий час, «довге» ХІХ століття та «коротке» ХХ століття із виходом на сучасність. Така структура дозволяє учням побачити послідовність історичного процесу, зрозуміти його закономірності та взаємозв'язки між різними епохами [4, с. 5].

У центрі всіх сюжетів інтегрованого курсу перебуває історія України, яка виступає провідною лінією. Сама вона забезпечує учням адаптивного циклу базової середньої освіти міцний фундамент для подальшого навчання, допомагає зрозуміти взаємозв'язок між минулим, сучасним і майбутнім, виховує ціннісне ставлення до національної культури й традицій [3, с. 7].

У програмі для кожного класу передбачені вступні уроки, які покликані активізувати вже набуті знання та створити основу для подальшого навчання, а також узагальнюючі уроки з чітко визначеними рекомендаціями щодо змістових акцентів і видів діяльності. Важливою перевагою є варіативність у використанні

навчального часу: кількість годин, закладена в Типовій освітній програмі [5], перевищує кількість тем, запропонованих у програмі, що дає змогу вчителю самостійно визначати розподіл занять відповідно до можливостей навчального плану школи, особливостей класу та власної педагогічної моделі. Це відкриває простір для поглибленого опрацювання окремих тем, урізноманітнення форм освітнього процесу, проведення узагальнення та тематичного оцінювання згідно з Державним стандартом базової середньої освіти [2]. У програмі закладено можливість виділяти додатковий час для глибшого опанування матеріалу чи реалізації навчальних ініціатив, таких як проєктна діяльність, організація мандрівок та екскурсій, позакласні заходи, що робить освітній процес більш гнучким, інтерактивним і наближеним до реальних потреб учнів [3, с. 7].

Програма спрямовує вчителя та учнів на діяльнісну, практично орієнтовану модель навчання, що забезпечує реалізацію особистісно-орієнтованого та компетентнісного підходів. Досягнення загальних і конкретних результатів можливе завдяки використанню всього спектра навчальних матеріалів – від усних і друкованих текстів до візуальних джерел, графічних та мультимедійних компонентів. Важливою умовою успішного опанування програми є сформовані у початковій школі читацька та мовленнєва компетентності, які надалі розвиваються через різноманітні види навчальної діяльності, запропоновані курсом. Для більш глибокого засвоєння знань і відпрацювання навичок окремі теми повторюються, але вже в іншому аспекті та з новими навчальними завданнями, що дозволяє учням розширювати розуміння матеріалу, бачити його багатогранність і застосовувати здобуття вміння у різних контекстах. У цьому сенсі, програма створює умови для поступового й системного розвитку компетентностей, формує здатність до критичного мислення та практичного використання знань у життєвих ситуаціях [3, с. 9].

У програмі враховано, що в початковій школі серед важливих надпредметних тем, які сприяли формуванню уявлень учнів про людину в суспільстві, особливе місце займала тема «громадянська відповідальність». Саме вона стала підґрунтям для подальшого розвитку громадянських

компетентностей у середній школі. Забезпечена наступність і зв'язок із курсами «Я досліджую світ» та іншими подібними навчальними дисциплінами, які вивчались у 1–4 класах. Це реалізується через актуалізацію вже знайомих понять, пригадування історичних фактів та поступове розширення знань у нових контекстах. Учні повторюють і закріплюють матеріал, засвоєний у початковій школі, а потім поглиблюють його, переходячи до більш складних тем, що стосуються історії та громадянської освіти. Тобто, забезпечується плавний перехід від початкової до базової середньої освіти [4, с. 4–5].

У межах цієї програми вивчення історії та пам'яток рідного краю реалізується через конкретизацію різних видів навчальної діяльності. Учні залучаються до дослідження біографії визначних постатей, які відіграли важливу роль у політичному та культурному житті, знайомляться з музейними колекціями та експозиціями історико-культурних заповідників, беруть участь у зустрічах із дослідниками, що можуть відбуватися у традиційному або онлайн-форматі. Важливим є проведення історичних паралелей, створення візуальних рядів, самостійний пошук інформації та укладання історичних довідок, а також уявні «подорожі в часі», які допомагають учням зануритись у минуле своєї місцевості [4, с. 6–7].

Одним із дієвих способів поглиблення знань із локальної історії є виконання дослідницьких міні-проектів, які можуть здійснюватися індивідуально або в групах. Орієнтовні теми таких проектів подаються наприкінці кожного розділу програми, що забезпечує системність і поступовість у роботі. Завдання краєзнавчої тематики рівномірно інтегровані в усі етапи курсу та тісно пов'язані з процесами всесвітньої історії та історії України. Це дозволяє учням не тільки розпізнавати ключові події, постаті і пам'ятки рідного краю, а також усвідомлювати їхнє місце у ширших історичних процесах [4, с. 20].

Формування опорних знань із локальної історії в межах пропедевтичного курсу створює основу для систематичного її вивчення у старших класах відповідно до сучасних підходів субдисциплінарного напрямку «локальна

історія». Такий підхід відкриває можливості для формування цілісної картини світу, що ґрунтується на розумінні історичних явищ і процесів, які відбувались у рідному краї, забезпечує міжпредметну інтеграцію, поєднуючи історичні знання з культурними, соціальними й громадянськими компетентностями [4, с. 6].

У програмі передбачено реалізацію різних видів навчально-пізнавальної діяльності залежно від конкретної навчальної ситуації. Учні виконують завдання та вправи, які поступово ведуть їх від простого запам'ятовування фактів і понять до їхнього застосування у нових, творчих та проблемних контекстах. У проєкті «Інтелект України» використовується технологія повного засвоєння навчальних одиниць, що спирається на таксономію Б. Блума [16, р. 10], теорію поетапного формування розумових дій П. Гальперіна [8, с. 9] та методику інтервальних повторень Г. Еббінгауза [39]. Завдяки цьому кожен факт чи поняття повторюється щонайменше чотири рази у різних формах – від вправ на запам'ятовування до завдань, які потребують застосування знань у новій ситуації.

Для цього використовуються вправи на ефективне запам'ятовування, завдання типу «Так/ні», «Упиши пропущене», коментоване читання, робота з картою знань та інтелект-картою, визначення теми і ключової думки тексту, відтворення зображення за текстовим описом, ідентифікація особи, стилю чи епохи за джерелом, а також інтерактивні методи навчання – рольові ігри, дебати, метод-прес, виконання міні-проєктів, тощо [4, с. 7].

Окремий акцент робиться на ціннісно-емоційному вихованні. Для цього застосовується технологія ціннісного насичення уроку, розроблена І. Д. Бехом. Вона передбачає включення до занять хвилинок релаксації, танцювальних пауз, афірмацій патріотичного, культурного та гуманістичного спрямування, що дозволяє поєднати інтелектуальний розвиток учнів із формуванням їхніх емоційних і моральних орієнтирів [4, с. 7].

Основні шляхи реалізації програми передбачають створення дидактичних ситуацій, у яких учні мають можливість взаємодіяти з навчальними текстами та адаптованими історичними джерелами, використовуючи відповідний

поняттєвий апарат. Важливим є застосування активних та інтерактивних методів навчання: робота в парах і групах, постановка запитань учителеві та одне одному, участь у дискусіях, виконання проблемних завдань.

Програма орієнтує на систематизацію й узагальнення матеріалу як окремих розділів, так і курсу загалом, що сприяє формуванню цілісного бачення історичних процесів. Водночас враховується особистий досвід учнів, особливо під час виконання завдань позаурочної діяльності, роботи з краєзнавчим матеріалом, розвитку лідерських якостей через участь у діяльності учнівського самоврядування.

Учитель має обирати навчальні цілі, сформульовані як очікувані результати, так, щоб вони спонукали учнів до осмислення фактів, самостійного формулювання допоміжних завдань або роздумів над подіями, явищами, процесами чи вчинками історичних постатей. Перетворення таких цілей упізнавальні чи проблемні завжди визначає добір відповідних методів і прийомів навчання, роблячи освітній процес більш гнучким, динамічним і орієнтованим на розвиток компетентностей [4, с. 8].

Використання інтегрованого курсу у закладах загальної середньої освіти відкриває для педагогів кілька важливих можливостей. По-перше, вони отримують оновлений зміст історичної освіти, який відповідає сучасному місцю України у світовій спільноті та виразно підкреслює її євроатлантичні прагнення. По-друге, програма допомагає уникнути традиційного протиставлення між історією України та всесвітньою історією, розширюючи пізнавальні можливості учнів через розуміння національної історії як єдності внутрішніх і зовнішніх зв'язків, а також акцентуючи увагу на історії рідного краю. По-третє, вона органічно поєднує історичний матеріал із ключовими питаннями громадянської освіти, забезпечуючи реалізацію діяльнісного та компетентнісного підходів [4, с. 8].

Тож, курс має чітку і послідовну структуру, яка забезпечує поступовий перехід від пропедевтичного ознайомлення з історією у 5 класі до системного вивчення ключових історичних епох у 6 класі. Він поєднує в собі історію

України, всесвітню історію та громадянську освіту, формуючи учнів цілісне бачення минулого і сучасності та сприяючи розвитку компетентностей, необхідних для життя в демократичному суспільстві.

2.3. Психолого-педагогічні особливості роботи з учнями 6 класу

Робота з учнями 6 класу має свої специфічні особливості, пов'язані з віковими психологічними та соціальними змінами. У цей період школярі активно формують власну позицію, прагнуть самостійності та водночас потребують підтримки й спрямування з боку вчителя. Саме тому освітній процес, на нашу думку, має поєднувати розвиток пізнавальних інтересів із вихованням відповідальності, толерантності та навичок співпраці.

У віковій психології учні шостого класу перебувають у фазі молодшого підліткового віку, яка починається приблизно з 11 років. Це означає, що їхній розвиток характеризується як перехідний етап від молодшого шкільного віку до підліткового, або ж як початок переходу від дитинства до юності. Саме цей період вирізняється зміною провідних видів діяльності, зростанням потреби у самостійності, формуванням нових соціальних ролей та інтересів, а також поступовим усвідомленням власної ідентичності [33].

У віці від 10 до 15 років діти поступово виходять на якісно новий рівень інтелектуального та психічного розвитку. Це проявляється передусім у переході від конкретного мислення до абстрактного, що відкриває можливості для більш складних форм пізнання. Учні починають опановувати уміння аналізувати, систематизувати і групувати явища, виявляти спільні та відмінні риси, робити узагальнення. Саме тому зміст навчальних предметів у середній школі вибудовується систематично, з чіткою тематичною спрямованістю та поступовим введенням нових понять [32, с. 90].

Водночас цей тип мислення перебуває лише на етапі становлення, тому надмірна теоретизація може ускладнити процес навчання. Учителям важливо вводити нові поняття дозовано, поступово, спираючись на вже відомий учням матеріал [32, с. 91].

У цьому віці школярі дедалі більше прагнуть до пізнання та розв'язання проблемних завдань, а також виявляють бажання діяти самостійно.

У середній школі поняття «навчання» набуває нових смислових відтінків. Воно вже не обмежується лише класною аудиторією чи фронтальною роботою з учителем, а охоплює широкий спектр навчальної та пізнавальної діяльності, що може здійснюватися поза межами школи – у бібліотеках, музеях, онлайн-середовищах, у процесі самостійного пошуку інформації. Учні поступово переходять від пасивного засвоєння знань до активного їх здобуття, що передбачає цілеспрямовану самостійну роботу, планування власних освітніх кроків і критичне осмислення результатів [32, с. 92].

Водночас якісно змінюються вимоги до мотивації навчання. Якщо в початковій школі провідним мотивом була зовнішня зацікавленість (схвалення вчителя, оцінка, ігрова форма), то в середній школі формується новий тип мотиву – мотив самоосвіти. Він проявляється у прагненні учнів виходити за межі підручника, звертатися до додаткових джерел, шукати відповіді на власні запитання, розширювати кругозір. Спочатку це може бути інтерес до популярних книжок, документальних фільмів чи освітніх сайтів, але поступово така допитливість переростає у стійку внутрішню потребу самостійно здобувати знання [32, с. 92].

У молодшому середньому віці відбувається суттєва перебудова мотиваційної сфери учня. Дитина поступово стає більш прагматичною: її ставлення до навчання вже не визначається лише зовнішніми чинниками чи вимогами вчителя, а формується на основі особистісних і практичних цілей. Учневі важливо не просто засвоїти матеріал, а зрозуміти його прикладну цінність, тобто як ці знання можна використати у повсякденному житті. Такий прагматизм має соціальне підґрунтя: він відображає особливості суспільства, у якому живе дитина і є результатом усвідомленого наслідування дорослих. Молодший підліток починає орієнтуватися на моделі поведінки, які бачать у батьків, вчителів, старших друзів і поступово переносить їх у власну навчальну діяльність [32, с. 92].

У підлітковому віці психіка ще перебуває у стані активної перебудови, що зумовлює підвищену емоційність, нестабільність та схильність до імпульсивних реакцій. Це природний етап розвитку нервової системи, коли емоційна сфера випереджає у своєму формуванні здатність до раціонального контролю. Саме тому учні часто демонструють підвищену збудливість, різкі зміни настрою, а також прагнення до суперечок, які нерідко мають форму «сперечання заради сперечання» [32, с. 93].

Важливо розглядати такі прояви не як свідомо критику чи опір дорослим, а як спробу надати власним думкам вербальної форми, перевірити їх у діалозі, відчувати себе почутим. Підліток починає помічати суперечності і прагне їх озвучити.

У шкільному контексті ставлення підлітка до навчальних предметів значною мірою визначається його досвідом успіху чи невдачі. Коли учень досягає позитивних результатів, це викликає емоційне піднесення, формує прихильність до предмета та стимулює прагнення розвиватися далі у вибраному напрямку. Навпаки, невдача породжує негативні переживання, знижує інтерес і може спричинити бажання уникати занять, що асоціюється з труднощами [11, с. 14].

Важливим чинником у цьому віці є також прагнення бути визнаним серед однолітків. Соціальне схвалення стає потужним мотиватором навчальної діяльності: підліток прагне довести свою компетентність учителям і ровесникам, для яких хоче бути авторитетним [11, с. 3].

Дослідники наголошують, що культура сприйняття інформації сучасного покоління молоді зазнала суттєвих змін. Учні дедалі менше потребують послідовного, лінійного викладу тексту, а їхня увага тяжіє до фрагментарних, яскравих інформаційних блоків. Це явище, відоме як кліпове мислення, має негативні наслідки: підліткам складно довго зосереджуватися, вони легко відволікаються, постійно прагнуть нових «інформаційних порцій», але при цьому втрачають здатність вибудовувати логічні ланцюжки, виділяти головне і робити аргументовані висновки. Щоб протидіяти цим викликам, навчальний

процес має бути спрямований на структурування інформаційного потоку. Один із дієвих способів – тематичний принцип організації навчання [32, с. 95–96].

В цьому віці у школярів настає друга криза в житті. Криза 12–13 років у розвитку дитини має особливе значення для шкільного середовища, адже саме в цей час відбувається перехід від дитячої залежності до прагнення соціальної самостійності. Авторитет дорослого поступово відходить на другий план, натомість провідним стає думка однолітків. У школі це часто проявляється у зниженні продуктивності, небажанні виконувати завдання так, як вимагає вчитель, а також у негативізмі, що може вилитися у суперечки, конфлікти чи демонстративно ворожість. Надмірний контроль і жорсткі вимоги педагогів лише загострюють кризу, адже учень прагне визнання своєї автономії. Якщо навчальний процес будується виключно на авторитарних методах, спротив підлітка зростає, що призводить до конфліктів і втрати довіри [35, с. 8].

Педагогічно важливо побудувати взаємини з учнями цього віку на основі довіри, поваги та партнерства. Учитель має не лише контролювати, а й надавати простір для самостійності, дозволяти учням брати участь у прийнятті рішень, що стосується їхнього навчання та шкільного життя. Ефективним є залучення підлітків до спільної діяльності, де вони відчують себе рівноправними учасниками, до прикладу, у проєктній роботі, учнівському самоврядуванні чи позакласних ініціативах. Така співпраця допомагає зняти напруження, сприяє розвитку відповідальності та формує відчуття значущості, що є ключовим для подолання кризи 12–13 років у шкільному контексті [35, с. 8].

Тож, підсумовуючи все вище сказане, освітній процес у цьому віці має враховувати як пізнавальні інтереси учнів, так і їх психологічні особливості. Робота з учнями потребує поєднання інтелектуального розвитку з формуванням соціальних навичок, самостійності та здатності до співпраці, що створює основу для їх подальшої реалізації та активної участі в суспільному житті.

Таким чином, інтегрований курс «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі є комплексною освітньою системою, що поєднує навчальні та виховні завдання. Він формує ключові компетентності,

громадянську ідентичність та критичне мислення учнів, відповідаючи вимогам концепції Нової української школи й Державного стандарту базової середньої освіти. Курс виконує багатофункціональну роль: забезпечує базові знання з історії та громадянської освіти, розвиває соціальні навички, виховує відповідальність і толерантність. Особливе значення має інтеграція історичної та громадянської галузей, що створює умови для цілісного сприйняття минулого і сучасності та усвідомлення взаємозв'язку між локальними, національними, глобальними процесами.

Програма приділяє увагу розвитку історико-хронологічного, геопросторового, критичного та системного мислення. Учні навчаються орієнтуватися в історичному часі, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, працювати з джерелами інформації та інтерпретувати минуле у багатовимірному контексті. Виховна функція курсу спрямована на плекання гідності, поваги до прав людини, розвиток толерантності та протидію дискримінації.

Зміст програми забезпечує поступовий перехід від пропедевтичного ознайомлення з історією у 5 класі до системного вивчення історичних епох у 6 класі. Центральною лінією виступає історія України, що формує національну ідентичність та ціннісне ставлення до культури і традиції. Методичні особливості курсу полягають у його гнучкості та варіативності: учитель має свободу добору матеріалів, використання практичних занять, рольових ігор, симуляцій, екскурсій та позакласних заходів. Це сприяє розвитку навичок співпраці, критичного мислення та громадянської активності. Програма інтегрує цифрові технології та мистецькі артефакти, формує навички роботи з інформацією, інтерес до інноваційності та готовність до навчання впродовж життя. Вона враховує вікові особливості учнів у 6 класі, орієнтуються на діяльність ну модель навчання та формування навичок командної роботи.

Таким чином, цей курс є своєрідною сучасною освітньою системою, що забезпечує соціалізацію, самореалізацію та підготовку школярів до активної участі у житті демократичного суспільства.

РОЗДІЛ 3

Методика використання веб-квестів у навчанні інтегрованого курсу

3.1. Етапи створення та проведення веб-квесту

Успішне використання веб-квестів у навчанні потребують чіткої методичної структури, яка забезпечує поступовий перехід від мотивації учнів до створення й оцінювання навчальних продуктів. Етапи розробки та проведення веб-квесту визначають логіку освітнього процесу, спрямованого на формування критичного мислення, співпраці та цифрової компетентності. Саме послідовність дій вчителя й учнів робить веб-квест ефективним інструментом інтегрованого курсу «Україна і світ».

Творець технології веб-квестів Берні Додж окреслює п'ять принципів створення якісного веб-квесту, які узагальнено в аббревіатурі FOCUS (Find great sites. Orchestrate your learners and resources. Challenge your learners to think. Use the medium. Scaffold high expectations), що у перекладі розшифровується як: знайти найкращі сайти, організувати учнів і ресурси, стимулювати мислення, використовувати можливості інтернет-середовища та забезпечити високу планку очікувань. Якісний веб-квест відрізняється від пересічного насамперед доббором ресурсів: вони мають бути актуальними, цікавими, достовірними й такими, що виходять за межі звичних шкільних матеріалів. Учитель повинен уміти користуватися пошуковими системами, звертатися до «глибинного» інтернету, архівів, баз даних і водночас організовувати збереження знайдених матеріалів [17].

Не менш важливим є вміння скеровувати роботу учнів і використання техніки. Навіть за обмеженого доступу до комп'ютерів можна організувати ефективну діяльність, використовуючи групову роботу, ротацію завдань та кооперативні стратегії. Успішний веб-квест передбачає позитивну взаємозалежність, індивідуальну й групову відповідальність, розвиток навичок співпраці та рефлексію щодо ефективності групи [17].

Зміст завдань має виходити за межі простого переказу і спонукати до критичного мислення, творчості та вирішення проблем. Приклади включають проектування маршруту подорожі, створення журналістських матеріалів чи дебати навколо суперечливих питань. Такі завдання допомагають учням не лише засвоювати факти, а й застосовувати їх у нових контекстах [17].

Використання інтернет-середовища означає залучення не лише веб-сторінок, а й людей, інтерактивних форумів, мультимедійних ресурсів. Це дозволяє зробити навчання більш живим, актуальним і пов'язаним із реальним світом. Водночас варто уникати перевантаження мультимедіа, його слід використовувати лише у випадках, коли це має дидактичну цінність [17].

Останній принцип – підвищення очікувань через скафолдингове навчання. Учні пропонуються завдання, які виходять за межі їхнього звичного досвіду, але супроводжуються допоміжними інструментами: інструкціями для спостереження, словниками, шаблонами, підказками для письма чи мультимедійними структурами [17].

У сучасному освітньому дискурсі веб-квест розглядається як інноваційна технологія, що здатна інтегрувати ключові навички XXI ст. у навчальний процес. Йдеться про співпрацю, комунікацію, креативність, критичне мислення, інформаційно-комунікативну грамотність, адаптивність та відповідальне громадянство. Для того щоб веб-квест став дієвим інструментом формування компетентностей, він має ґрунтуватись на низці методичних практик [23, с. 75–80]:

1. Завдання повинні бути колективними й водночас вимагати індивідуальної відповідальності, адже лише через поєднання співпраці та кооперації учні здатні виробити спільне рішення, враховуючи різні перспективи.

2. Зміст завдань має стимулювати критичне мислення, творче розв'язання проблем і генерування нових ідей, що виходять за межі стандартних відповідей.

3. Важливо поєднувати письмову та усну комунікацію, оскільки саме ця інтеграція формує навички аргументації, публічного виступу та академічного письма.

4. Веб-квест повинен наскрізно включати використання цифрових технологій, від пошуку й оцінки інформації до створення мультимедійних продуктів, що забезпечує розвиток ІКТ-грамотності.

5. Необхідно застосовувати як формувальне, так і підсумкове оцінювання, використовуючи чіткі рубрики, які моделюють реальні критерії професійної діяльності.

6. Завдання мають враховувати різні стилі навчання, що сприяє розвитку адаптивності та гнучкості учнів.

7. Завдання повинні бути автентичними, пов'язаними з реальними проблемами й контекстами, щоб забезпечити перенесення знань у практичну площину.

Освітня технологія надає вчителю чітку структуру для організації змістовного онлайн-навчання. Вона складається з шести послідовних етапів, кожен з яких має власну функцію[28, р. 81]:

- На етапі вступу учні отримують базову інформацію та мотиваційні сценарії, які можуть включати рольові завдання, що роблять навчання більш цікавим і наближеним до їхнього досвіду чи майбутніх прагнень. Мета цього етапу полягає у створенні позитивної атмосфери та залученні учнів до роботи.

- Далі йде завдання, яке визначає кінцевий результат діяльності учнів. Учитель добирає ресурси, формулює ключові питання та пропонує учням виконати значущу і творчу роботу, наприклад створити мультимедійну презентацію чи взяти участь у спільному онлайн-проекті. Саме розробка завдання є найбільш креативним елементом веб-квесту.

- На етапі процесу учитель спрямовує учнів у виконанні роботи, надає поради щодо організації часу, збору даних та співпраці в групі. У деяких випадках цей розділ Може містити детальний план або часову лінію проєкту.

– Ресурси забезпечують учнів необхідними матеріалами для виконання завдання. Окрім інтернет-джерел, можуть використовуватися книги, відео, карти, моделі та інші матеріали, що урізноманітнюють навчання та роблять його більш комплексним.

– Етап оцінювання передбачає створення письмової чи усної роботи або мультимедійної презентації. Для цього використовуються рубрики, які чітко визначають критерії оцінювання й допомагають учням зрозуміти вимоги до їхньої роботи.

– Завершальний етап – висновок – дає можливість учням осмислити результати, обговорити альтернативні підходи та зробити узагальнення. Це відповідає конструктивістському принципу: навчання відбувається не лише шляхом виконання завдань, а й аналізу та обговорення зробленого. Учитель може запропонувати ідеї для подальшого вдосконалення чи розширення теми.

Українські дослідники пропонують власну методику щодо створення веб-квестів. Вона складається з шести етапів [22, с. 4–5].

Перший етап – усвідомлення дидактичних можливостей веб-квесту. Він передбачає ознайомлення із самою технологією, її особливостями та потенціалом для освітнього процесу. Для цього доцільно організувати виконання невеликого квесту у групах 2-5 по осіб. Сайт має містити завдання, підказки, пільну таблицю для результатів та віртуальну дошку для обговорення. Завершенням етапу стає створення у спільному документі схеми дидактичних можливостей веб-квесту.

Другий етап – визначення вимог та організація структури сайту-квесту. На цьому етапі проводиться аналіз прикладів сайтів із різними методиками пошуку та зворотного зв'язку, визначення мети створення ресурсу, оцінювання завдання, їх відповідність темі та доступність. Результатом є розробка критеріїв якості та створення форм оцінювання у Google Docs і Google Forms.

Третій етап – моделювання структури майбутнього сайту-квесту. Тут визначається тема, мета, перелік об'єктів та їхня роль, а також можливі переходи між ними. Важливим є ознайомлення з правилами пошуку інформації

та дотримання авторських прав. У результаті створюється модель сайту у хмарному сервісі, що відображає його майбутню структуру та наповнення.

Четвертий етап – створення інтерактивних дидактичних матеріалів. Він передбачає систематизацію знань про хмарні сервіси (інфографіка, інтерактивні плакати, вправи, онлайн анкети, віртуальні дошки, тощо) та розробку електронних матеріалів із дотриманням вимог інформаційної безпеки. Цей етап формує вміння аналізувати функціонал сервісів і визначати їх дидактичну цінність.

П'ятий етап – створення сайту-квесту та його наповнення контентом. Розробка карти сайту, розміщення на його сторінках підготовлених матеріалів, організація презентації власних продуктів та здійснення самооцінювання.

Шостий, завершальний етап – рефлексія діяльності. Він спрямований на формування здатності оцінювати власні дії, аналізувати процес мисленнєвої роботи та усвідомлювати значення створення сайту-квесту для педагогічної практики.

Практичний посібник описує організацію веб-квесту у формі п'яти навчальних сесій, кожна з яких мала власну дидактичну мету. Спершу учням надали загальне уявлення про веб-квест і стимулювали їхнє мислення щодо теми. Далі вони працювали над визначенням базових дослідницьких понять і готували письмові відповіді. На третьому етапі відбулося обговорення основних дослідницьких філософій та їх методів, після чого учні проходили анкетування на веб-сайті, щоб визначити власні наукові уподобання і одразу отримати результати. Четверта сесія була спрямована на написання короткого есе, де Кожен учень пояснював своє ставлення до отриманих результатів. На основі анкетування групу поділили на дві частини. Завершальна, п'ята сесія мала форму дебатів, у яких учні з двох груп підготували презентації на захист своїх позицій і взяли участь у структурованій дискусії. Відповідальність за організацію дебатів лежала на самих учнях, тоді як вчитель виконував роль фасилітатора [19, с. 43–44].

О. Жукова, О. Наливайко, Я. Шведова, Н. Наливайко виділяють тільки 3 види веб-квестів: підготовчо-організаційний, рольовий, заключно-підсумковий [29, с. 182].

Характерною рисою підготовчого етапу роботи над веб-квестом є правильно організований алгоритм дій, який містить надання заздалегідь підготовлених інструкцій виконання підготовчої роботи та мотивацію учнів. До таких дій можна додати: визначення часового проміжку виконання завдань, рекомендації до використання цифрових джерел та питання, пов'язані з налаштуванням на роботу в цифровому середовищі, тощо. На цьому етапі учасники ознайомлюються з основним понятійним апаратом зображеної теми та матеріалами, які мають антологічний алгоритм виконання проєктів. Надалі розподіляються ролі в команді (від однієї до чотирьох осіб на одну представлену роль), до прикладу: теоретик – створює ментальну карту та аналізує її, дослідник – аналізує основні відмінності стандартних і нестандартних методів навчання, використовуючи діаграму Венна, практик – створює щоденні правила ефективного навчання та розміщує їх на онлайн дошці. Підкреслимо, що кожен із членів команди, які у віртуальному просторі називаються «тіммейтами», повинні допомагати один одному при роботі з цифровими носіями інформації для більш плідної взаємодії для реалізації проєкту [29, с. 182].

Участь у веб-квесті передбачає виконання завдань відповідно до визначених ролей, які обирають самі учасники команди. Паралельно з розподілом ролей здійснюється розподіл доручень та конкретних завдань, що дозволяє кожному учаснику брати відповідальність за власну ділянку роботи.

Рольовий етап веб-квесту характеризується індивідуальною роботою кожного учасника в межах команди, яка спрямована на досягнення спільного результату. Відповідно до обраних ролей студенти виконують конкретні завдання, проте важливо, щоб процес не набував змагального характеру. Однією з ключових ідей цього етапу є колективне узагальнення результатів виконаних завдань. Важливим елементом є обмін матеріалами, щоб об'єднати зусилля для створення якісного цифрового продукту. Завдання, що постають перед

учасниками, охоплюють пошук релевантної інформації з визначеної теми, розробку оригінального контенту та усунення недоліків із подальшою роботою над удосконаленням кінцевого результату [29, с. 183].

Заключно-підсумковий етап веб-квесту передбачає спільну роботу всієї команди під керівництвом викладача. На цьому етапі учасники усвідомлюють власну відповідальність за результати, які публікуються у цифровому середовищі, та формують висновки й пропозиції щодо вдосконалення створеного продукту. Важливим чинником розвитку цифрової компетентності є проведення публічної презентації, де оцінюється не лише якість виконаних завдань, а й академічна доброчесність, критичний аналіз інформації, логічність і системність роботи, структурованість матеріалів, визначеність позиції членів команди, оригінальність підходів до вирішення проблеми та унікальність створення контенту. Значну роль відіграє також різноманітність використаних цифрових інструментів. Об'єктивність оцінювання забезпечується завдяки взаємній комунікації між вчителями та учнями. Розміщення веб-квестів у відкритому цифровому просторі підсилює мотивацію учасників і стимулює їх до досягнення максимально високих навчальних результатів [29, с. 184].

О. Ільченко зазначає, що під час підготовки та проведення веб-квесту необхідно чітко усвідомлювати функції кожного учасника освітнього процесу та забезпечити раціональний розподіл обов'язків, щоб забезпечити досягнення максимальної ефективності навчання. Учень має вміти формулювати відомі умови завдання, визначати відсутні дані та здійснювати їх пошук, проводити аналіз, узагальнення й обговорення отриманої інформації, оцінювати, чи зберігає завдання проблемний характер після доповнення новими відомостями, а також оформлювати результати роботи у відповідній формі. Вчитель, в свою чергу, забезпечує методичний супровід: пропонує посилання на релевантні інтернет-ресурси, наводить культурні та наукові приклади для порівняння, розробляє бланки з чіткими критеріями оцінювання та здійснює контроль за процесом пошуку й опрацювання інформації [7].

Рекомендації щодо проведення веб-квесту передбачають визначення ключових слів для пошуку, збір і систематизацію необхідних даних у мережі, їх критичний аналіз та обговорення в команді. У разі потреби ключові слова коригуються, а пошук повторюється, що дозволяє поглибити результати та уникнути поверхневого засвоєння матеріалу. Завершальним етапом є формулювання висновків і їхня дискусія, яка має на меті перевірку повноти відповідей на всі підпитання. Подібний підхід забезпечує системність, академічну доброчесність і розвиток цифрової компетентності здобувачів освіти, тому що вони навчаються не лише знаходити інформацію, а також критичної осмислювати та інтегрувати у власну навчальну діяльність [7].

Методика оцінювання веб-квестів вибудовується як послідовний процес. Насамперед необхідно визначити критерії оцінювання, які мають враховувати специфіку завдання, його мету та види діяльності учасників. До таких критеріїв належить рівень досягнення поставленої мети, якість виконання роботи, змістове наповнення та складність завдання. Важливо, щоб вони були чітко сформульовані й зрозумілі для студентів, адже це створює умови для самостійного контролю та усвідомленого навчання.

Наступним кроком є вибір шкали оцінювання. Вона може бути трьох-, чотирьох-, п'яти-, дванадцяти- чи стобальною. Вибір залежить від рівня деталізації, якого прагне вчитель, та від освітнього контексту. Розгорнуті шкали дозволяють точніше відобразити відмінності між рівнями виконання, але в той самий час потребують ретельного пояснення вчителя.

Завершальним етапом є підготовка опису параметрів оцінки. Методично правильно починати з характеристики ідеального виконання завдання, а далі переходити до опису можливих недоліків за кожним критерієм, щоб дати учням чітке уявлення про очікуваний результат і дати зрозуміти, які помилки можуть вплинути на підсумкову оцінку. Опис має бути зрозумілим, дозволяти кількісно відрізнити один рівень від іншого та забезпечувати рівномірність різниці між показниками [6, с. 18–19].

Якщо говорити про конкретну оцінку, виділяють також цих п'ять критерій оцінювання[6, р. 43–44]:

1. Розуміння завдання. 3 бали отримує робота, яка демонструє точне й повне усвідомлення мети та умов; 2 бали виставляється, якщо матеріали лише частково відповідають темі; 1 бал – коли робота не має зв'язку з проблематикою веб-квесту.

2. Виконання ролей. 3 бали надається, якщо ролі чітко розподілені й реалізовані відповідно до завдань; 2 бали – коли ролі формально визначені, але не завжди дотримуються; 1 бал, якщо ролі фактично не виконуються.

3. Використання інтернет-ресурсів. 3 бали отримує робота, що базується на точних даних із достатньої кількості джерел, які правильно цитуються; 2 бали якщо джерела обмежені або частково нерелевантні; 1 бал – коли використано випадкові матеріали, одне джерело чи інформація є неточною.

4. Обробка інформації. 3 бали передбачає критичний аналіз, аргументовані висновки та чітке формулювання власної позиції; 2 бали – коли позиція недостатньо виражена, а висновки не завжди робляться; 1 бал, якщо інформація лише зібрана без аналізу й оцінки.

5. Оформлення результатів. 3 бали отримує робота, яка добре структурована, відредагована й має індивідуальний творчий стиль; 2 бали – коли матеріал логічно представлений і має привабливе оформлення; 1 бал, якщо робота виглядає хаотично, позбавлена творчого підходу й зводиться до простого копіювання інформації.

Таким чином, методика створення й проведення веб-квесту вибудовується як послідовний процес, що поєднує мотивацію, організації діяльності, роботу з ресурсами та підсумкове оцінювання. Вона забезпечує розвиток ключових компетентностей учнів, формує навички співпраці і критичного мислення та робить навчання інтегрованого курсу «Україна і світ» більш практичним і наближеним до реальних життєвих ситуацій.

3.2. Приклади веб-квестів для курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти»

Практичне застосування веб-квестів у навчанні інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» відкриває широкі можливості для поєднання історичних та громадянських знань із сучасними цифровими технологіями. Конкретні приклади веб-квестів демонструють, як завдяки інтерактивним завданням можна формувати критичне мислення, навички співпраці та здатність учнів переносити здобуті знання у реальні життєві ситуації.

Із практичного досвіду автора, доречно вводити веб-квест у 6 класі паралельно із вивченням матеріалу на уроці з допомогою підручника, тому що в такому разі він виступає довідником і корисним інструментом для учня.

Використовуваний автором підручник містить розділи, які утворюють цілісну концепцію історико-суспільної освіти для середньої школи, де поєднуються особистісний, родинний, соціальний та цивілізаційний вимір. Структура підручника побудована відповідно до конструктивістських підходів у педагогіці, тобто знання вибудовуються від особистого досвіду до глобальних узагальнень впродовж семестру. Пропонуємо детальніше розглянути самі розділи і наведемо приклади використання веб-квесту в них.

Перший розділ «Людина і сім'я» закладає основу для розуміння людини як соціальної істоти. Тут учні знайомляться з історичними типами родини, життєвими цінностями та розвитком сімейних відносин. Важливо підкреслити, що сім'я виступає первинною соціалізаційною інституцією, яка формує базові норми й цінності. Як приклад веб-квесту можна запропонувати завдання «Історія моєї родини», де учні створюють цифрову родинну хроніку, використовуючи фотографії, усні спогади своїх рідних та генеалогічні схеми. Метою такого квесту буде розвиток пошукових здібностей учня, навичок працювати з емпіричною інформацією і вміння правильно ставити запитання. Таке завдання повинно виконуватися в індивідуальній формі. Існує багато корисних програм для створення свого родинного дерева, до прикладу сайт Му

Heritage(окрім родинного дерева дозволяє знаходити родичів з різних куточків планети, надає доступ до історичних записів з усього світу, є послуга анімації старих фотографій [48]) або FamilyEcho (те саме родинне дерево, з можливістю запросити родичів для спільно заповнення цього дерева [46]). Інтерфейс цих ресурсів створений максимально зручним та зрозумілим, але водночас відкриває широкі можливості для використання як в середній школі, так і у старших класах.

Другий розділ «Я і моя історія» має особливе значення для формування учнів відчуття власної ідентичності та зв'язку з минулим. У його межах розглядаються родинні традиції, генеалогія, джерела історії роду, родинні пам'ятки й хроніки, а також практичні завдання, що спрямовані на узагальнення знань. Основна мета розділу - показати, що історія не є абстрактною наукою, а починається з особистого досвіду кожної людини. Доцільно використовувати веб-квести, які поєднують дослідницьку діяльність із особистим залученням. Веб-квест «Родинна хроніка», де учні формують невеликий онлайн-архів із матеріалами про традиції, свята, історії та спогади своєї родини, зіставляючи їх із загальноісторичними тенденціями. Ще один варіант – родинне дерево учня може доповнитися подіями історії України, які вплинули на його предків. Школяр може пошукати своїх родичів в цифрових реєстрах, доступних в мережі, або ж провести розгорнуте анкетування своїх рідних із співставленням цих відомостей з історичними джерелами.

Третій розділ «Міста і села в історії» переносить увагу на просторово-соціальні утворення. Учні знайомляться з кочовим та осілими способом життя, історією міст, урбанізацією, середньовічними та сучасними мегаполісами. Вони простежують еволюцію поселень як осередків цивілізації. Веб-квест тут може мати назву «Досліджуємо місто», де учні створюють інтерактивну карту власного міста, додаючи історичні довідки про назви вулиць, архітектурні пам'ятки та символи. Веб-квест може бути виконаний в невеликих групах з найпростішими ролями: дослідник, який буде збирати історичну інформацію про місто; геральдист, який буде пояснювати значення символів; архітектор,

який повинен буде визначити стилі архітектури, що побутують в місті; і, нарешті, програміст, який об'єднає все це в єдиний проєкт. Такий веб-квест стимулює до вивчення локальної історії та розвиває навички комунікації і роботи в групі.

Розділ «Зародження і розвиток людських громад» має на меті показати учням, як від найдавніших форм співжиття людей поступово формувалися громади, які стали основою суспільного життя. У цьому розділі розглядаються історичні типи громад, їхні функції та еволюція, а також сучасні форми – міський сільські громади, що ґрунтуються на принципах самоврядування. Особливу увагу приділено взаємодію людини і громади, адже саме у співжитті з іншими індивід формує соціальні навички, цінності та відчуття відповідальності. Доцільно використовувати веб-квести, які моделюють реальні процеси життя громади, до прикладу, веб-квест «Я у громаді» може включати завдання зі створення віртуальної моделі сучасної громади, де учні розподіляють ролі (голова громади, члени ради, активісти, підприємці), аналізують функції кожного та розробляють план розвитку території. Або веб-квест «Історичні громади», де школярі досліджують приклади самоврядних громад у середньовічній Європі чи на українських землях, порівнюють їх із сучасними моделями та роблять висновки про сталість і змінність соціальних інститутів. Для такої роботи можна використовувати Padlet(створення віртуальних інтерактивних дошок, де можна розміщувати текст, зображення, відео, тощо [49]) для колективної роботи над моделями громади; офіційні сайти українських територіальних громад, які містять інформацію про їхню структуру та діяльність.

П'ятий розділ «Розвиток людського господарства» охоплює економічну діяльність, працю, виробництво, торгівлю та науково-технічний прогрес. У цьому розділі учні знайомляться з поняттями економіки як системи людської діяльності, розглядають розвиток господарства, сільське господарство, ремесло і промисловість, транспорт, а також співвідношення фізичної та розумової праці. Для методичного опрацювання цього розділу доцільно використовувати

веб-квести, які дозволять учням досліджувати економічні процеси у практичному вимірі. До прикладу, веб-квест «Економіка у повсякденному житті» може включати завдання зі створення сімейного бюджету, аналізу витрат і доходів у різні історичні періоди, порівняння традиційних і сучасних форм господарювання. Інший варіант – «Від ремесла до фабрики», де учні досліджують розвиток ремесел, створюють віртуальну виставку виробів та простежують перехід до промислового виробництва. Цифровими ресурсами для реалізації таких веб-квестів можуть бути міжнародні освітні платформи, такі як Europeana (понад 50 мільйонів цифрових об'єктів: картини, фотографії, книги, музика, фільми, архівні документи; тематичні добірки [45]) чи World History Encyclopedia (найбільша у світі онлайн-енциклопедія про історію людства, де контент створюють історики й науковці [50]), де містяться матеріали про економічну історію; інтерактивні карти Google Maps для аналізу розвитку транспортних шляхів; симулятори на кшталт «SimCity» чи «Civilization» для моделювання економічних процесів.

Шостий розділ «Історія повсякдення. Традиції та виховання впродовж історії» є надзвичайно важливим для формування цілісного уявлення про життя людини в різні епохи. Він охоплює широкий спектр тем: від одягу і моди, системи харчування та житла до традицій, свят, медицини, фізичної культури, науки і техніки, освіти та виховання. У центрі уваги - повсякденні практики, які визначають спосіб життя суспільства, його культурні особливості та соціальні цінності. Цей розділ особливо сприятливий для використання веб-квестів, тому що він дозволяє учням досліджувати конкретні аспекти життя у різних культурах і порівнювати їх із сучасністю. Веб-квест «Повсякденне життя крізь століття» може включати завдання із створення віртуальної виставки про побут певної епохи: учні досліджують одяг, харчування, житло, медичні практики та освітні інститути, презентуючи результати у вигляді мультимедійних проєктів. Також можна запропонувати веб-квест «Традиції і свята народів світу», де школярі аналізують культурні звичаї різних народів, порівнюють їх із українськими традиціями та роблять висновки про універсальний і унікальні

риси культурної спадщини. Цифрові ресурси Google Arts and Culture(надає доступ до віртуальних музеїв, виставок та екскурсій; тематичні добірки; інноваційні інструменти [47]) та Europeana нададуть доступ до візуальних і текстових матеріалів про культуру та побут різних народів; віртуальні музеї організують інтерактивні завдання і дискусії; Canva дозволить створити плакати і презентації.

Завершальний розділ «Суспільство в історії» узагальнює знання про соціальні групи, суспільні відносини, політичні системи, права і свободи, а також глобалізаційні процеси та діяльність міжнародних організацій. У цьому розділі учні знайомляться з поняттями соціального статусу, влади, символів нації, патріотизму і націоналізму, розглядають різні форми державного устрою – монархію, республіку, демократію, а також інститути громадянського суспільства. Доцільно використати тут веб-квест «Моделюємо державу», який може включати завдання зі створення віртуальної моделі політичної системи: учні розподіляють ролі(президент, члени парламенту, суд, громадські організації), аналізують функції кожного інституту та розробляють закони для своєї моделі держави (конституцію). Або ж веб-квест «Міжнародні організації», де школярі досліджують діяльність ООН чи Європейського Союзу, моделюють засідання міжнародної ради та обговорюють глобальні проблеми(екологія, права людини, тощо). Цифровими ресурсами для реалізації цього веб-квесту можуть бути офіційні сайти ООН та Європейського союзу, які містять актуальні матеріали про діяльність міжнародних організацій.

Отже, довгострокові веб-квести у структурі курсу виконують функцію інтерактивного доповнення до уроку, а також цілісної навчальної стратегії, яка розгортається протягом кількох занять у форматі проєктної діяльності. Завдяки цій технології учні поступово занурюються у дослідження певної теми, виконують комплексні завдання, працюють із різними джерелами, створюють цифрові продукти та презентують результати. Вони інтегрують теоретичний матеріал із практичною діяльністю: веб-квести «Історія моєї родини» чи «Родинна хроніка» поєднують вивчення генеалогії з особистим досвідом учня.

Також веб-квести формують міждисциплінарні компетентності: вебквест «Досліджуємо місто» охоплює історію, геральдику та цифрові технології. І найголовніше, вони сприяють формуванню критичного мислення та громадянської культури («Я у громаді», «Моделюємо державу»). Цифрові ресурси від платформ для створення генеалогічних дерев (MyHeritage, FamilyEcho) до інтерактивних карт (Google Maps) та міжнародних освітніх баз (Europeana, Google Arts & Culture) – забезпечує сучасний формат роботи, який відповідає вимогам компетентнісного підходу.

У межах опрацювання параграфу «Кочів'я та городище. Село та селище» доцільно застосувати короткий веб-квест, спрямований на порівняння способу життя кочових і осілих спільнот. Завдання полягає у тому, що учні мають здійснити пошук візуальних матеріалів (зображення житла, предметів побуту, знарядь праці), який відображають характерні риси кочового та осілого способу життя. На основі зібраних даних вони складають порівняльну таблицю, що демонструє відмінності і спільні риси двох типів господарювання та соціальної організації. Такий формат веб-квесту дозволяє інтегрувати елементи дослідницької діяльності у навчальний процес, розвиває навички роботи з цифровими джерелами, формує критичне мислення та вміння систематизувати інформацію, щоб у подальшому орієнтуватися в тому як готувати довгостроковий веб-квест.

Веб-квест «Місто майбутнього» у межах параграфу «Місто – основи цивілізації. Урбанізація» може бути поданий як навчальне завдання, що поєднує дослідницьку й творчо-проектну діяльність учнів. Його мета полягає у формуванні розуміння процесів урбанізації, їхніх соціальних, економічних та культурних наслідків, а також у розвиток навичок критичного мислення і вміння застосовувати знання для моделювання майбутнього. Учні мають здійснити пошук статистичних даних про урбанізацію в Україні та світі, а також прикладів сучасних «розумних міст» (Smart City), що демонструють новітні технологічні та управлінські рішення. На основі зібраної інформації вони аналізують ключові проблеми сучасних міст, серед яких перенаселення, транспортні затори,

екологічні виклики, і пропонують три можливі шляхи їхнього вирішення, спираючись на приклади успішних практик. Завершальним етапом є створення віртуального проєкту «Моє місто 2050», який може бути представлений у формі інфографіки або короткого відео. Такий продукт має відобразити бачення учнів щодо майбутнього міського простору, його інфраструктури, екологічної збалансованості та соціальної організації.

У межах параграфу «Історичні типи громад» можна подати веб-квест «Громада крізь століття». Його мета полягає у формуванні в учнів розуміння еволюції громадських форм організацій та виявлені тих функцій, які залишаються актуальними і сьогодні. Учні мають здійснити пошук прикладів самоврядних громад у різні історичні періоди (атенська демократія, козацька рада). На основі зібраних матеріалів вони аналізують, які елементи управління, участі громадян та прийняття рішень збереглися донині, а які трансформувались. Завершальним етапом є створення «Історичної лінії громад» у сервісі Timeline JS, де учні візуалізують ключові приклади громадських організацій, їхні функції та спадковість у сучасному суспільстві. Така робота демонструє хронологічний розвиток громад, дозволяє побачити тяглість демократичних практик, що формують основу сучасного громадянського життя. Завдання інтегрує знання з історії, суспільствознавства та інформатики, що лежить в основі міждисциплінарного підходу.

Веб-квест «Винахід, що змінив світ» у межах теми «Науково-технічний прогрес» можна представити як навчальне завдання, що поєднує історичне дослідження, аналіз соціально-економічних наслідків та творчий підхід до візуалізації результатів. Його мета полягає у формуванні в учнів розуміння того, як окремі винаходи XIX – XX ст. вплинули на розвиток економіки, побуту та культури, а також розвитку навичок критичного мислення і вміння презентувати результати дослідження у сучасних форматах. Учні обирають один винахід (телефон, інтернет, парову машину, тощо) і здійснюють пошук інформації про його появу, поширення та ключові зміни, які спричинив у житті суспільства. Далі вони аналізують, які економічні процеси були трансформовані завдяки

цьому винаходу (виробництво, торгівля, комунікація, транспорт), а також які зміни відбулися у повсякденному житті людей (спосіб спілкування, організація праці, дозвілля). Завершальним етапом є створення навчального продукту – постера або короткого TikTok-відео «Як винахід змінив життя».

В межах теми «Мода і архітектура» можна провести веб-квест «Стиль епохи», що поєднує історію культури, мистецтвознавство за міждисциплінарним підходом. Мета його полягає у формуванні в учнів цілісного уявлення про стильові особливості певної епохи, а також у розвитку навичок аналізу й творчої візуалізації. Учні мають здійснити пошук прикладів моди та архітектури обраного періоду, до прикладу бароко чи модерну, використовуючи електронні ресурси, музейні колекції та віртуальні архіви. На основі зібраних матеріалів вони визначають спільні риси стилю, простежують взаємозв'язок між зовнішнім виглядом людини та архітектурним середовищем, у якому вона жила. На завершення учні повинні створити «стильову дошку» (moodboard) у сервісі Canva. Завдання сприяє інтеграції знань з історії та мистецтва, розвиває естетичний смак.

Веб-квест «Форми держави» у межах теми «Держава і політика» можна подати як навчальне завдання, що поєднує історико-політичний аналіз із творчою інтерпретацією. Його мета полягає у формуванні в учнів розуміння різних форм державного устрою та їхнього впливу на життя суспільства. Також воно спрямоване на розвиток навичок критичного мислення і вміння застосовувати знання у практичних і творчих форматах. Учні повинні здійснити пошук прикладів монархії, республіки та федерації в історії і сучасності, використовуючи електронні ресурси і офіційні сайти держав. На основі зібраних матеріалів вони визначають переваги і недоліки кожної форми державного устрою, звертаючи увагу на рівень участі громадян у політичному житті, стабільності влади, можливості розвитку економіки та культури. Школярам необхідно створити комікс «Якби я жив у...», де у художній формі потрібно змодельовати власне життя в умовах однієї з цих трьох форм держави. Таке завдання робить складні політичні поняття доступними й зрозумілими.

Із особистого досвіду автора, хочемо навести процес створення веб-квесту для учнів 6 класу на тему «Ознаки держави, але цікаво». Веб-квест був створений на платформі «Всеосвіта», адже це зрозуміла і зручна платформа для створення таких завдань. У просторі веб-квесту можна обрати локацію, де за різними об'єктами схований вихід та підказки з ключами. Мета гри: знайти всі підказки, додаткові ключі та вийти з вебквесту [44].

Нами було обрано такі налаштування: доступна загальна кількість невдалих спроб введення ключа: 3 рази; по завершенню гри буде видано сертифікат; реакція об'єктів при наведенні: всі об'єкти активні, похитуються при наведенні, а курсор змінюється на вказівний палець; додано власні фрази, якщо підказка за об'єктом відсутня [44].

На вході у веб-квест з'являється вікно з поясненням правил. Нами було окреслено наступні правила: «Привітик. Давайте з вами дізнаємося ознаки держави. Я знаю, що ви ненавидите відкривати підручник, але треба. Деякі відповіді знайдете в підручнику, а інші маєте подумати самі чи з допомогою дядька гуглу. Сподіваюся, сподобається. Удачі!». Учень натискає кнопку «Почати веб-квест» і починається відлік часу. В даному веб-квесті ми не встановлювали обмеження на час, щоб психологічно не тиснути на учнів і вони могли зосереджено думати над завданнями [44].

Тож, перед учнем з'являється зображення і рухомі елементи на ньому. Завдання учня знайти потрібний елемент і продовжити речення про ознаки держави[44]:

- Має свої державні символи (прапор, ..., ...);
- Право на збір;
- Має визначену ..., яка обмежена;
- Має апарат ..., та підтримує ...;
- Має незалежність у рішеннях (...);
- Система ...;
- Має апарат управління (...);
- Має єдину ... систему;

- Державна ...;
- ... відносини.

У випадку, коли учень вводить правильну відповідь з'являється поле з нашими авторськими коментарями з більш розширеним поясненням: «Так, без податків країна не може розвиватися»; «Так, має органи влади, такі як: (якщо запишеш в зошиті які і покажеш мені, отримаєш таємний подарунок)»; «Так, кожна держава має конституцію», тощо. Якщо учень неправильно продовжив речення чи вставив слово, поле загоряється червоним з повідомленням: «Ця відповідь не підійшла» [44].

Коли учень знаходить всі десять підказок, то отримує ключ, який відмикає рівень. Таких рівнів може бути скільки завгодно. Ми обрали тільки один рівень, тому що для учнів 6 класу це була нова технологія, яку вони раніше не практикували на уроках. Фінальне повідомлення: «ВАУ! Ти все пройшла (-шов)! Ну красуня (-сень)!», після чого отримує сертифікат, який свідчить про те, що він успішно пройшов дану тему [44].

Створений нами веб-квест викликав позитивний відгук в учнів та поглибив їхні знання з теми.

Отже, наведені приклади веб-квестів підтверджують їхню ефективність як інструменту інтеграції історичних та громадянських знань із сучасними цифровими технологіями. Вони урізноманітнюють освітній процес і сприяють формуванню ключових компетентностей учнів.

Аналіз методики використання веб-квестів у навчанні інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі показує, що ця технологія є потужним інструментом формування ключових компетентностей учнів. Веб-квест поєднує мотивацію, пошук та критичний аналіз інформації, співпрацю і створення навчальних продуктів, що забезпечує практичну спрямованість освітнього процесу. Принципи Берні Доджа акцентують на доборі якісних ресурсів, організації роботи учнів, розвитку мислення та використання можливостей цифрового середовища. Українські дослідники пропонують власні моделі організації веб-квестів, які включають

шість етапів, починаючи від усвідомлення дидактичних можливостей до рефлексії діяльності, а також виділяють три основні етапи створення веб-квестів: підготовчо-організаційний, рольовий та заключно-підсумковий. Важливим є чіткий розподіл ролей між учителем та учнями, застосування цифрових інструментів, формувальне й підсумкове оцінювання за зрозумілими критеріями.

У підрозділі 3.2 наведено конкретні приклади веб-квестів, які демонструють практичну реалізацію методики. Вони охоплюють різні теми інтегрованого курсу, передбачають дослідницьке завдання, рольові ігри, створення мультимедійних продуктів та проведення дебатів. Завдяки прикладам можна зрозуміти, що веб-квест є платформою для розвитку критичного мислення, комунікації, креативності та громадянської активності. Учні залучаються до реальних проблемних ситуацій, працюють у командах, беруть на себе відповідальність за результат і презентують власні напрацювання у відкритому цифровому просторі.

Таким чином, веб-квест у навчанні інтегрованого курсу є ефективною інноваційною технологією, яка забезпечує інтеграцію знань і навичок, підсилює мотивацію учнів та створює умови для їхнього всебічного розвитку. Він дозволяє поєднати теоретичні засади з практичною діяльністю, робить навчання змістовним, сучасним і наближеним до реальних життєвих контекстів.

ВИСНОВКИ

Веб-квест є сучасною формою навчання, що виникла як альтернатива механічному заучуванню інформації і спрямована на активний пошук та дослідження. Учень у цьому процесі виступає самостійним учасником, а вчитель виконує роль фасилітатора, який допомагає організувати роботу.

Технологія веб-квесту інтегрує інформаційні технології у навчання і може бути використана для різних освітніх цілей. Головна мета полягає у створенні умов для пошуку, аналізу та систематизації інформації.

Концепцію веб-квесту розробили Берні Додж і Том Марч у 1995 р., і відтоді вона довела свою ефективність у світовій практиці. Структура веб-квесту включає вступ, завдання, джерела, процес, рекомендації та висновок, що забезпечує послідовність роботи учнів.

Класифікація веб-квестів за типами завдань показує їх багатофункціональність: вони можуть бути спрямовані на переказ, планування, самопізнання, компіляцію, творчість, аналіз, розслідування чи наукові дослідження. Це дозволяє розвивати різні компетентності, починаючи від інформаційної культури до креативності та соціальної адаптації.

Психолого-педагогічні основи веб-квесті спираються на конструктивістські теорії Виготського і Піаже, які підкреслюють значення співпраці та поетапного розвитку мислення. Використання веб-квестів сприяє формуванню навичок мислення високого рівня, таких як порівняння, класифікація, індукція, дедукція, аргументація та критична оцінка інформації. Серед переваг виділяють мотиваційний ефект, розвиток ключових компетентностей, інтеграцію ІКТ, міждисциплінарність і практичну спрямованість, а серед недоліків – значні часові витрати, технічні труднощі та вікові обмеження. Веб-квест може поєднуватися з різними методами навчання: проблемно-пошуковим, проєктним, кейс-методом, сократівським діалогом чи картою думок, що робить його універсальним інструментом для сучасної школи.

Інтегрований курс «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» у 6 класі поєднує навчальні та виховні завдання, формує ключові компетентності, громадянську ідентичність та критичне мислення. Він відповідає концепції нової української школи та державному стандарту базової середньої освіти, забезпечує учням базові знання з історії громадянської освіти, розвиває соціальні навички, відповідальність і толерантність.

Курс інтегрує історичну та громадянську галузь, створюючи цілісне бачення минулого і сучасності та показуючи взаємозв'язок локальних, національних і глобальних процесів. Учні навчаються орієнтуватися в історичному часі, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, працювати з джерелами та інтерпретувати минуле.

Важливою є виховна функція, яка формує повагу до прав людини, розвиток толерантності та протидію дискримінації. Програма забезпечує поступовий перехід від ознайомлення з історією у 5 класі до системного її вивчення у 6 класі, де історія України виступає провідною лінією.

Методичні особливості курсу полягають у гнучкості та варіативності, що дає вчителю свободу у виборі матеріалів і форм навчання, включаючи практичні заняття, рольові ігри, симуляції, екскурсії та позакласні заходи. Програма інтегрує цифрові технології та мистецькі артефакти, формує навички роботи з інформацією, критичного мислення та готовність до навчання впродовж життя.

Для 5 класу курс зосереджений на темах «Спільноти, в яких я живу» та «Моя країна – Україна», а для 6 класу – на блоках «Що таке історія та як її вивчають» і «Як історія пов'язана з теперішнім і майбутнім». Саме у шостому класі відбувається перехід до хронологічного викладу матеріалу, що охоплює ключові етапи розвитку цивілізацій.

У підпункті 2.3 ми зробили акцент на вікових особливостях молодших підлітків, які прагнуть самостійності та пошуку власної позиції, тому курс орієнтується на діяльнісну модель навчання з практичними заняттями, дискусіями та співпрацею. Враховується також криза 12–13 років, яка потребує від педагога формування взаємин на основі довіри і партнерства.

Ефективність веб-квестів залежить від чіткої методичної структури, яка забезпечує поступовий перехід від ознайомлення із завданням до рефлексії та оцінювання результатів. Основні принципи, сформульовані Берні Доджем, наголошують на доборі якісних ресурсів, організації роботи учнів, стимулюванні критичного мислення, використанні можливостей інтернет-середовища та підвищенні очікувань через скафолдинг. Завдання мають бути автентичними, творчими й проблемними, спрямованими на розвиток співпраці, комунікації та цифрової грамотності.

Методика проведення веб-квестів включає кілька етапів: вступ із мотиваційними сценаріями, постановку завдання, процес виконання з порадами щодо організації часу та співпраці, використання ресурсів, оцінювання за чіткими критеріями та висновок із узагальненням результатів. Українські дослідники пропонують власну модель, що охоплює усвідомлення дидактичних можливостей, визначення вимог і структури сайту, моделювання його змісту, створення інтерактивних матеріалів, наповнення контентом та рефлексію. Практичні приклади демонструють використання веб-квестів у формі навчальних сесій із дискусіями, анкетуванням, есе та дебатами.

Українські дослідники також виділяють три етапи створення веб-квестів: підготовчо-організаційний, рольовий та заключно-підсумковий. Вони передбачають розподіл ролей, індивідуальну й групову відповідальність, колективне узагальнення результатів та публічну презентацію продуктів. Учитель виконує роль фасилітатора, забезпечує методичний супровід, добирає ресурси й критерії оцінювання, тоді як учні здійснюють пошук, аналіз, узагальнення та представлення результатів.

Оцінювання веб-квестів базується на визначених критеріях: розуміння завдання, виконання ролей, використання інтернет-ресурсів, обробка інформації та якість кінцевого продукту. Шкали можуть бути різними за деталізацією, але важливо, щоб вони були зрозумілими для учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

I. Нормативні документи

1. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. 2016. 34 с. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
2. Постанова Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898 «Про затвердження Державного стандарту базової середньої освіти». *Офіційний вебпортал Верховної Ради України*. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#n16>

II. Навчальні програми

3. Модельна навчальна програма інтегрованого курсу «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» / Кафтан М.В., Козорог О.Г., Костюк І.А., Мудрий М.М., Селіваненко В.В. 11 с. URL: http://constructor.nushub.org.ua/storage/explanatory/explanatory_5574.pdf
4. Навчальна програма з інтегрованого курсу «Україна і світ» для 5 класів (Інтелект України) / Аркуша О.Г., Боарь М.С., Гавриш І.В., Дяків В.Г., Мудрий М.М., Пастушенко Р.Я., Хлипавка Л.М. 2022. URL: <https://licey10.kowelrada.gov.ua/wp-content/uploads/2024/09/navchalna-programa-z-integrovanogo-kursu-ukrayina-i-svit-dlya-5-klasiv-intelekt-ukrayiny.pdf>
5. Типова освітня програма для 5–9 класів ЗЗСО. 2024. URL: [https://svitdovkola.org/files/typova-osvitnya-prohrama-dlya-5-9-klasiv-zzso-1120-vid-09082024%20\[ocr\].pdf](https://svitdovkola.org/files/typova-osvitnya-prohrama-dlya-5-9-klasiv-zzso-1120-vid-09082024%20[ocr].pdf)

III. Монографії та статті

6. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пащенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. Веб-квест у професійному навчанні : методичні рекомендації; за заг. редакцією Т.М. Герлянд. Київ : ІПТО НАПН України, 2016. 141 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/712105/1/Веб-квест.doc.pdf>
7. Ільченко О. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі. *Урок.OSVITA.UA*. 2012. URL: <https://urok.osvita.ua/materials/proftech/32834/>

8. Максименко С. Д. Теорія поетапного формування розумових дій П. Я. Гальперіна. *Проблеми сучасної психології*. 2018. Випуск 39. УДК 159.923. 18 с. URL: <https://journals.uran.ua/index.php/2227-6246/article/download/156647/156046>
9. Мазур А. Психологія інтерпретації подій. *Простір Психологів*. 2026. 18 лютого. URL: <https://psychology.space/psypedia-post/psychologiya-interpretacziyi-podij/>
10. Олійник Н. Ю., Дяченко К. С. Методичні аспекти використання Web-квестів у процесі навчання майбутніх фінансистів. *Технологический аудит и резервы производства*. 2013. Вип. 5 (3). С. 12–16. URL: <https://journals.uran.ua/tarp/article/download/18517/16245>
11. Павелків В. Психологія підліткового віку. URL: https://www.old.lib.dp.ua/uploads/files/Павелкив_ПСИХОЛОГІЯ%20ПІДЛІТКОВОГО%20ВІКУ.doc
12. Салі О. Ефективність Web-квестів у процесі формування соціокультурної компетентності здобувачів вищої освіти під час вивчення іноземних мов. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Випуск 33, том 2. С. 293–299. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.2/33.215891>
13. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес : навчальний посібник. Запоріжжя : Акцент Інвест-трейд, 2013. 105 с. URL: <https://www.slideshare.net/slideshow/ss-63452170/63452170>
14. Amini M., Asgari M., Asgari Z. Advantages and disadvantages of using WebQuests in junior high school English classes in Iran. *Journal of Critical Studies in Language and Literature*. 2020. Vol. 1(1). P. 35–43. DOI: <https://doi.org/10.46809/jcsll.v1i1.4>
15. Astin A. Student involvement: A developmental theory for higher education. *Journal of College Student Personnel*. 1984. Vol. 25(4). P. 518–529. URL: <https://www.researchgate.net/publication/220017441>
16. Bloom B. S., Engelhart M. D., Furst E. J., Hill W. H., Krathwohl D. R. *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: David McKay Company, 1956. 216 p. URL:

https://web.archive.org/web/20201212072520id_/https://www.uky.edu/~rsand1/china/2018/texts/Bloom%20et%20al%20-Taxonomy%20of%20Educational%20Objectives.pdf

17. Dodge B. J. FOCUS: Five rules for writing a great Webquest. *Learning & Leading with Technology*. 2001. URL: <https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/focus.doc>

18. Erfan Aslanyan-rad. Implications for Educational Practice and Theory in Medical Sciences Curriculum: A SWOT Narrative Review & Analysis of WebQuest. 2024. 17 p. URL: <https://www.researchgate.net/publication/383092903>

19. Hassanien A. Using WebQuest to support learning with technology in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*. 2006. P. 41–49. URL: https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/tech_in_higher_ed.pdf

20. Kaur S., Kauts A. Impact of WebQuest on student engagement. *Indian Journal of Public Health Research & Development*. 2018. Vol. 9. Issue 12. 5 p. URL: <https://www.researchgate.net/publication/330828280>

21. Kenneth H. Foundations of learner-centered education: A knowledge base. *Education*. 2003. Vol. 124 (1). P. 5–16. URL: <https://www.scribd.com/doc/221988681/ff>

22. Khmil N., Morkvian I., Kyselova O. Creation the Site Quest by Using the Cloud Technologies. *Municipal establishment «Kharkiv humanitarian-pedagogical academy» of Kharkiv regional council*. 2020. 8 p. URL: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/100179332/20201164-libre.pdf>

23. Levin-Goldberg J. WebQuest 2.0: Best Practices for the 21st Century. *Journal of Instructional Research*. 2014. Vol. 3. P. 73–82. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1127647.pdf>

24. March T. The learning power of WebQuests. *Educational Leadership*. 2003. Vol. 61(4). December 1. URL: <https://www.ascd.org/el/articles/the-learning-power-of-webquests>

25. Melnik O. G., Sidelnik E. A., Lutsenko N. S. WebQuest in teaching students. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences (EpSBS)*. 2019. P. 618–629. DOI: <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.12.66>
26. Milson A. J., Downey P. WebQuest: Using Internet resources for Cooperative Inquiry. *Curriculum & Instruction Faculty Publications*. University of Texas at Arlington. P. 144–146. URL: https://mavmatrix.uta.edu/context/curriculuminstruction_facpubs/article/1001/type/native/viewcontent
27. WebQuest in the Classroom: Analysis of its Impact. 2005. 5 p. URL: https://www.academia.edu/28732671/WebQuest_in_the_Classroom_Analysis_of_its_Impact
28. Xudayberdiyev Abdumadjid Abdujalilovich. Tools for Organizing the Educational Process in an E-Education Environment and Their Use. *Guliston davlat universiteti axborotnomasi. Gumanitar – ijtimoiy fanlar seriyasi*. 2024. № 1. P. 3–370. URL: https://images.guldu.uz/guldu/2024/08/14/2024_1_2.pdf#page=78
29. Zhukova O., Nalyvaiko O., Shvedova Y., Nalyvaiko N. Creation of Webquest as a Form of Development of Students Digital Competence. *Professional Education: Methodology, Theory and Technologies*. 2021. Vol. 14. P. 172–195. URL: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89804077/267-libre.pdf>

IV. Методичні матеріали

30. Заняття з елементами тренінгу на тему «Детективна історія». *На Урок. Освітній проект*. URL: <https://naurok.com.ua/zanyattya-z-elementami-treningu-na-temu-detektivna-istoriya-132726.html>
31. Майстер-клас «Використання інтерактивних карт для уроків історії як засобу формування просторової компетенції учнів». *На Урок. Освітній проект*. URL: <https://naurok.com.ua/interaktivna-karta-dlya-urokiv-istorii-93375.html>
32. Пасічник О. Вікові особливості учнів 5–6-х класів та їх вплив на добір змісту навчання іноземних мов. *Проблеми сучасного підручника*. 2020.

Вип. 25. С. 88–102. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/723785/1/Pasichnyk_5-6_Klass_Features.pdf

33. Кононенко Ю. Г. Педагогічні особливості навчання учнів шостих класів. *Шкільне життя*. 2014. 8 серпня. URL: <https://www.schoollife.org.ua/pedahohichni-osoblyvosti-navchannya-uchniv-shostyh-klasah/>

34. Пекар Т. В. Що таке вебквест. *Всеосвіта*. 2022. 13 серпня. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/shcho-take-vebkvest-73568.html>

35. Підлітковий вік: психологічні особливості. 2019. 20 с. URL: https://knowledge.org.ua/wp-content/uploads/2020/01/Підлітковий_вік_teenagers_UA.pdf

36. Планування освітньої діяльності та досягнення результатів історичної та громадянської освіти згідно ДСБО в курсі «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» (за програмою авт. М. Кафтан, О. Козорог, І. Костюк, М. Мудрий, В. Селіваненко) на І семестр 2023 / 2024 навчальний рік 6 клас. 17 с. URL: [https://svitdovkola.org/files/uis6/Світич%20-%20Кафтан%20-%20УіС%206%20клас%20-%20Планування%20\(1%20семестр\).pdf](https://svitdovkola.org/files/uis6/Світич%20-%20Кафтан%20-%20УіС%206%20клас%20-%20Планування%20(1%20семестр).pdf)

37. Планування освітньої діяльності та досягнення результатів історичної та громадянської освіти згідно ДСБО в курсі «Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти» (за програмою авт. М. Кафтан, О. Козорог, І. Костюк, М. Мудрий, В. Селіваненко) на ІІ семестр 2023 / 2024 навчальний рік 6 клас. 19 с. URL: [https://svitdovkola.org/files/uis6/Світич%20-%20Кафтан%20-%20УіС%206%20клас%20-%20Планування%20\(2%20семестр\).pdf](https://svitdovkola.org/files/uis6/Світич%20-%20Кафтан%20-%20УіС%206%20клас%20-%20Планування%20(2%20семестр).pdf)

38. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. *WebQuest.org*. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html

39. Gibbs I. Famous Learning Technique 1: The Ebbinghaus Method. URL: <https://www.iangibbs.me/post/famous-learning-technique-1-the-ebbinghaus-method>

40. TeachME. Критичне мислення: які є техніки для розвиток аналітичних навичок? *TeachME онлайн-школа*. 2024. 29 листопада. URL:

<https://teachme.expert/blog/article/kritichne-mislennia-iaki-ie-tekhniki-dlia-rozvitku-analitichnikh-navichok>

V. Енциклопедичні і довідкові видання

41. Електронні бібліотеки. *Освітні ресурси Інтернету*. URL: <https://sites.google.com/site/osvitnires/osvita/elektr-biblioteki>
42. Логічне мислення це. Психологічна енциклопедія. *Український психологічний ХАБ*. URL: <https://www.psykholoh.com/post/логічне-мислення-це>
43. Творче мислення це. Психологічна енциклопедія. *Український психологічний ХАБ*. URL: <https://www.psykholoh.com/post/творче-мислення-це>

VI. Освітні платформи та електронні ресурси

44. Вебквест «Ознаки держави, але цікаво». *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/webquest/oznaky-derzhavy-ale-tsikavo-35069.html>
45. Europeana. Європейська цифрова бібліотека культурної спадщини. URL: <https://www.europeana.eu/en>
46. FamilyEcho. Онлайн-сервіс для побудови генеалогічних дерев. URL: <https://www.familyecho.com/?lang=uk>
47. Google Arts & Culture. Цифрова платформа для дослідження мистецтва та культури. URL: <https://artsandculture.google.com/>
48. MyHeritage. Онлайн-платформа для створення та дослідження родинних дерев. URL: <https://www.myheritage.com.ua>
49. Padlet. Інтерактивна платформа для спільної роботи та створення цифрових дошок. URL: <https://padlet.com/>
50. World History Encyclopedia. Онлайн-енциклопедія з історії світу. URL: <https://www.worldhistory.org/>

VII. Відеоматеріали

51. #РепІсторія – Дати з НМТ з історії України. *ZNO UA*. 2020. URL: <https://youtu.be/JF-2buOkugo>

ДОДАТКИ

ПЛАН-КОНСПЕКТ З ПРЕДМЕТА «УКРАЇНА І СВІТ. ВСТУП ДО ІСТОРІЇ ТА ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ»

Урок № 59

Дата 26.05.2026р.

6А клас

Тема: «Політика. Держава»

Мета:

Навчальна:

- Сформувати чітке розуміння понять «політика» та «держава» (дати визначення, робота з підручником, складання таблиці «Функції політики»); /інформаційна, логічна, громадянська.
- Ознайомити учнів із формами державного устрою та правління (практичне сортування ознак, малюнкове зображення форм держав); /логічна, громадянська
- Пояснити різницю між демократичними та антидемократичними режимами (створення порівняльної таблиці «Демократія – Тоталітаризм»); /інформаційна, логічна, аксіологічна.
- Розкрити сутність тоталітарного та авторитарного режимів (дискусія «Чи місце тоталітаризму в сучасному суспільстві?»). /аксіологічна, громадянська.

Розвивальна:

- Розвивати цифрову компетентність через інтерактивні вправи (веб-квест «Ознаки держави», вправи на LearningApps); /цифрова, інформаційна.

- Формувати навички роботи з таблицями та інфографікою (складання таблиці «Функції політики», порівняльна таблиця режимів); /логічна, інформаційна
- Розвивати комунікативні навички та вміння аргументувати (*дискусії про тоталітаризм і політичні режими*); /мовленнєва, аксіологічна
- Тренувати дрібну моторику та образне мислення (*малюнкове зображення форм державного устрою*); /логічна
- Розвивати критичне мислення через проблемні запитання (*«Чи може влада існувати без системи контролю?»*). /логічна, громадянська

Виховна:

- Формувати інтерес і любов до історії (*робота з підручником, інфографікою, веб-квестами*); /аксіологічна, інформаційна
- Виховувати повагу до чужої думки та культуру дискусії (*обговорення «Чому росія – тоталітарна країна»*); /аксіологічна
- Прищеплювати розуміння неприпустимості порушення прав людини (*дискусія про антидемократичні режими*); /громадянська, аксіологічна
- Формувати критичне мислення (*«Мікрофон» – назвати факти, про які дізналися*); /логічна
- Виховувати відповідальність за власну позицію (*письмове есе на основі артів*); /мовленнєва, аксіологічна
- Розвивати громадянську свідомість (*визначення ознак держави та їх значення для України*); /громадянська, інформаційна

- Плекати інтерес до політики як суспільного явища (*таблиця на основі інфографіки*); /інформаційна, логічна
- Формувати цінності демократії та свободи (*порівняльна таблиця «Демократія – Тоталітаризм»*); /аксіологічна, громадянська
- Виховувати патріотизм і розуміння важливості державних символів (*перевірка домашнього завдання про прапор та символи*); /аксіологічна, громадянська
- Сприяти усвідомленню небезпеки тоталітаризму (*дискусія «Чи місце тоталітаризму в сучасному суспільстві?»*). /аксіологічна, громадянська

Тип уроку: комбінований

Обладнання та ресурси: відеоматеріали з YouTube, веб-квест на платформі «Всеосвіта», навчальний сайт LearningApps, інфографіка з підручника, порівняльна таблиця.

План:

1. Визначення поняття «політика» і «держава»;
2. Форми держав, правління;
3. Демократичні і антидемократичні форми правління.

Доз а часу	Етап уроку	Навчально- виховна діяльність	Навчально-виховна діяльність учня	Примітки

		вчителя		
2 хв	Організаційний	-Привітання з учнями -Коротка неформальна розмова для встановлення комфортної психологічної атмосфери		
3 хв	Перевірка домашнього завдання		<u>Перевірка таблиці</u> <u>Усна відповідь</u> Чим націоналізм відрізняється від патріотизму?(Кульбаба	Інформаційна, логічна

			Денис) Що таке національні символи та як вони утворюються?(Олійник Анастасія) Що для українців означає синьо-жовтий прапор?(Лещук Єва) <u>Письмова відповідь</u> Описати процес еволюції українських народних символів.(Недільський Богдан) <u>Завдання біля дошки</u> Зобразити ідею нації та пояснити що це	Інформацій на Логічна, інформаційна Логічна, інформаційна Інформацій на
--	--	--	--	---

			таке.(Луцишин Роман)	
3 хв	Мотиваційний	https://youtube.com/shorts/7Reqcns9Urg?si=5a9Nehqjri b0-4Xe	Прикладом якої держави є росія? Сьогодні будемо про це говорити.	
3 хв	Актуалізаційний		Що таке влада?(Лябига Максим) Чи може влада існувати без системи контролю і примусу?(Метенька Яна)	Інформаційна Інформаційна
19 хв	Вивчення нового матеріалу	З виникненням майнової та соціальної нерівності в суспільстві	<u>Робота з підручником</u> Зверніть увагу на інфографіку в підручнику с	Інформаційна, логічна

		з'явилася необхідність постійного керівництва. З'являється окрема сфера суспільної діяльності — політика. Політикою називають процес прийняття рішень, а також іншу діяльність в суспільних і державних установах. Головним	209. Складіть таблицю «Функції політики» та до кожного пункту допишіть яка установа в Україні за це відповідає.  Спробуй дати визначення поняттю «держава»(Мерінов Олександр) <u>Вебквест</u> <u>«ознаки держави»</u>	Логічна
--	--	--	---	----------------

		інструментом здійснення політики в сучасному світі є держава. Держава може бути монархією або республікою. Монархія – форма правління, за якої державою управляє особа, що отримує владу у спадок і довічно. Республіка – форма правління, за якої лідер	Використовуючи підручник і додаткові джерела дізнатися ознаки держави   Практичне завдання Посортувати які ознаки яким формам	Інформаційна, логічна
--	--	--	--	------------------------------

		держави і уряд обирається громадянами шляхом голосування. Існує також поділ країн за формою державного устрою. Розрізняють унітарні, федеративні, конфедеративні держави. Сучасні державні (політичні) режими	держав належать.  <u>Робота з таблицею</u> Зобразити малюнком як саме ви собі уявляєте ці форми державного устрою. Наприклад, унітарна – це кружечок поділений на багато квадратиків, тощо.	Логічна, інформаційна
--	--	--	--	----------------------------------

	поділяються на два види: демократичні й антидемократичні . Демократичний режим характерний для правової держави. При антидемократичному режимі відбувається порушення прав і свобод людини, придушення опозиції, не виключається	<table><tr><th colspan="3">Типи держав за формою державного устрою</th></tr><tr><th>Назва</th><th>Характеристика</th><th>Приклади держав</th></tr><tr><td>Унітарна</td><td>Єдина держава, що складається із адміністративно-територіальних одиниць</td><td>Україна, Болгарія, Угорщина, Греція, Польща, Естонія, Данія</td></tr><tr><td>Федерація</td><td>Союзна держава, що складається із самоврядних утворень (об'єднань)</td><td>Індія, Мексика, Нігерія, Німеччина</td></tr><tr><td>Конфедерація</td><td>Союзна держава, створена для досягнення конкретної мети (наприклад, завоювання незалежності)</td><td>Сполучені Штати Америки, Швейцарія</td></tr></table> <u>Робота з підручником</u> На основі інфографіки с 212 створити порівняльну таблицю ознак демократії і тоталітарного режиму. <table><tr><td>Демократія</td><td>Тоталітарний режим</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table> <u>Дискусія</u> Чи місце тоталітаризму в сучасному	Типи держав за формою державного устрою			Назва	Характеристика	Приклади держав	Унітарна	Єдина держава, що складається із адміністративно-територіальних одиниць	Україна, Болгарія, Угорщина, Греція, Польща, Естонія, Данія	Федерація	Союзна держава, що складається із самоврядних утворень (об'єднань)	Індія, Мексика, Нігерія, Німеччина	Конфедерація	Союзна держава, створена для досягнення конкретної мети (наприклад, завоювання незалежності)	Сполучені Штати Америки, Швейцарія	Демократія	Тоталітарний режим			Інформаційна, логічна Інформаційна, логічна
Типи держав за формою державного устрою																						
Назва	Характеристика	Приклади держав																				
Унітарна	Єдина держава, що складається із адміністративно-територіальних одиниць	Україна, Болгарія, Угорщина, Греція, Польща, Естонія, Данія																				
Федерація	Союзна держава, що складається із самоврядних утворень (об'єднань)	Індія, Мексика, Нігерія, Німеччина																				
Конфедерація	Союзна держава, створена для досягнення конкретної мети (наприклад, завоювання незалежності)	Сполучені Штати Америки, Швейцарія																				
Демократія	Тоталітарний режим																					

		скасування представницького вищого органу (парламенту) або перетворення його на маріонеткову установу, формування уряду армією, що захопила владу, та ін. Тоталітарний режим – крайня форма антидемократичног о режиму. Характеризується	суспільстві? <u>Дискусія</u> Чому росія – це тоталітарна країна	Аксіологіч на, логічна, інформаційна Аксіологіч на, логічна, інформаційна
--	--	---	---	---

		повним пануванням держави над людиною і суспільством. Авторитарни й режим поєднує в собі риси тоталітарного і демократичного режимів. Як і демократичний режим, він зберігає автономію особи і суспільства в сферах, що не стосуються		
--	--	--	--	--

		політики. При цьому всю чи більшу частину влади зосереджено в руках однієї особи чи групи.		
2 хв	Систематизація		<u>«Мікрофон»</u> По черзі передаємо один одному мікрофон і називаємо факти, про які дізналися на уроці.	Логічна, інформаційна
2 хв	Висновки	Політикою називають процес прийняття рішень, а також іншу діяльність в суспільних і		

		державних установах. Держава може бути монархією або республікою. Монархія – форма правління, за якої державою управляє особа, що отримує владу у спадок і довічно. Республіка – форма правління, за якої лідер держави і уряд обирається громадянами шляхом		
--	--	--	--	--

		голосування. Існує також поділ країн за формою державного устрою. Розрізняють унітарні, федеративні, конфедеративні держави. Сучасні державні (політичні) режими поділяються на два види: демократичні й антидемократичні		
--	--	--	--	--

		. Демократичний режим характерний для правової держави. При антидемократичному режимі відбувається порушення прав і свобод людини, придушення опозиції.		
--	--	--	--	--

1 хв	Домашнє завдання		Основне завдання Підручник с 213 пункт 1. Написати есе на основі цих артів. Додаткове завдання Створити веб-квест на будь-яку тему, пов'язану з вивченням держави.	
------	---------------------	--	--	--