

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Навчально-науковий педагогічний інститут імені В. О. Сухомлинського**

Кафедра історії

«Допущений до захисту»

Завідувач кафедри Рижева Н. О.

Рижева Н.О. (підпис)

«13» листопада 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему:

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ:
ПЕРСПЕКТИВИ ТА ПРОБЛЕМИ РЕАЛІЗАЦІЇ**

Виконала: студентка 6851мз групи

Рак В.А.
(підпис)

Керівник роботи:

старший викладач кафедри історії,
кандидат історичних наук

Маринченко Г.М.
(підпис)

Миколаїв 2025 р.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова
Навчально-науковий педагогічний інститут імені В. О. Сухомлинського

Кафедра історії

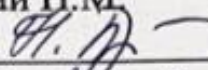
Спеціальність 014.03 Середня освіта (Історія та громадянська освіта)

Освітня програма Середня освіта (Історія)

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Гарант освітньої програми

Буглай Н.М.

 (підпис)

«15» вересня 2025 р.

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Студенту *Рак Вікторія Андріївна*

1. Тема роботи: *Ігрові технології під час вивчення історії: перспективи та проблеми реалізації.*

Керівник роботи: *к.іст.н., ст.викладач Маринченко Г.М.*

Затверджені наказом ректора № 1383-УЧ від «26» 11. 2025 р.

2. Термін подання роботи: до 01.12.2025 р.

3. Вихідні дані по роботі: фахова література, довідники з педагогіки та методики викладання, матеріали конференцій, репозитарій університету..

4. Перелік питань, що належать до розробки (найменування розділів):

Розділ 1. Теоретико-методичні основи дослідження.

Розділ 2. Ігрові технології в освіті: історія та сучасний стан.

Розділ 3. Ігрофікація освітнього процесу: проблеми та перспективи.

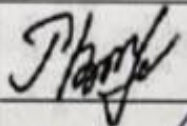
5. Перелік презентаційних матеріалів: мультимедійна презентація

6. Дата видачі завдання: 20.09.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

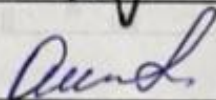
№	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір теми та вивчення джерел з предмету дослідження	Вересень 2024	Виконано
2	Складання розгорнутого плану магістерської роботи та ознайомлення керівника з планом кваліфікаційної роботи	Жовтень 2024	Виконано
4	Написання Розділу 1. Теоретико-методичні основи дослідження	Грудень 2024	Виконано
5	Написання Розділу 2. Ігрові технології в освіті: історія та сучасний стан	Лютий 2025	Виконано
6	Написання Розділу 3. Ігрофікація освітнього процесу: проблеми та перспективи	Червень 2025	Виконано
7	Оформлення магістерської роботи	Вересень 2025	Виконано
8	Передача магістерської роботи науковому керівникові для написання відгуку	Жовтень 2025	Виконано
9	Передача магістерської роботи рецензенту для рецензування	Жовтень 2025	Виконано
10	Попередній захист магістерської роботи	Листопад 2025	Виконано
11	Захист магістерської роботи	Грудень 2025	Виконано

Студент



Рак В.А.

Керівник роботи



Маринченко Г.М.

АНОТАЦІЯ

Рак В.А. Ігрові технології під час вивчення історії: перспективи та проблеми реалізації. Кваліфікаційна робота зі спеціальності 014.03 Середня освіта (Історія та громадянська освіта) освітньої програми «Середня освіта (Історія)». Миколаїв: НУК імені адмірала Макарова, 2025. 87 с.

В кваліфікаційній роботі досліджено можливості застосування ігрових технологій в роботі вчителя історії в сучасних реаліях; з'ясувано стан дослідження проблеми в методичній літературі; уточнено суть та зміст понять «ігрові технології», «дидактична гра»; визначено особливості та специфічні принципи використання ігрових технологій на уроках історії; окреслено напрями і перспективи застосування ігрових технологій для унаочнення теоретичного матеріалу з історії.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що було уточнено базовий поняттєво-категорійний апарат досліджуваної проблеми, зокрема, щодо особливостей використання ігрових технологій на уроках історії. Були запропоновані сучасні онлайн-сервіси для створення якісних ігрових засобів та надано методичні рекомендації щодо їх використання на уроках історії.

Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів для вдосконалення навчального процесу в закладах освіти. Результати дослідження можуть бути використані для розробки навчальних програм, методичних матеріалів, та освітніх ігор з історії, а також сприятимуть поширенню інформації про потенціал ігрових технологій в освітньому процесі.

Ключові слова: педагогічні технології, ігрові технології, дидактична гра, ігрофікація, гейміфікація, уроки історії, AR/VR технології.

ABSTRACT

Rak V.A. Gaming technologies in history education: prospects and implementation challenges. Qualification work in the specialty 014.03 Secondary education (History and civic education) of the educational program "Secondary education (History)". Mykolaiv: Admiral Makarov National University of Higher Education, 2025. 87 p.

The qualification work explores the possibilities of using game technologies in the work of a history teacher in modern realities; clarifies the state of research on the problem in methodological literature; clarifies the essence and content of the concepts of "game technologies", "didactic game"; identifies the features and specific principles of using game technologies in history lessons; outlines the directions and prospects of using game technologies to visualize theoretical material on history.

The scientific novelty of the study lies in the fact that the basic conceptual and categorical apparatus of the problem under study was clarified, in particular, regarding the features of using game technologies in history lessons. Modern online services were proposed for creating high-quality gaming tools and methodological recommendations for their use in history lessons were provided.

The practical significance of the study lies in the possibility of using its results to improve the educational process in educational institutions. The results of the study can be used to develop curricula, methodological materials, and educational games on history, and will also contribute to the dissemination of information about the potential of gaming technologies in the educational process.

Keywords: *pedagogical technologies, gaming technologies, didactic game, gamification, gamification, history lessons, AR/VR technologies.*

ЗМІСТ

Перелік умовних скорочень	7
Вступ	8
Розділ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1. Аналіз категоріального поля дослідження.....	12
1.2. Психологічні аспекти навчання через гру	16
Розділ 2. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН	
2.1. Аналіз існуючих практик.....	23
2.2. Проблеми реалізації використання ігрових технологій у закладах освіти	33
Розділ 3. ІГРОФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ	
3.1. Рекомендації щодо впровадження навчання через гру	44
3.2. Перспективи використання ігрових технологій у викладанні історії	47
Висновки	54
Список використаних джерел та літератури	58
Додатки	61

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ІКТ – інформаційно-комунікативні технології

МОН – Міністерство науки і науки України

НУШ – Нова українська школа

AR – доповнена реальність

VR – віртуальна реальність

ВСТУП

Актуальність дослідження зумовлена не лише потребою в оновленні освітніх методів, а й зростаючою важливістю історичної освіти в формуванні національної ідентичності, патріотизму, та розумінні глобальних процесів, що визначають сьогодення. Історія, як навчальна дисципліна, має потенціал не лише знайомити з минулим, а й розвивати аналітичні навички, критичне мислення, та здатність до прийняття обґрунтованих рішень [56]. Проте, часто традиційний підхід до навчання історії, з його акцентом на заучуванні дат та подій, може видаватися студентам нудним та відірваним від їхнього реального життя. У цьому контексті ігрові технології відкривають нові можливості для залучення студентів до вивчення історії, створюючи захопливі навчальні середовища, де студенти стають активними учасниками історичних подій, а не пасивними слухачами[24].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Зацікавленість ігровими технологіями в освіті постійно зростає, про що свідчать численні наукові дослідження та публікації. В роботах таких дослідників, як Ю. Шпаляренко, К. Макарова, П. Щербань аналізуються різні аспекти використання гри як освітнього інструменту, її вплив на мотивацію, залученість, та когнітивний розвиток [59] [57].

Однак, незважаючи на велику кількість досліджень, питання застосування ігрових технологій у вивченні історії в закладах вищої освіти потребує окремої уваги. Потрібно врахувати специфіку вищої освіти, з її акцентом на самостійному навчанні, дослідницькій діяльності, та розвитку аналітичних навичок. Необхідно також дослідити особливості вивчення історії, її багатогранність, складність, та потребу у формуванні історичного мислення. Дослідження Л.Р. Дрогомирецької підкреслює важливість врахування психологічних аспектів навчання при застосуванні ігрових технологій, таких як мотивація, емоційний інтелект, соціальна взаємодія [14]. Однак, конкретні методичні рекомендації щодо вибору та застосування ігрових технологій у навчанні історії в ЗВО, з урахуванням цих особливостей, залишаються недостатньо розробленими [11, 57, 59].

Тема дослідження тісно пов'язана з національними програмами розвитку освіти, зокрема з положеннями щодо впровадження інформаційних та ігрових технологій у навчальну практику, підвищення якості вищої освіти, та формування компетентних фахівців, здатних до самостійного навчання та ефективної професійної діяльності.

Об'єктом дослідження є ігрові технології в освітньому процесі в закладах освіти.

Предмет дослідження: особливості застосування ігрових технологій в роботі вчителя історії.

Мета дослідження полягає у вивченні можливостей застосування ігрових технологій в роботі вчителя історії в сучасних реаліях.

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

- з'ясувати стан дослідження проблеми в педагогічній теорії;
- на основі аналізу стану проблеми уточнити сутність і зміст понять «ігрові технології», «дидактична гра»;
- визначити особливості та специфічні принципи використання ігрових технологій на уроках історії;
- окреслити напрями і перспективи застосування ігрових технологій для унаочнення теоретичного матеріалу з історії.

Для досягнення мети дослідження та розв'язання поставлених завдань використаний **комплекс методів:**

- *теоретичні методи* дослідження: аналіз категоріального апарату проблеми у філософській, психолого-педагогічній та методичній літературі з метою визначення концептуальних засад дослідження;

- *методи індукції*, за допомогою яких створювалися логічні висновки (про дидактичні можливості та користь використання прийомів технології критичного мислення) на основі переходу від одиничного до загального;

- *методи синтезу* (поєднання та аналізу матеріалу) застосовувалися для опрацювання великих масивів інформації, що стосується методики викладання історії, з приводу проблемного питання дослідження;

- вивчення сучасного педагогічного досвіду (шкільна документація, бесіди з вчителями).

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що було уточнено базовий поняттєво-категорійний апарат досліджуваної проблеми, зокрема, щодо особливостей використання ігрових технологій на уроках історії. Були запропоновані сучасні онлайн-сервіси для створення якісних ігрових засобів та надано методичні рекомендації щодо їх використання на уроках історії.

Практичне значення одержаних результатів. Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів для вдосконалення навчального процесу в закладах освіти. Результати дослідження можуть бути використані для розробки навчальних програм, методичних матеріалів, та освітніх ігор з історії, а також сприятимуть поширенню інформації про потенціал ігрових технологій в освітньому процесі.

Апробація результатів дослідження здійснена під час обговорення на кафедрі історії Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова та виступів на конференціях: 1st International Scientific and Practical Conference «The Future of Science, Technology and Economy» (Sofia, Bulgaria, 2025); X Міжнародна науково-практична конференція: «Актуальні питання викладання суспільних та гуманітарних дисциплін в умовах війни та післявоєнної відбудови» (Суми, 2025); XII всеукраїнська науково-практична конференція «Історико-філософські дослідження молодих учених» (Суми, 2025); міжрегіональна науково-практична студентська онлайн-конференція «Актуальні проблеми розвитку країн світу: історія, освіта, культура» (Миколаїв, 2024).

Публікації:

1. Ігрові технології під час вивчення історії: до історії питання // Актуальні проблеми розвитку країн світу: історія, освіта, культура. Матеріали міжрегіональної науково-практичної студентської онлайн-конференції «Актуальні проблеми розвитку країн світу: історія, освіта, культура» (до 50-річчя історичної освіти на Миколаївщині) (25 жовтня 2024 р.). Миколаїв: МНУ імені В.О. Сухомлинського, 2024., с. 126-128.

2. Симуляційні ігри на уроках історії: загальний огляд // The Future of Science, Technology and Economy: Collection of Scientific Papers "International Scientific Unity" with Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference. March 19-21, 2025. Sofia, Bulgaria. 361 p., 298-299.

3. Огляд успішних кейсів впровадження ігрових технологій у викладанні історії в Україні та за кордоном // Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал. 2025. Вип. 1(9)

Структура роботи: структурно дане дослідження складається з трьох розділів (8 підрозділів), загальних висновків та списку використаних джерел та літератури і додатків. Загальний обсяг роботи становить – 82 сторінок (основного тексту – 55 сторінок).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз категоріального поля дослідження

Для ефективного вивчення перспектив та проблем реалізації ігрових технологій у вивченні історії в закладах вищої освіти (ЗВО), необхідно провести ретельний аналіз ключових категорій, які є основою даного дослідження. Це забезпечить ясність у використанні термінології, встановить чіткі рамки дослідження, та дозволить більш точно визначити предмет нашого вивчення. У даному підрозділі ми детально розглянемо такі категорії як "ігрові технології", "історія як навчальна дисципліна", "навчання історії", та "педагогічна технологія", надаючи їхні розширені визначення, аналізуючи їхні характеристики та взаємозв'язки.

Ігрові технології – це цілісна система методів та прийомів педагогічного впливу, що базуються на моделюванні ігрової діяльності з метою активізації пізнавальних процесів, підвищення мотивації, розвитку творчого потенціалу та формування необхідних компетенцій у студентів [46]. Ігрові технології є не просто розвагою, а цілеспрямованим процесом, в якому ігрова форма є інструментом для досягнення конкретних навчальних цілей.

Термін «ігрові освітні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації навчального процесу у формі різноманітних навчальних ігор. Навчальна гра, на відміну від звичайної гри взагалі, має одну важливу особливість — чітко сформульовану навчальну мету та відповідні навчальні результати, які можна обґрунтувати, підкреслити в явній існуючій формі та охарактеризувати за педагогічно-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється на уроці за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які служать поштовхом і засобом до педагогічної стимулювання діяльності.

Перевагами ігрових технологій є:

- активізація та інтенсифікація процесу навчання;
- відтворення та відстеження міжособистісних стосунків, процесів прийняття учнями/студентами колективних рішень у ситуаціях, що моделюють реальні умови професійної діяльності;
- гнучке поєднання різних прийомів і методів навчання (від повтору до розв’язування задач);
- імітація практично будь-якого виду роботи.

Моделювання ігрової діяльності: створення штучного середовища, що імітує реальні або вигадані ситуації, де студенти виконують певні ролі, керуються правилами, та досягають ігрових цілей.

Активізація пізнавальних процесів: стимулювання мислення, уваги, пам’яті, уяви, аналізу, синтезу, та інших пізнавальних функцій студентів через ігрову діяльність.

Підвищення мотивації: створення позитивного емоційного фону, зацікавлення, підвищення внутрішньої мотивації студентів до навчання.

Розвиток творчого потенціалу: створення умов для нестандартного мислення, винахідливості, ініціативності, та креативного вирішення завдань.

Формування компетенцій: розвиток навичок роботи в команді, комунікації, критичного мислення, самостійності, відповідальності, та інших важливих компетенцій.

Ми дотримуємося наступної класифікація ігрових технологій :

За типом ігрової діяльності	
<i>Предметні ігри</i>	Ігри, де головну роль відіграють ігрові предмети (настільні ігри з картами, фішками, фігурками)
<i>Сюжетно-рольові ігри</i>	Ігри, де учасники виконують певні ролі, імітуючи реальні або вигадані ситуації
<i>Комп’ютерні ігри</i>	Ігри, що реалізуються за допомогою комп’ютерних програм (стратегії, симуляції, квести).

<i>Ігри з використанням інформаційних технологій</i>	Онлайн-ігри, вікторини, симуляції, інтерактивні презентації, вебінари.
За ступенем дидактичної мети	
<i>Навчальні ігри</i>	Ігри, спрямовані на засвоєння конкретних знань, умінь та навичок (вікторини, історичні пазли, ігри на відповідність)
<i>Тренувальні ігри</i>	Ігри, що використовуються для закріплення вивченого матеріалу, відпрацювання навичок (ігри з повторенням, тренування пам'яті, швидкості реакції)
<i>Контролюючі ігри</i>	Ігри, що використовуються для перевірки рівня засвоєння знань (тести у формі гри, квести з завданнями)
<i>Розвивальні ігри</i>	Ігри, спрямовані на розвиток творчого мислення, логіки, уяви, комунікативних навичок (рольові ігри, ігри-симуляції, дебати)
За ступенем складності	
<i>Прості ігри</i>	Ігри з простими правилами, що не вимагають особливих зусиль для участі (ігри на відповідність, прості вікторини)
<i>Середньо складності ігри</i>	Ігри, що вимагають певних знань, умінь, та стратегічного мислення (настільні ігри з історичними сюжетами, рольові ігри з елементами дебатів)
<i>Складні ігри</i>	Ігри з розгалуженим сюжетом, багатьма правилами, та вимогами до аналітичних навичок (симуляції історичних процесів, стратегічні ігри)
За рівнем інтерактивності	
<i>Ігри з низьким рівнем</i>	Ігри, де взаємодія між учасниками обмежена

<i>інтерактивності</i>	(настільні ігри, вікторини з готовими відповідями)
<i>Ігри з середнім рівнем інтерактивності</i>	Ігри, де учасники взаємодіють між собою, але мають обмежену свободу вибору (рольові ігри з заданими ролями)
<i>Ігри з високим рівнем інтерактивності</i>	Ігри, де учасники активно взаємодіють, мають значну свободу вибору, та можуть впливати на хід гри (симуляції, дебати, квести)

Важливо зосередити увагу на елементах ігрових технологій :

Ігровий задум	Головна ідея гри, її концептуальна основа, що визначає мету, сюжет, ролі учасників та правила
Ігровий сюжет	Розгорнутий сценарій гри, що створює ігровий контекст, вводить у певну ситуацію, та визначає дії учасників
Ігрові ролі	Функції, які виконують учасники гри, що визначають їхню поведінку та взаємодію в рамках гри
Ігрові правила	Чіткі інструкції, що регламентують хід гри, визначають права та обов'язки учасників, порядок дій, та обмеження
Ігрові дії	Конкретні кроки, які виконують учасники для досягнення ігрової мети, що вимагають певних знань, умінь, та навичок
Ігрова ситуація	Умови, в яких відбувається гра, що створюють атмосферу гри, визначають її контекст, та впливають на поведінку учасників
Зворотний зв'язок	Інформація про досягнення мети, результати гри, прогрес учасників, що дозволяє відстежувати ефективність гри.
Ігровий результат	Конкретний результат, який досягають учасники

	гри, що може виражатися в оцінках, балах, досягненні ігрової мети
--	---

1.2. Психологічні аспекти навчання через гру

Успішне застосування ігрових технологій у навчанні, зокрема вивченні історії в закладах освіти, вимагає врахування психологічних особливостей навчального процесу та впливу гри на когнітивний, емоційний та соціальний розвиток студентів. У цьому підрозділі ми детально розглянемо психологічні аспекти навчання через гру, аналізуючи ключові поняття, такі як мотивація, залученість, пізнавальна активність, розвиток навичок, емоційний інтелект, та соціальна взаємодія, та як вони проявляються в ігровому контексті.

Мотивація – це внутрішній рушій, що спонукає людину до дії, визначає її спрямованість, інтенсивність та наполегливість у досягненні мети [17]. У контексті навчання мотивація є ключовим фактором успішності студентів, їхньої зацікавленості та активності у навчальному процесі. Ігрові технології здатні суттєво впливати на мотивацію, створюючи сприятливі умови для ефективного навчання.

Види мотивації у навчанні через гру:

Внутрішня мотивація: Це мотивація, що виникає з інтересу до самої діяльності, задоволення від процесу гри, радості від відкриття нового, почуття компетентності, самореалізації [18]. Здобувачі освіти з внутрішньою мотивацією більш зацікавлені у навчанні, активно беруть участь в ігровому процесі, наполегливо шукають рішення, та отримують задоволення від навчання.

Зовнішня мотивація: Це мотивація, що виникає під впливом зовнішніх чинників, таких як оцінки, похвала, покарання, конкуренція, нагороди [19]. Здобувачі освіти із зовнішньою мотивацією можуть бути менш зацікавлені у самому процесі навчання, більше орієнтовані на досягнення зовнішніх цілей, та їхня активність може знижуватися за відсутності зовнішнього стимулу.

Соціальна мотивація: Це мотивація, що виникає під впливом соціальних факторів, таких як бажання бути визнаним, належати до групи, допомагати іншим, досягати соціальних цілей [20]. Здобувачі освіти із соціальною мотивацією можуть бути більш активними в командних іграх, намагаються досягти успіху для себе та інших, та отримують задоволення від спільної діяльності.

Механізми впливу гри на мотивацію:

Створення позитивного емоційного фону: Гра викликає позитивні емоції, створює приємну атмосферу, що сприяє підвищенню мотивації.

Задоволення потреби у новизні: Ігри пропонують нові, нестандартні ситуації, що стимулюють пізнавальний інтерес та допитливість студентів.

Створення відчуття компетентності: Досягнення успіху в грі, подолання труднощів, набуття нових навичок, підвищують самооцінку студентів, та підкріплюють їхню віру у свої сили.

Створення відчуття автономії: Надання студентам можливості вибирати ігрові ролі, стратегії, шляхи вирішення проблем, підвищує їхню відповідальність за свої дії та рішення.

Створення відчуття соціальної значущості: Участь в командній грі, виконання ролей, співпраця з іншими студентами, створює відчуття причетності до групи, та сприяє розвитку соціальної мотивації.

Фактори, що впливають на залученість у навчання через гру:

Адекватний рівень складності: Гра має бути достатньо складною, щоб викликати інтерес, але не занадто складною, щоб не викликати розчарування.

Цікавий сюжет: Гра має мати цікавий, захоплюючий сюжет, що стимулює уяву та залучає студентів до ігрової діяльності.

Ясні правила: Правила гри мають бути чіткими, зрозумілими, що дозволяє студентам вільно орієнтуватися в ігровому процесі.

Можливість вибору: Гра має надавати студентам можливість вибирати ролі, стратегії, шляхи вирішення проблем, що підвищує їхню автономію та відповідальність.

Зворотний зв'язок: Наявність системи оцінювання, зворотного зв'язку, що дозволяє студентам відстежувати свій прогрес та досягнення.

Соціальна взаємодія: Можливість спілкуватися, працювати в команді, співпрацювати з іншими студентами, що створює позитивну атмосферу.

Емоційна насиченість: Гра має викликати позитивні емоції, цікавість, азарт, що створює сприятливу атмосферу для навчання.

Наслідки підвищеної залученості в навчанні через гру:

Глибоке засвоєння знань: Студенти з високим рівнем залученості більш уважні, зосереджені, та краще засвоюють навчальний матеріал.

Підвищення мотивації: Залученість створює позитивний емоційний фон, що сприяє підвищенню мотивації до навчання.

Розвиток навичок: Студенти активно беруть участь в ігровому процесі, що сприяє розвитку навичок критичного мислення, розв'язання проблем, співпраці.

Підвищення інтересу до предмету: Ігрові технології створюють позитивне ставлення до предмету, підвищують інтерес до вивчення історії.

Покращення навчальних результатів: Студенти з високим рівнем залученості досягають кращих навчальних результатів, демонструють глибші знання, та вміють їх застосовувати.

Зростання самооцінки: Досягнення успіху в грі, подолання труднощів, набуття нових навичок підвищують самооцінку студентів та їхню віру у свої сили.

Механізми розвитку пізнавальної активності в навчанні через гру:

Створення проблемних ситуацій: Ігри часто містять проблемні ситуації, що вимагають пошуку рішень, аналізу, та застосування знань, що стимулює пізнавальну активність.

Стимулювання допитливості: Ігри пропонують нові, невідомі ситуації, що заохочують студентів до пошуку інформації, вивчення матеріалу, та розкриття таємниць.

Забезпечення зворотного зв'язку: Зворотний зв'язок про результати гри допомагає студентам відстежувати свій прогрес, виявляти прогалини в знаннях, та стимулює до їх усунення.

Створення атмосфери співпраці: Робота в команді, обговорення ідей, пошук спільних рішень, сприяє активній взаємодії студентів, та стимулює пізнавальну активність.

Надання можливості самостійного вибору: Надання студентам свободи вибору ігрових ролей, стратегій, шляхів розв'язання проблем, підвищує їхню відповідальність за свій навчальний процес, та стимулює пізнавальну активність.

Задоволення потреби в самореалізації: Досягнення успіху в грі, подолання труднощів, отримання позитивних емоцій, підвищує самооцінку студентів, та підкріплює їхню віру у свої сили.

У процесі навчання через гру відбувається розвиток різноманітних навичок та вмінь, що є важливими для майбутньої професійної діяльності та особистісного розвитку студентів [24].

Через гру , що розвиваються наступні види навичок та вмінь

Когнітивні навички та вміння	
<i>Критичне мислення</i>	Здатність аналізувати інформацію, виявляти протиріччя, оцінювати аргументи, робити висновки
<i>Розв'язування проблем</i>	Здатність аналізувати проблемні ситуації, знаходити різні варіанти вирішення, вибирати оптимальні, та реалізовувати їх.
<i>Аналітичні навички</i>	Здатність виділяти ключові елементи з інформації, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити узагальнення
<i>Творче мислення</i>	Здатність генерувати нові ідеї, пропонувати нестандартні рішення, виявляти винахідливість
<i>Пам'ять та увага</i>	Здатність запам'ятовувати інформацію, концентруватися на завданнях, зберігати увагу протягом тривалого часу

<i>Планування та організація</i>	Здатність визначати цілі, розробляти плани дій, організовувати свою роботу, та досягати поставлених цілей
<i>Прийняття рішень</i>	Здатність аналізувати ситуацію, вибирати оптимальні рішення, та нести відповідальність за свій вибір
Соціальні навички та вміння	
<i>Комунікація</i>	Здатність ефективно спілкуватися з іншими людьми, висловлювати свої думки, слухати співрозмовника, та знаходити спільну мову
<i>Співпраця</i>	Здатність працювати в команді, допомагати іншим, координувати свої дії з іншими учасниками, та досягати спільної мети
<i>Лідерство</i>	Здатність брати на себе ініціативу, вести за собою інших, організовувати їх роботу, та досягати поставлених цілей
<i>Переговори</i>	Здатність вести переговори, досягати компромісів, та вирішувати конфлікти мирним шляхом
<i>Толерантність</i>	Здатність поважати думку інших, бути відкритим до відмінностей, та сприймати різні точки зору
<i>Емпатія</i>	Здатність розуміти почуття інших людей, співчувати їм, та виявляти підтримку
Практичні навички та вміння	
<i>Використання інструментів</i>	Здатність використовувати різноманітні інструменти, обладнання, програмне забезпечення
<i>Пошук інформації</i>	Здатність використовувати різні джерела інформації, вибирати потрібну, аналізувати, та робити висновки
<i>Презентація</i>	Здатність створювати та представляти результати своєї роботи, ефективно доносити інформацію до інших людей
<i>Управління</i>	Здатність планувати, організовувати, контролювати

проєктами	виконання проєктів, та досягати поставлених цілей
-----------	---

Ігрова діяльність також впливає на формування та розвиток емоційного інтелекту, зокрема:

Створення емоційно насиченого середовища: Ігри викликають широкий спектр емоцій, що допомагає студентам розпізнавати, аналізувати, та управляти своїми емоціями.

Стимулювання емпатії: Ігри створюють ситуації, де студенти мають ставити себе на місце інших людей, що допомагає розвивати емпатію та толерантність.

Розвиток навичок комунікації: Ігри передбачають активне спілкування між учасниками, що допомагає розвивати навички ефективної комунікації, слухання, та вираження своїх думок.

Сприяння розвитку командної роботи: Ігри створюють умови для роботи в команді, де студенти вчаться співпрацювати, підтримувати один одного, та досягати спільної мети.

Формування соціальної відповідальності: Участь в іграх допомагає студентам усвідомити свою роль у групі, свою відповідальність за спільний результат, та розвивати соціальну свідомість.

У цьому підрозділі ми розглянули ключові психологічні аспекти навчання через гру, виявивши, що ігрові технології здатні суттєво впливати на мотивацію, залученість, пізнавальну активність, розвиток навичок, емоційний інтелект, та соціальну взаємодію студентів.

Гра є ефективним засобом навчання, що враховує психологічні особливості навчального процесу та сприяє не лише засвоєнню знань, а й особистісному розвитку студентів.

РОЗДІЛ 2.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНИЙ СТАН

2.1. Аналіз існуючих практик

Огляд успішних кейсів впровадження ігрових технологій у викладанні історії в Україні та за кордоном. Ігрові технології в освіті, що охоплюють використання ігор та ігрових елементів у навчальному процесі, переживають ренесанс у XXI столітті. Їх інтеграція в різні освітні рівні та предмети має глибоке коріння в історії педагогіки та значно еволюціонувала з розвитком технологій.

Давні часи: Ігри використовувалися для передачі знань і навичок з прадавніх часів. Від простих імітаційних ігор, які допомагали дітям освоювати соціальні ролі, до більш складних стратегічних ігор, що готували воїнів та правителів, гра відігравала важливу роль у навчанні.

Класична педагогіка: Видатні педагоги, такі як Ян Амос Коменський, наголошували на важливості використання чуттєвого досвіду та ігрової діяльності в навчанні. Його концепція "школи як гри" передбачала створення навчального середовища, яке б захоплювало учнів і сприяло їхньому розвитку.

XIX століття: Фрідріх Фребель заснував "дитячі садки", де ігри та активна діяльність були центральними елементами навчання. Він розробив систему "дарів Фребеля" – набори дидактичних матеріалів, призначених для стимулювання творчості та пізнавальної активності дітей.

XX століття: Марія Монтессорі розробила педагогічну систему, яка ґрунтувалася на індивідуальному підході до навчання та використанні дидактичних матеріалів, які дозволяли дітям навчатися через самостійні дослідження та відкриття. Лев Виготський підкреслював роль соціальної взаємодії та гри в когнітивному розвитку дітей, наголошуючи на важливості "зони найближчого розвитку", де діти можуть навчатися за допомогою більш досвідчених дорослих або однолітків.

Розвиток комп'ютерних технологій: З'явилися перші навчальні комп'ютерні ігри, які пропонували інтерактивні способи вивчення різних предметів. Ці ігри були простими за графікою та функціональністю, але вони показали потенціал комп'ютерів у навчанні.

Сучасний стан характеризується значним розширенням можливостей та різноманіттям ігрових технологій, що використовуються в освіті:

Цифрові ігри: Серйозні ігри (Serious Games): Це ігри, розроблені з явною освітньою метою. Вони використовуються для навчання різним навичкам, від вирішення математичних задач до розвитку емпатії та лідерських якостей.

Навчальні симулятори: Симулятори дозволяють учням експериментувати з різними сценаріями та моделями, досліджувати складні системи та процеси. Вони використовуються в різних галузях, від науки та інженерії до медицини та бізнесу.

Ігрові платформи та інструменти для створення ігор: Платформи, такі як Minecraft: Education Edition, дозволяють учням створювати власні ігри та інтерактивні історії, розвиваючи їх творчість, навички програмування та співпраці.

Гейміфікація: використання ігрових елементів (бали, значки, рівні, таблиці лідерів) в неігрових контекстах, таких як онлайн-курси, навчальні платформи та класна робота. Гейміфікація може підвищити мотивацію учнів, залучити їх до навчання та сприяти закріпленню знань.

Технології AR/VR створюють імерсивні навчальні середовища, які дозволяють учням досліджувати віртуальні світи, проводити віртуальні експерименти та взаємодіяти з 3D-моделями.

Мобільні ігри та додатки пропонують зручний та доступний спосіб навчання в будь-який час і в будь-якому місці. Вони використовуються для вивчення мов, математики, історії та інших предметів.

Ігрові технології можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб та стилів навчання учнів. Адаптивні ігри коригують рівень складності завдань залежно від прогресу учня, забезпечуючи оптимальний рівень виклику та підтримки.

Ігри можуть використовуватися для оцінювання знань та навичок учнів. Ігрові платформи збирають дані про дії учнів у грі, які можуть бути використані для аналізу їх прогресу та виявлення проблемних зон.

Переваги використання ігрових технологій в освіті:

- ❑ Підвищення мотивації та залученості (ігри роблять навчання більш цікавим та захоплюючим, стимулюючи учнів до активної участі в навчальному процесі);
- ❑ Активне навчання (ігри вимагають від учнів активного мислення, вирішення проблем, прийняття рішень та співпраці);
- ❑ Закріплення знань та навичок (ігри допомагають учням закріпити теоретичні знання на практиці, розвинути практичні навички та вміння);
- ❑ Розвиток когнітивних навичок (ігри розвивають логічне мислення, критичне мислення, творчість, просторове мислення та інші когнітивні навички);
- ❑ Розвиток соціальних навичок (командні ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації, лідерства та вирішення конфліктів);
- ❑ Персоналізація навчання (ігри можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб та стилів навчання учнів);
- ❑ Безпечне середовище для експериментів (ігри дозволяють учням експериментувати з різними сценаріями та моделями, робити помилки та вчитися на них, без ризику реальних наслідків).

Виклики, які стоять перед використанням ігрових технологій :

Недостатня підготовка вчителів: Необхідність навчання вчителів ефективному використанню ігрових технологій в навчальному процесі.

Брак якісних навчальних ігор: Потреба у створенні високоякісних навчальних ігор, які відповідають навчальним цілям та віковим особливостям учнів.

Інтеграція ігор у навчальний план: Необхідність інтегрувати ігри в навчальний план таким чином, щоб вони органічно доповнювали традиційні методи навчання.

Оцінювання ефективності ігор: Розробка методів оцінювання ефективності використання ігрових технологій в освіті.

Технологічні обмеження: Забезпечення доступу до необхідного обладнання та програмного забезпечення для всіх учнів.

Перспективи використанням ігрових технологій:

Подальший розвиток технологій AR/VR та штучного інтелекту: Створення більш імерсивних та інтерактивних навчальних середовищ.

Розширення можливостей персоналізованого навчання: Розробка ігор, які адаптуються до індивідуальних потреб та стилів навчання учнів.

Розробка ігор, які сприяють розвитку навичок XXI століття: Критичне мислення, творчість, співпраця, комунікація.

Створення глобальних навчальних спільнот: Використання онлайн-ігор для навчання та співпраці учнів з різних країн світу.

Ігрові технології мають великий потенціал для трансформації освіти. Їх використання може зробити навчання більш захоплюючим, ефективним та персоналізованим. Проте, для реалізації цього потенціалу необхідно вирішити ряд викликів та забезпечити належну підготовку вчителів, розробити якісні навчальні ігри та інтегрувати їх у навчальний план.

Зупинимося на характеристиці

Дистанційні онлайн-квести – це захоплива та інтерактивна форма розваг, яка стала особливо популярною в останні роки, завдяки розвитку технологій та необхідності проведення часу вдома. Вони дозволяють грати командам або окремим гравцям, розгадувати загадки, знаходити підказки та проходити різні випробування, не виходячи з дому.

Формат гри: Квест проходить онлайн, використовуючи різні цифрові інструменти: веб-платформи, месенджери, відеоконференції, інтерактивні карти, електронні листи, та інше.

Мета: Виконати поставлене завдання, наприклад, знайти скарб, розкрити злочин, врятувати світ, розгадати таємницю, тощо.

Завдання: Гравці повинні вирішувати логічні задачі, головоломки, ребуси, розшифровувати коди, шукати підказки в зображеннях, відео або текстах, та взаємодіяти з іншими учасниками команди (якщо гра командна).

Інтерактивність: Часто включає елементи взаємодії з ведучим (якщо він є), який допомагає, дає підказки або коригує хід гри.

У період дистанційного навчання впроваджувалися інтерактивні квести з QR-кодами, платформи Kahoot, Mentimeter, Gamilab. Ці кейси показують підвищення мотивації та розвитку аналітичного мислення серед студентів історичних спеціальностей [28].

Дидактичні ігри в середній та старшій школі. Використання дидактичних ігор в освіті не є новою концепцією. Хоча вони часто асоціюються з початковою школою, їх потенціал у середній та старшій школі часто недооцінюється. Дидактичні ігри, адаптовані до вікових особливостей та навчальних цілей цих етапів освіти, можуть стати потужним інструментом для підвищення зацікавленості, мотивації та результативності навчання. Розглянемо історичний контекст використання ігор в освіті:

Стародавні цивілізації: Ігри, хоч і не в сучасному розумінні, використовувалися для навчання військовим навичкам, стратегії та розвитку фізичних здібностей.

Середньовіччя та Відродження: Використовувалися настільні ігри для вивчення історії, географії та моральних цінностей.

Новий час: Розвиток педагогічної науки (Коменський, Песталоцці, Фребель) акцентував увагу на важливості гри в розвитку дитини, що вплинуло на використання ігор у початковій освіті.

Радянська педагогіка: Розвиток ідей про колективну діяльність та трудове виховання сприяв створенню дидактичних ігор для початкової та середньої школи, особливо в контексті вивчення суспільствознавства та історії.

Переваги використання дидактичних ігор у середній та старшій школі:

Підвищення мотивації: Ігри роблять навчання більш захоплюючим та цікавим, стимулюючи учнів до активної участі в навчальному процесі.

Активізація пізнавальної діяльності: Ігри вимагають від учнів активного мислення, аналізу, синтезу та прийняття рішень.

Закріплення знань та навичок: Ігри допомагають закріпити теоретичні знання на практиці, розвинути практичні навички та вміння.

Розвиток соціальних навичок: Командні ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації, лідерства та вирішення конфліктів.

Розвиток критичного мислення: Ігри, особливо ті, що передбачають розв'язання проблемних ситуацій, розвивають критичне мислення та здатність до аналізу інформації.

Персоналізація навчання: Ігри можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб та можливостей учнів.

Створення позитивної атмосфери: Ігри сприяють створенню позитивної та доброзичливої атмосфери в класі.

Забезпечення зворотного зв'язку: Ігри дозволяють вчителю швидко та ефективно отримати зворотний зв'язок про рівень засвоєння матеріалу учнями.

Типи дидактичних ігор, які можуть бути використані в середній та старшій школі:

Настільні ігри: Адаптовані версії популярних ігор (наприклад, "Монополія" для вивчення економіки, "Scrabble" для вивчення лексики), ігри-симулятори, стратегічні ігри. «100 років Українсько\ революції», «Миколаївський Магнат»

Комп'ютерні ігри та симулятори: Ігри, розроблені спеціально для навчальних цілей, або адаптовані комерційні ігри (наприклад, "Minecraft" для вивчення архітектури та інженерії). «Нова традиція»

Рольові ігри: Імітація реальних ситуацій, в яких учні відіграють різні ролі (наприклад, дебати, судові процеси, історичні реконструкції).

Квести та ігри-головоломки: Вирішення логічних задач, розгадування загадок, проходження лабіринтів.

Вікторини та конкурси: Перевірка знань у формі змагання.

Онлайн-ігри та платформи: Використання онлайн-платформ та ігор для колективного навчання та змагання (наприклад, Kahoot!, Quizizz).

Ігри з використанням AR/VR: Доповнена та віртуальна реальність для створення інтерактивних навчальних середовищ.

На уроках інтегрованого курсу історії (6 клас) використовуються ігрові формати: створення презентацій країн, рольові вистави, історичні дебати з командною оцінкою. Це підтримує розвиток комунікативних і критичних навичок [29], [30]. Доволі цікаво

Американські комп'ютерні ігри в історії Дослідження Лещенка С.М. (2018) демонструє, як у США застосовують історичні симуляційні ігри для формування історичного мислення, цифрової грамотності й критичного аналізу [34].

"Serious games" і симуляції Університет Райерсона (Канада) розробляє академічні ігри — моделювання сценаріїв із вибором (Academic Integrity in Space), що розвивають навички прийняття рішень та етичного мислення [35].

Порівняльний аналіз

Критерій	Український досвід	Зарубіжний досвід
Форма	дистанційні, ділові, рольові ігри	комп'ютерні симуляції, серйозні ігри
Цілі	мотивація, згуртованість,	розвиток мислення, цифрової грамотності
Інструменти	Mentimeter, Kahoot, Google Classroom	власні цифрові платформи, симулятори
Виклики	обмежене техзабезпечення, рівень ІКТ	потреба балансу між грою та рефлексією

Однією з головних цілей сучасної освіти є формування мотивації до навчання, залучення здобувачі освіти до активної участі в освітньому процесі. У цьому контексті впровадження ігрових технологій у викладанні історії стає не лише інноваційною методикою, а й інструментом підвищення академічної успішності здобувачі освіти. Важливо підкреслити, що сам факт використання ігор не є гарантією успішного результату. Вирішальну роль у цьому процесі відіграє ступінь

залученості здобувачі освіти — їх активність, емоційна включеність, здатність до рефлексії, критичного мислення, а також командна робота.

У традиційній освітній моделі здобувачі освіти часто сприймається як пасивний реципієнт знань. У контексті ігрового навчання здобувачі освіти перетворюється на активного суб'єкта, що самостійно приймає рішення, впливає на хід гри та результати навчання. Це відповідає засадам діяльнісного підходу, де знання формуються через особистий досвід [39].

Успішні кейси ігрового навчання, як показують дослідження, найбільш ефективні тоді, коли студенти не просто спостерігають за процесом, а активно беруть участь: створюють власні ігри, обговорюють історичні ситуації в рольових моделях, співпрацюють у командах. Саме ця активність здобувачі освіти створює умови для глибшого засвоєння матеріалу, а отже — покращення академічних результатів.

Ігрові технології істотно змінюють ставлення здобувачі освіти до навчального предмета. Історія, яку часто сприймають як "набір дат і фактів", у межах ігрових сценаріїв постає як динамічний процес, наповнений моральними дилемами, політичними конфліктами, вибором стратегій. За даними опитування, проведеного в кількох українських вишах серед здобувачі освіти гуманітарних спеціальностей, понад 70% респондентів зазначили, що саме ігрові методи викладання істотно підвищили їхню зацікавленість предметом [40].

Участь у симуляціях історичних подій, дебатах у формі гри, рольових іграх на тему міжнародних відносин або внутрішньополітичних процесів дозволяє здобувачі освіти краще зрозуміти складні історичні явища. Ця мотивація тісно пов'язана з покращенням результатів: студенти активніше готуються до занять, самостійно шукають додаткову інформацію, беруть участь в обговореннях.

Роль емоційного залучення

Психолого-педагогічні дослідження підтверджують, що емоційна включеність є ключовим чинником запам'ятовування та осмислення інформації. Ігрові технології — через свій інтерактивний і захопливий характер — сприяють емоційному залученню студентів у навчальний процес [41].

На прикладі успішного кейсу, реалізованого в Харківському національному педагогічному університеті, було виявлено, що студенти, які брали участь у грі "Історичний симулятор ХХ століття", демонстрували на 15–20% вищі результати в підсумковому тестуванні порівняно з контрольною групою. При цьому самі учасники зазначали, що завдяки грі змогли "пережити" історичні події, відчути відповідальність за ухвалені в грі рішення, а це, у свою чергу, спонукало їх краще розуміти й запам'ятовувати матеріал [42].

Ще одним важливим фактором є залучення здобувачі освіти до створення ігрових продуктів: настільних ігор, квестів, цифрових симуляторів. Така форма співтворення формує у студентів відчуття причетності до освітнього процесу, відповідальності за результат, а також розвиває творчі навички, критичне мислення і дослідницький підхід.

Зокрема, в Національному університеті «Острозька академія» було впроваджено проєкт, у межах якого здобувачі освіти створювали власні історичні квести з використанням хронологічних подій, візуальних джерел та історичних документів. Це дозволило не тільки покращити розуміння теми, а й залучити міждисциплінарні знання (з ІКТ, літератури, філософії). Академічні результати учасників зросли в середньому на 1,2 бали за 100-бальною шкалою [43].

Формування комунікативної компетентності

Ігрові методики майже завжди вимагають командної взаємодії: учасники мають узгоджувати дії, вести переговори, досягати спільного результату. Цей формат сприяє розвитку комунікативних навичок, вміння працювати в колективі, що також є вагомими компонентами успішного навчання в сучасному університеті. Саме здатність до ефективної комунікації часто сприяє кращому розумінню історичного матеріалу, зменшує рівень стресу під час вивчення складних тем, підвищує взаємну підтримку між студентами [44].

З огляду на наведені кейси та дослідження, можна стверджувати, що активна участь студентів у процесі ігрового навчання істотно впливає на їхні академічні результати. Вона проявляється у підвищенні мотивації, емоційній включеності, розвитку критичного мислення, здатності до самоорганізації,

рефлексії та командної взаємодії. Успішність ігрових технологій безпосередньо залежить від ступеня залучення студентів — чим вищий цей показник, тим ефективнішим є освітній результат.

2.2. Проблеми реалізації використання ігрових технологій у закладах освіти

Упровадження ігрових технологій у систему вищої освіти — це складний і багатофакторний процес, що потребує не лише педагогічної майстерності, а й відповідних організаційних, методичних, технічних та психологічних умов. Незважаючи на очевидні переваги ігрового навчання, його впровадження у практику ЗВО України супроводжується рядом системних і локальних проблем. Вони пов'язані з кадровим забезпеченням, ресурсним потенціалом, нормативними обмеженнями, стійкими стереотипами серед викладачів і студентів, а також із загальним нерозумінням специфіки ігрової педагогіки.

Недостатня підготовка викладачів до використання ігрових методів. В умовах модернізації української вищої освіти та запровадження інноваційних підходів до викладання, ігрові технології визнаються перспективним інструментом активізації пізнавальної діяльності студентів. Проте ефективне застосування таких технологій значною мірою залежить від професійної компетентності викладача. Недостатня підготовка педагогічних кадрів є однією з ключових проблем, що стримують масштабне впровадження гейміфікації у навчальний процес ЗВО.

Відсутність системної підготовки в закладах післядипломної освіти

Попри те, що ігрові методи поступово визнаються елементом сучасної педагогіки, підготовка до їх використання рідко включається в обов'язкові курси підвищення кваліфікації для викладачів. У більшості випадків навчальні модулі для викладачів зосереджені на традиційних підходах: методиці викладання, оцінюванні, цифровій грамотності, але не містять розділів, присвячених саме ігровим або симуляційним методам навчання [44].

Як засвідчує моніторинг інститутів післядипломної педагогічної освіти в Україні, лише 7% запропонованих програм містять модулі з гейміфікації або навчання через гру. Причому ці модулі здебільшого мають ознайомчий, теоретичний характер і не включають практичного моделювання ігрових ситуацій у межах навчального процесу [45].

Низький рівень обізнаності викладачів з теорією ігрових технологій

Брак знань у сфері теоретико-методологічних основ гейміфікації є серйозною перешкодою для її ефективного впровадження. Зокрема, багато викладачів плутають гру як дидактичну форму з розважальними заходами, що призводить до спрощеного сприйняття ігрових технологій як несерйозного підходу до навчання [46].

За результатами опитування, проведеного у 2024 році серед 250 викладачів історичних факультетів, лише 14% опитаних змогли чітко визначити основні типи ігрових технологій (рольові ігри, ділові ігри, симуляції, квести, інтерактивні вікторини тощо) та принципи їх застосування у вищій освіті. Більшість опитаних зізналися, що ніколи не проходили спеціального навчання у цій сфері, і застосовують елементи ігрових

Брак педагогічного досвіду інтерактивної взаємодії

Ігрові технології передбачають активну взаємодію зі студентами, адаптацію до змінних умов, гнучкість у прийнятті педагогічних рішень. Для ефективного впровадження гри у навчальний процес викладач повинен володіти широким спектром навичок: фасилітації, модерації, ведення сценаріїв, стимулювання мотивації, оперативної рефлексії. Однак у багатьох випадках професійна підготовка викладача обмежується лекторською діяльністю та організацією традиційних форм контролю знань. Недостатній досвід у сфері інтерактивного навчання знижує готовність викладачів до використання динамічних, варіативних форм навчання, що є сутністю гейміфікації [47].

У цьому контексті необхідно говорити не лише про знання, а й про розвиток спеціальних педагогічних навичок. Наприклад, організація рольової гри з історії потребує не лише розуміння подій, а й здатності створити сценарій, розподілити ролі, моделювати конфлікти й альтернативні рішення, що не входить до стандартного арсеналу викладача.

Відсутність готових методичних розробок

Окрема проблема — це нестача методичних матеріалів, які б могли слугувати практичним орієнтиром для викладачів при реалізації ігрових підходів. У більшості випадків викладачі змушені самостійно створювати сценарії ігор,

адаптувати їх до конкретної дисципліни та аудиторії, що потребує значних часових і інтелектуальних ресурсів [48].

Як зазначає дослідниця Н.М. Литвиненко, відсутність банків готових ігор, шаблонів симуляцій, конструкторів квестів чи вікторин обмежує коло викладачів, готових до експериментів. Більше того, у відкритому доступі переважають матеріали для середньої школи, тоді як вища школа має інші цілі, вікові особливості студентів і предметну глибину [27].

Високе навантаження та часові обмеження

Чинне педагогічне навантаження викладачів ЗВО часто не залишає часу для розробки складних ігрових сценаріїв, особливо якщо йдеться про багаторівневі або міждисциплінарні симуляції. У більшості університетів не передбачено заохочень або зменшення навантаження для викладачів, які впроваджують інноваційні методи навчання [49].

Таким чином, навіть ті викладачі, які зацікавлені в гейміфікації, стикаються з об'єктивними обмеженнями — нестачею часу, відсутністю підтримки, надмірною завантаженістю адміністративною та методичною роботою. Відсутність інституційної мотивації пригнічує ініціативність та інноваційність.

Психологічні бар'єри та страх невдачі

Важливо враховувати й психологічний аспект проблеми: викладачі, які не мають досвіду роботи з інтерактивними інструментами, нерідко відчують страх перед невдачею, зниженням авторитету, негативною реакцією студентів. Також існує побоювання, що ігрова форма може бути сприйнята студентами як несолідна або несерйозна, що суперечить уявленням про академічність вищої освіти [49].

Такі побоювання є наслідком відсутності позитивного досвіду, кейсів, колективного навчання або наставництва. Університетське середовище часто не створює умов для безпечного експериментування з новими педагогічними формами.

Недостатня підготовка викладачів до використання ігрових методів є багатовимірною проблемою, що включає:

- ❑ *інституційну відсутність системної підготовки;*

- ❑ *дефіцит теоретичних знань і практичних навичок;*
- ❑ *брак методичних ресурсів;*
- ❑ *перевантаження викладачів і відсутність мотиваційної системи;*
- ❑ *психологічну неготовність до змін.*

Відсутність відповідних матеріалів та ресурсів

Впровадження ігрових технологій у систему освіти України зумовлене не лише наявністю педагогічної волі та підготовленістю викладача, а й забезпеченням необхідної інфраструктури, методичних, цифрових та технічних ресурсів. На практиці відсутність цих складових виступає суттєвим бар'єром до ефективного використання гейміфікації у навчальному процесі.

Обмеження у методичних матеріалах

Однією з найбільш болючих проблем є дефіцит якісних методичних матеріалів, які б містили чіткі інструкції щодо впровадження ігрових технологій у різні дисципліни. Станом на 2024 рік більшість викладачів змушені або самостійно створювати сценарії ігор, або орієнтуватися на поодинокі закордонні приклади, не адаптовані до українського контексту [49].

Ігрові практики потребують сценарного підходу, структурованих шаблонів, підказок для фасилітаторів, оцінювальних критеріїв. Проте в науково-методичному забезпеченні майже відсутні: збірники сценаріїв рольових чи ділових ігор; адаптовані інструкції для проведення симуляцій з конкретних тем (зокрема з історії, права, економіки тощо); приклади оцінювання результатів участі студентів в ігровій діяльності.

У результаті педагоги, навіть маючи бажання використати гру, змушені витрачати багато часу на самостійну підготовку, що знижує мотивацію до експериментування [49].

Недостатня кількість цифрових інструментів українською мовою

Хоча останніми роками набули популярності такі платформи, як Kahoot, Quizizz, Classcraft, Genially, більшість із них мають англomовний інтерфейс і орієнтовані на іноземного користувача. Український освітній простір наразі майже

не має власних платформ чи додатків для гейміфікації освітнього процесу, які були б адаптовані до потреб ЗВО [50].

Проблеми, які виникають у педагогів: відсутність інтеграції із системами дистанційного навчання університету (наприклад, Moodle, Google Classroom); необхідність створювати контент з нуля без шаблонів; технічні складності при адаптації іноземних інструментів до українського навчального контексту; обмеження безкоштовних версій платформ.

Крім того, багато ігрових інструментів не відповідають академічним стандартам — вони орієнтовані на початкову або середню школу, не мають механізмів перевірки глибини знань, не підтримують складну логіку симуляцій [50].

Відсутність спеціалізованого навчально-ігрового контенту

Існує гостра потреба в навчально-ігровому контенті, який би був спеціально розроблений для вищої освіти. Йдеться не лише про окремі ігри чи вікторини, а про повноцінні модулі або блоки курсу, що поєднують елементи гри із системою засвоєння знань.

Наприклад, для курсу з історії це могли б бути: *історичні симуляції* важливих подій (Конгрес Відня, УНР, Версальська конференція); *рольові ігри*, де студенти виконують ролі історичних постатей; *історичні квести*, засновані на пошуку фактів, аналізі джерел; *цифрові карти та інтерактивні діаграми*, які змінюються залежно від дій студентів.

На жаль, створення такого контенту потребує участі міждисциплінарних команд (істориків, дизайнерів, програмістів, методистів), чого майже не відбувається в межах закладу освіти через брак ресурсів і фінансування [49].

Обмежене фінансування інноваційних проєктів

Важливою складовою проблеми є низький рівень фінансової підтримки ініціатив, пов'язаних із гейміфікацією навчального процесу. У структурі витрат більшості університетів домінують витрати на комунальні послуги, зарплати, ремонт приміщень, а інвестиції в розробку цифрових або ігрових ресурсів практично відсутні [50]. Педагоги, які намагаються впровадити інновації, часто

діють на ентузіазмі або власним коштом. Грантова підтримка також не є поширеною практикою. Деякі університети реалізують пілотні проєкти, але вони, як правило, мають короткостроковий ефект і не масштабуються.

Як показує досвід університетів країн ЄС, стабільне фінансування освітніх стартапів, створення внутрішніх інноваційних лабораторій, підтримка колаборацій між кафедрами й IT-відділами сприяє виробленню якісного ігрового контенту. В Україні така модель лише зароджується [50].

Технічне забезпечення аудиторій та відсутність обладнання

Більшість ігрових технологій вимагають використання сучасного мультимедійного обладнання: інтерактивних дошок, планшетів, стабільного інтернету, комп'ютерних класів. У багатьох закладах освіти ці вимоги не забезпечуються навіть на базовому рівні [51]. Згідно з дослідженням 2023 року, проведеним у 18 ЗВО різних регіонів України, лише 35% аудиторій обладнані мультимедійними проєкторами та мають стабільне інтернет-з'єднання, необхідне для використання онлайн-ігор або платформ дистанційного навчання. Ще менший відсоток (менше 10%) має доступ до мобільних пристроїв, які можуть бути використані для індивідуальної гейміфікації студентів [51].

У контексті воєнного стану, енергетичних обмежень, дистанційного навчання ця проблема лише загострюється. Викладачі не мають гарантій технічної стабільності — немає світла, доступу до серверів, оновлень програм.

Відсутність відповідних ресурсів та матеріалів для впровадження ігрових технологій у ЗВО є системною проблемою, яка охоплює кілька площин:

- ❑ *методичну* — відсутність розроблених сценаріїв, інструкцій, навчальних кейсів;
- ❑ *цифрову* — брак якісних, локалізованих онлайн-платформ для гейміфікації;
- ❑ *контентну* — нестача ігрових ресурсів для університетського рівня освіти;
- ❑ *фінансову* — відсутність бюджетів або грантів на розробку таких технологій;
- ❑ *технічну* — незадовільне забезпечення аудиторій сучасною технікою.

Подолання цих бар'єрів потребує комплексних рішень на рівні міністерств, університетських адміністрацій, педагогічних колективів та ІТ-індустрії.

Сприйняття ігрових технологій як менш серйозного підходу до навчання

Попри численні емпіричні докази позитивного впливу ігрових технологій на залученість здобувачів освіти та ефективність засвоєння навчального матеріалу, у сфері вищої освіти й надалі спостерігається недовіра до таких методів. Одним з ключових бар'єрів для впровадження ігрових технологій у ЗВО є стереотипне сприйняття їх як розважального, «ненаукового» інструменту, що суперечить академічній серйозності та строгості.

Цей феномен має глибоке коріння у культурі вищої освіти, традиціях викладання, очікуваннях студентів, а також адміністративній політиці університетів. Розглянемо докладно, у чому саме проявляється це сприйняття і як воно гальмує процес інноваційного розвитку вищої освіти.

Академічна культура як чинник опору гейміфікації

Система вищої освіти в Україні впродовж десятиліть будувалась на основі класичних педагогічних парадигм, де головним джерелом знань виступає викладач, а основна форма взаємодії – лекційне подання матеріалу. У такому контексті будь-яке відхилення від «серйозної» академічної моделі часто сприймається з підозрою.

Ігрові методи традиційно асоціюються з початковою або середньою школою, де гра використовується як природна форма діяльності дитини. У ЗВО ж існує очікування, що студенти мають опановувати знання через текст, аналітику, логіку — тобто «дорослими» способами. Як зазначає О. Лисенко О.І., у багатьох викладачів гейміфікація викликає уявлення про «інфантилізацію» студентів, нівелювання складності дисципліни, зниження інтелектуального навантаження [25].

Наслідки такого ставлення: відмова від участі у тренінгах із використання ігор у навчанні; осуд колег, які впроваджують новаторські підходи; заниження оцінки педагогічних експериментів при акредитації чи атестації; формування «викладацького опору» інноваціям.

Уявлення здобувачів освіти про «серйозне» навчання

Цікаво, що недовіра до ігрових технологій у ЗВО характерна не лише для викладачів, а й для самих здобувачів освіти, особливо старших курсів. Частина з них вважає, що гра в освітньому процесі — це щось несерйозне, не відповідає їхньому уявленню про якісну вищу освіту.

Опитування, проведене у 2023 році серед 420 студентів 3–5 курсів гуманітарних і технічних спеціальностей, показало: 58% респондентів вважають, що гейміфікація є доречною лише на молодших курсах; 41% оцінили використання ігор у навчанні як «забаву» або «розрядку»; лише 23% визнали, що гра може бути джерелом глибоких знань або розвитком критичного мислення [44].

Ці результати свідчать, що студенти часто не готові сприймати ігрові технології як повноцінну педагогічну стратегію, здатну забезпечити академічний результат. Причини: відсутність досвіду успішних кейсів гейміфікації; традиційне уявлення про освіту як процес «висиджування» лекцій і виконання «серйозних» завдань; страх зниження результатів у разі «нестандартних» форм навчання.

Адміністративна недовіра до ігрових форматів

У керівництва закладу освіти та працівників навчально-методичних відділів також часто превалює уявлення, що гейміфікація — це не інструмент досягнення результатів, а «мода», яка не має фундаментального підґрунтя.

Під час розгляду навчальних планів або робочих програм викладачів, які включають ігрові формати, адміністрації вимагають: замінити «ігри» на «тренінги», «семінари» або інші «офіційно визнані» форми; прибрати згадки про квести, дебати, рольові симуляції, які не передбачені державними стандартами; надати обґрунтування для включення нестандартних форм оцінювання, пов'язаних із гейміфікацією [41].

У результаті — відбувається знецінення новаторських підходів ще на етапі розробки навчальних матеріалів.

Низький рівень медіаграмотності щодо ігрових технологій

В основі недовіри часто лежить непоінформованість викладачів, студентів і адміністраторів щодо реальних можливостей гейміфікації. Чимало фахівців ототожнюють її лише з вікторинами типу Kahoot або простими «розминками».

Натомість сучасна гейміфікація включає: багаторівневі рольові ігри з історичними або економічними симуляціями; ігрові системи мотивації та накопичення балів; інтегровані сценарії із зворотним зв'язком; квест-курси з цифровими та офлайн завданнями [53].

Через відсутність системного підходу до підвищення кваліфікації викладачів у галузі ігрових технологій, ці можливості лишаються невикористаними.

Проблема «серйозності» у культурному контексті

Українське академічне середовище значною мірою зберігає пострадянську модель освіти, де «серйозність» пов'язується з формальністю, сухістю подачі матеріалу, стандартизованістю. В такому контексті гра сприймається як щось неформальне, а отже, несерйозне. Проте в освітніх системах скандинавських країн, Канади, Нідерландів гра є інтегрованою частиною вищої освіти.

Наприклад: в університетах Фінляндії активно застосовуються освітні LARP (live-action role play) у курсах з історії; в Канаді студенти залучаються до симуляцій ООН і парламентських дебатів як формальних освітніх компонентів; у Франції цифрові симуляції використовуються під час навчання майбутніх юристів та економістів [20].

Ці приклади доводять, що сприйняття гри як «несерйозної» — це не об'єктивна істина, а культурний конструкт, який можна і потрібно змінювати.

Формальні перепони для включення ігрових методів

Навіть за бажання викладача використовувати ігрові методи в межах курсу, офіційні документи (освітні програми, навчальні плани, стандарти спеціальностей) не завжди передбачають можливість таких підходів. У багатьох програмах досі фігурують лише класичні форми занять: лекція, семінар, лабораторна робота, самостійна робота.

Через це виникає проблема: формального узгодження ігрових занять з навчальним планом; складності оцінювання результатів гри відповідно до стандартів освіти; відсутності критеріїв акредитації таких підходів.

Це породжує ризик для викладача: використання гри може бути сприйняте як «відхилення від стандартів» під час перевірок, атестації або акредитації [41].

Сприйняття ігрових технологій як несуттєвого або розважального елементу навчання є однією з найглибших і найменш очевидних проблем впровадження гейміфікації у заклади освіти. Ця проблема має культурний, психологічний та інституційний вимір і охоплює всі рівні — від студентів до керівництва університетів.

Ключові напрями подолання цієї проблеми: просвіта та підвищення кваліфікації викладачів; інституційна підтримка інноваційних методів через внутрішні політики закладу освіти; переосмислення понять «серйозності» і «академічності» в освітньому середовищі; створення українських кейсів, які демонструють ефективність гейміфікації; адаптація державних стандартів до сучасних педагогічних технологій.

РОЗДІЛ 3.

ІГРОФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

3.1. Рекомендації щодо впровадження

У контексті модернізації освіти України дедалі актуальнішим стає питання впровадження гейміфікації як ефективного педагогічного підходу. Проте для повноцінної реалізації цього потенціалу необхідно не лише застосовувати окремі ігрові методики на розсуд викладача, а й інтегрувати ігрові елементи у структуру освітніх програм, що забезпечить системність, планомірність і прозорість у їх використанні.

Гейміфікація не може розглядатися як факультативний компонент — її слід трактувати як інструмент досягнення навчальних цілей, що вимагає методичного, нормативного та стратегічного забезпечення. Саме тому одним із головних завдань сучасної педагогічної теорії та практики є розробка навчальних програм, які органічно поєднують академічну строгість і мотиваційний потенціал гри.

Структурні вимоги до програм з ігровими елементами

Навчальні програми, які включають ігрові компоненти, мають будуватись на таких принципах:

Цілісність — гейміфіковані елементи повинні відповідати загальній логіці дисципліни та її компетентнісній моделі.

Рівномірність — ігрові технології мають бути розподілені по всьому курсу, а не зосереджені лише в окремих модулях.

Вимірюваність — кожен ігровий етап повинен мати чіткі критерії оцінювання та зв'язок з підсумковими результатами навчання. [55].

Гнучкість — програма повинна дозволяти адаптацію гейміфікованих завдань до конкретної групи студентів, їхнього рівня знань і мотивації [55].

Такий підхід дозволяє поєднати креативність викладача з академічною відповідальністю, формуючи «гібридну» модель викладання, в якій гра не замінює навчання, а поглиблює його.

Доцільно передбачити класифікацію ігрових елементів, які можуть бути включені в освітні програми:

Рольові симуляції – моделювання історичних, політичних або соціальних ситуацій із розподілом ролей (наприклад, симуляція ООН, дебати між античними філософами тощо).

Ігрові сценарії з місіями та балами – студенти проходять етапи курсу як рівні у грі, виконуючи завдання, отримуючи «нагороди», відкриваючи нові «території знань».

Квести і пошукові проекти – застосування проблемно-орієнтованих завдань у форматі гри (наприклад, «Знайди помилку в джерелі» або «Історичний детектив»).

Вікторини з гейміфікованим інтерфейсом – цифрові платформи, які поєднують тестування з елементами змагання (Kahoot, Quizizz, Classtime).

Колективні ігри та стратегічні симуляції – настільні або цифрові ігри з довготривалим ігровим процесом, що формують навички співпраці, стратегічного мислення, аналітики [15].

Для ефективної реалізації гейміфікації в межах освітніх програм необхідно: забезпечити підготовку викладача до використання ігрових методів (тренінги, методички, підтримка від центрів розвитку педагогічної майстерності); створити шаблони ігрових модулів у межах навчальної програми (з описом цілей, механіки, інструментів, оцінювання); інтегрувати ігрові елементи у план семінарських і практичних занять; розробити гейміфіковану систему оцінювання, яка замінює або доповнює класичну систему балів, рейтингу тощо; передбачити етап рефлексії — підсумкове обговорення гри студентами, її переваг і труднощів [38].

Попри перспективність, розробка програм з ігровими елементами стикається з низкою бар'єрів:

1. Відсутність нормативного закріплення ігрових форм занять у типових освітніх програмах.
2. Складність формалізації результатів гейміфікованої діяльності відповідно до вимог НАЗЯВО.

3. Брак методичних напрацювань, які можуть бути використані викладачами без додаткових розробок.
4. Недовіра до гейміфікації серед частини освітянської спільноти, що було розглянуто в попередньому розділі [41].

Окремі українські університети вже мають досвід інтеграції гейміфікації на програмному рівні: Київський університет імені Б. Грінченка — у курсі «Педагогіка» впроваджено симуляційні рольові ігри з оцінюванням у цифровому середовищі Moodle; Ужгородський національний університет — курс «Історія педагогіки» реалізований у формі тематичних квестів з інтерпретацією джерел; Дрогобицький педагогічний університет — апробація гейміфікованої моделі історичного семінару, де студенти виступають у ролі істориків-слідчих, що розслідують «історичні злочини» [54]. Ці приклади підтверджують можливість створення програм, де гейміфікація не є випадковим додатком, а органічною частиною освітнього процесу.

Розробка навчальних програм з ігровими елементами — це не просто методичне завдання, а питання стратегії інноваційного розвитку вищої освіти. Успішне впровадження гейміфікації можливе лише за умови інституційної підтримки, наявності фахових кадрів, нормативного підґрунтя та зміни академічної культури.

Гейміфіковані програми мають відповідати вимогам якості, академічності та результативності. Вони не замінюють традиційне навчання, а вдосконалюють його, відкриваючи нові можливості для пізнання, критичного мислення, колективної взаємодії та креативності студентів.

3.2. Перспективи використання ігрових технологій у викладанні історії

Сучасна вища освіта вимагає не лише передачі знань, але й формування навичок критичного мислення, уміння працювати в команді, аналізувати історичні події, аргументовано дискутувати. У цьому контексті активне залучення студентів до навчального процесу стає ключовим завданням викладача. Ігрові технології є одним із найбільш ефективних інструментів активізації пізнавальної діяльності, особливо у таких гуманітарних дисциплінах, як історія [17].

Ігрові методи сприяють формуванню суб'єктної позиції студента — він перестає бути пасивним споживачем знань і стає активним учасником навчального процесу. Серед найбільш ефективних механізмів:

Рольові ігри з історичної тематики (переговори, судові процеси, парламентські дебати, симуляції політичних подій);

Історичні квести та escape-room з використанням фактологічного матеріалу;

Ігри на основі альтернативної історії (What if...?), які стимулюють аналітичне мислення;

Цифрові платформи з елементами гейміфікації (наприклад, використання систем балів, рейтингів, досягнень у Moodle, Google Classroom, Classcraft тощо) [15].

Ці підходи не лише покращують засвоєння матеріалу, а й формують емоційний зв'язок із навчальним предметом, що значно підвищує внутрішню мотивацію студентів.

Психолого-педагогічні аспекти залучення

З точки зору педагогіки, використання ігрових технологій дозволяє викладачам реалізувати: принцип діяльнісного навчання — студент вчиться через дію; індивідуалізацію освітнього процесу — студенти можуть виконувати завдання у власному темпі; рефлексію — після гри студентам пропонується аналіз ситуації, помилок, наслідків; розвиток емоційного інтелекту, емпатії, здатності співпереживати історичним постатям і народам. Залучення здобувачів освіти до

активного навчання через гру сприяє подоланню байдужості до гуманітарних дисциплін, що є поширеним явищем серед молоді. Дослідження доводять, що ігрові методи в історичній освіті: підвищують середній рівень академічної успішності студентів; знижують рівень пропусків занять; покращують міжособистісну взаємодію у групі; сприяють стійкому інтересу до предмета навіть серед студентів неісторичних спеціальностей [52].

Ігрові практики допомагають зробити історичний матеріал ближчим до студентського досвіду, актуалізують події минулого в сучасному контексті.

Приклади ефективного залучення

1. Симуляція Установчих зборів УНР (1917): студенти в ролі історичних діячів формують уряд, ухвалюють Універсали, дискутують. Такий формат дозволяє краще засвоїти як політичну ситуацію, так і складність ухвалення рішень.

2. Квест “Шляхом князя Святослава”: квест з QR-кодами по місту з елементами доповненої реальності. Завдання спрямовані на аналіз джерел, орієнтацію на місцевості, пошук інформації.

3. Онлайн-гра “Врятуй державність”: за сюжетами з історії XX століття студенти об’єднуються в команди, щоб пройти сценарії, що вимагають історичного аналізу і стратегічного планування.

Залучення студентів до активного навчання через гру сприяє формуванню: комунікативної компетентності; аналітичного мислення; практичних навичок історичного дослідження; креативності (розробка ігор, сценок, презентацій); лідерських якостей і роботи в команді [52].

Таким чином, ігрові технології перетворюють викладання історії із застарілої лекційно-семінарської форми у динамічний, міждисциплінарний, цілісний процес, у якому студент є активним учасником, а не пасивним спостерігачем.

Ігрові технології у викладанні історії мають значний потенціал для залучення здобувачів освіти до активного навчання. Вони створюють середовище, де студенти навчаються через дію, діалог, експеримент, симуляцію. Це не лише підвищує ефективність засвоєння знань, але й формує стійкий інтерес до предмету,

активізує інтелектуальну і соціальну активність молоді. В умовах цифрової трансформації освіти такі методи набувають ще більшого значення і мають бути інтегровані в навчальні програми системно та послідовно.

У сучасному світі цифрових змін і глобалізації важливим є не лише знання історичних фактів, а й навички ефективної взаємодії, переговорів, спільного рішення проблем. Ігрові технології в історичних курсах створюють середовище, у якому студенти вчаться працювати в команді, розвивають комунікативну компетентність та здатність до колективної відповідальності.

Теоретичні засади взаємодії в ігровому навчанні: Ігровий контекст моделює соціокультурні ситуації, де необхідна співпраця. Рольові завдання, симуляції переговорів або квестів вимагають розподілу ролей, стратегії, взаємодії. В рамках педагогіки діяльності такі практики відповідають формуванню змістовної, неформальної взаємодії студентів та активному включенню їх у навчальний процес.

Формування комунікативної компетентності: усна і письмова комунікація в ролях, формування аргументованої мови, правильного ведення дискусії. Розвиток навичок співпраці: спільне планування, підтримка, розподіл обов'язків. Зниження соціальної тривожності, підвищення самооцінки через презентацію результатів гри. Рефлексивна організація взаємодії: обговорення, обмін зворотним зв'язком у групі [60].

Практичні приклади

Приклад 1. “Парламент міста-континууму”

Студенти поділяються на фракції: делегати, опозиція, медіа, громадські активісти. Вони формулюють законопроекти, ведуть дебати, голосують. Результат: розвиток прийняття рішень у команді, навичок публічного виступу та консенсусу.

Приклад 2. Квест “Маршрут Першої світової”

Команди проходять маршрутом історичних локацій у місті/університеті. Виконують завдання щодо військової стратегії, логістики, дипломатії. За результатами—презентують спільний «маршрут мирного рішення».

Приклад 3. Розробка настільної гри “Політичні союзи XX ст.”

Команди розробляють правила, компоненти гри, тематику. Вимоги: історична достовірність, баланс, інтерактивність. У результаті студенти презентують гру та тестують на інших групах. Ці активності сприяють розвитку критичного мислення і колективної ідентичності та патріотизму.

Для оцінювання розвитку командних та комунікаційних навичок застосовують:

- ☐ *Оцінювання поведінки в групах, колективне ранжування ефективності;*
- ☐ *Портфоліо групових проектів;*
- ☐ *Рефлексійні щоденники, де студенти відображають комунікаційний процес;*
- ☐ *Оцінка викладачем і самими учасниками якості співпраці, злагодженості, вміння приймати рішення .*

Перешкоди й ризики впровадження ігрових технологій

1. Не всі студенти готові до активної групової взаємодії.
2. Ризик конфліктів, якщо не забезпечено фасилітацію.
3. Технічні обмеження, коли ігри вимагають матеріальних умов.
4. Недостатня мотивація, якщо завдання не мають чіткої історичної цінності або не пов'язані з навчальними цілями.

Подолати це можна через: впровадження вступних майстер-класів-оркестраторів; фасилітацію педагогом; чергування формальних, командних і тим-білдінгових завдань; забезпечення цифрових або матеріальних ресурсів для ігор [27;39].

З огляду на вище зазначене сформулювали наступні рекомендації

- ☐ *Інтегрувати командні ігри як обов'язковий елемент курсу;*
- ☐ *Навчати викладачів фасилітації історичних ігор в рамках тренінгів;*
- ☐ *Забезпечувати фазу післягри (рефлексія та аналіз) як обов'язковий етап;*
- ☐ *Формувати критерії оцінювання групових навичок, відображені у робочому плані класу;*
- ☐ *Залучати дистанційні інструменти, якщо групові активності проводяться онлайн.*

Ігрові технології у викладанні історії — потужний механізм розвитку командної роботи та комунікативної компетентності. Командні симуляції, історичні квести, рольові стратегії сприяють тому, що студенти не лише засвоюють факти, а й розвивають ключові soft skills, критичне мислення та соціальну відповідальність. Для ефективного впровадження необхідна продумана методологія, фахова підготовка викладача, ресурси і відповідна стратегія оцінювання групових взаємин.

Використання симуляцій, рольових ігор та історичних квестів для поглиблення знань. Сучасний освітній процес у вищій школі потребує не лише оновлення змісту, а й інноваційних підходів до форми подачі матеріалу. Особливо це стосується гуманітарних дисциплін, зокрема історії, де ключову роль відіграє не лише знання фактів, а й їх інтерпретація, розуміння контексту, критичне осмислення подій та причинно-наслідкових зв'язків. У цьому контексті використання симуляцій, рольових ігор і історичних квестів відкриває значні можливості для поглибленого засвоєння навчального матеріалу, формування аналітичних та комунікативних компетентностей студентів [51].

Теоретичні засади ігрових технологій у вивченні історії

Симулятивне та рольове навчання ґрунтується на таких педагогічних принципах:

- ☐ *Активне навчання* – студенти беруть участь у створенні змісту, а не лише пасивно споживають інформацію.
- ☐ *Ситуативне навчання* – контекст наближається до реальних історичних подій, формуючи у студентів відчуття занурення.
- ☐ *Модельне відтворення* – історичні ситуації моделюються в межах навчального процесу.
- ☐ *Рефлексивне навчання* – студенти аналізують власні дії, поведінку інших, переосмислюють історичний досвід [51].

Переваги впровадження симуляцій, рольових ігор та квестів

Поглиблення розуміння історичного контексту через відтворення реальних ситуацій.

Розвиток міждисциплінарного мислення – історія інтегрується з правознавством, політологією, етикою.

Формування історичної емпатії – студенти вчаться бачити події з різних перспектив.

Посилення мотивації до навчання – завдяки елементам змагання, інтриги, несподіванки.

Методика впровадження в освітній процес

Структура заняття на основі симуляції

Підготовчий етап – розподіл ролей, вивчення джерел.

Основна частина – проведення симуляції (3-4 фази).

Рефлексивно-аналітичний блок – обговорення рішень, порівняння з реальним історичним сценарієм.

Платформи на кшталт Google Workspace, Moodle або Zoom з breakout-кімнатами дозволяють проводити симуляції навіть дистанційно, зберігаючи всі структурні компоненти [21].

Рекомендації щодо впровадження

1. Поетапне впровадження — від коротких фрагментів до повноцінних симуляцій.
2. Розробка методичних посібників і сценаріїв для викладачів.
3. Підвищення кваліфікації викладачів через воркшопи, тренінги.
4. Оцінювання з урахуванням групової діяльності та ролі кожного учасника.
5. Забезпечення студентів навчальними матеріалами: джерелами, картами, цифровими засобами.

Симуляції, рольові ігри та історичні квести — це не лише цікава форма активізації навчання, а й потужний інструмент для **поглибленого розуміння історичних процесів, подій, мотивацій історичних діячів**. Вони розвивають **аналітичне мислення, емпатію, вміння працювати в команді**, забезпечують міждисциплінарний підхід до вивчення історії. Ефективне їх застосування вимагає

належної підготовки викладача, розробки методичних сценаріїв та адаптації до українських освітніх реалій.

ВИСНОВКИ

Сучасна вища освіта перебуває на етапі трансформації. Запровадження нових підходів, орієнтованих на активне навчання, інтерактивність та цифрові інструменти, відкриває нові горизонти для ефективного викладання. У цьому контексті застосування ігрових технологій у викладанні історії виступає інноваційним інструментом, який поєднує в собі дидактичну ефективність, залучення студентів та розвиток ключових компетентностей.

Тема дослідження має надзвичайну актуальність у контексті потреб модернізації освіти в Україні, адаптації до цифрової епохи та прагнення зробити освітній процес цікавішим, ефективнішим і доступнішим для сучасного покоління студентів. Особливо це стосується дисципліни «Історія», яка часто сприймається як теоретично навантажена та фактоцентрична.

Проведений аналіз наукової літератури показав, що гейміфікація є процесом використання елементів гри (мотиваційних, структурних, емоційних) у неігровому контексті — зокрема, в освітньому середовищі.

Особливу увагу в історичній освіті заслуговують такі форми ігор:

- рольові ігри, які дозволяють студентам опинитися в ролі історичних персонажів;
- історичні квести — що поєднують пошукову, аналітичну і командну діяльність;
- симуляційні ігри, де відтворюються соціальні, політичні чи економічні процеси;
- цифрові ігри, що використовують ігрові механіки в електронному середовищі (на платформах Moodle, Kahoot, Quizizz тощо);
- гейміфікація лекцій і семінарів (надання балів, рівнів, «досягнень»).

Наукові джерела підтверджують ефективність ігрових підходів, особливо в гуманітарних дисциплінах, які вимагають занурення, розуміння контексту та критичного мислення.

Результати аналізу успішних кейсів засвідчують:

Значне підвищення залученості студентів у навчальний процес, зокрема серед тих, хто раніше був пасивним на традиційних заняттях.

Покращення академічної успішності, що проявляється в підвищенні середнього балу, покращенні результатів контрольних та іспитів.

Розвиток універсальних навичок: уміння працювати в команді, брати на себе відповідальність, вирішувати проблеми, проявляти лідерство.

Зростання емоційного залучення до тем історії, що сприяє кращому засвоєнню інформації на тривалий час.

У поєднанні з цифровими інструментами ігрові методи дозволяють виводити освітній процес на новий рівень. Варто зазначити, що ігрофікація сприяє розвитку метапізнання – усвідомленого навчання, де студент не лише отримує знання, а й рефлексує над власним навчальним досвідом. [44]

Попри відчутні переваги, впровадження ігрових технологій у вищій школі стикається з низкою перешкод:

- психологічний бар'єр у викладачів – значна частина професорсько-викладацького складу не довіряє ігровим методам через їхнє сприйняття як несерйозних.
- Відсутність навчально-методичних матеріалів, апробованих на рівні стандарту або акредитації.
- низький рівень цифрової грамотності серед викладачів, особливо старшого покоління.
- недостатнє фінансування цифрових інструментів і ресурсів для повноцінної гейміфікації.
- консерватизм освітньої системи, де традиційні лекції досі домінують над інтерактивними методами.
- низький рівень інституційної підтримки інноваційних ініціатив у багатьох закладах освіти.

Всі ці проблеми мають системний характер і потребують вирішення як на рівні окремих закладів, так і державної політики в освіті.

Для подолання вказаних бар'єрів у авторах розроблено систему рекомендацій:

1. Розробка навчальних програм із ігровими елементами

- включення ігор до освітньої програми як обов'язкових або альтернативних форм діяльності.
- моделювання інтерактивних модулів для викладання певних історичних тем (наприклад, модуль «Козацька доба» через симуляцію військової ради).
- створення бази шаблонів ігор, сценаріїв, методичних рекомендацій.

2. Підвищення кваліфікації викладачів

- регулярне проведення тренінгів і семінарів, зокрема у співпраці з міжнародними партнерами.
- впровадження інституційних курсів підвищення цифрової та гейміфікаційної грамотності.
- залучення студентів-магістрантів до ко-дизайну ігор разом із викладачами.

3. Інфраструктурна підтримка

- створення відкритої платформи для обміну досвідом, кейсами, сценаріями ігор.
- запровадження внутрішніх грантових конкурсів для викладачів-інноваторів.
- оновлення технічного забезпечення аудиторій для використання цифрових ігор, VR-турів тощо.

4. Переосмислення оцінювання

- розробка системи ігрової оцінки прогресу студентів: бали, «левели», досягнення.
- впровадження змішаного оцінювання, де враховується участь в іграх як форма поточної активності.

Також хочемо наголосити, що подальшого дослідження потребують наступні напрямки:

- дослідження психологічного впливу ігор на студентів.
- вивчення досвіду закордонних щодо гейміфікації історичної освіти.
- тестування AR/VR-рішень у вивченні історії України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Закон України «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
2. Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
3. Концепція Нової Української школи. URL: <http://nus.org.ua/about/formula>
4. Національна стратегія розвитку вищої освіти України на 2025–2035 роки. Київ, 2024.
5. Національний звіт про стан вищої освіти в Україні (2023). Київ, 2024.
6. Бех І. Д. Особистісно орієнтоване навчання: теоретико-технологічні аспекти. Київ, 2020.
7. Білан Ю. В. Методичне забезпечення використання інтерактивних форм у закладах вищої освіти. Харків, 2021.
8. Бондарчук І. Л. Історичний квест як форма активного навчання студентів. *Вісник Острозької академії. Серія: Гуманітарні науки*. 2023. № 1. С. 99–105.
9. Бондарчук Ю. А. Критичне мислення у викладанні історії: методи та прийоми. *Історія в школах України*. 2019. № 10. С. 2–7
10. Гісем О. В., Мартинюк О. О. Всесвітня історія: підручник для 10 класу. Харків, 2019.
11. Гнатенко Л. П. Обмін досвідом між викладачами як засіб удосконалення педагогічної практики. *Вища освіта України*. 2022. № 3. С. 112–117.
12. Головка І. С. Вплив ігрових методик на рівень успішності студентів. *Проблеми сучасної педагогіки*. 2022. № 4. С. 33–38.
13. Данилюк І. М. Симуляційне навчання у вищій школі: методологія та кейси. *Вища освіта України*. 2023. № 1. С. 45–52.
14. Дрогомирецька Л. Р., Тимошик М. М., Добрунова Л. Е. Методологічні підходи до інтеграції історичної пам'яті в українську вищу освіту. 2025.

15. Журавльова Н. М. Гейміфікація в історичній освіті: інструменти та підходи. *Педагогічний дискурс*. 2022. № 2. С. 44–49.
16. Іванченко Р. В. Тренінги як засіб розвитку інноваційної педагогічної компетентності. Черкаси, 2022.
17. Іщенко О. В. Педагогічні умови активізації пізнавальної діяльності студентів. *Наукові записки. Серія: Педагогіка*. 2021. № 3. С. 77–82.
18. Коваленко І. М. Професійна готовність викладачів до впровадження гейміфікації у ЗВО. *Освітній дискурс*. 2023. № 1. С. 65–71.
19. Ковальчук О. С. Формування професійних компетентностей майбутніх істориків у вищих навчальних закладах. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Педагогічні науки*. 2015. № 14. С. 28–38.
20. Козачук Т. М. Ігрові технології в європейській вищій освіті: моделі інтеграції. Львів, 2022.
21. Козяр О. М. Методика використання цифрових платформ у проведенні симуляцій. *Педагогічні інновації*. 2023. № 2. С. 56–61.
22. Кононенко С. М. Психологія емоційного включення в навчання. Київ, 2021.
23. Кравцов М. В. Інтерактивні моделі активного навчання у викладанні історії. *Історико-педагогічний альманах*. 2022. № 2. С. 50–57.
24. Кравчук Л. П. Гейміфікація в освітньому процесі: теоретичні засади і практика реалізації. *Педагогічні науки*. 2022. № 87. С. 123–129.
25. Лисенко О. І. Академічна культура і впровадження ігрових технологій у вищій освіті: виклики та перспективи. *Педагогічний дискурс*. 2023. № 12. С. 29–38.
26. Литвин О. Ю. Оцінювання групових навичок студентів в ігровому контексті. *Педагогічний журнал*. 2023. № 5. С. 112–118.
27. Литвиненко Н. М. Бар'єри впровадження гейміфікації у вищій освіті: педагогічний та соціокультурний виміри. *Вища освіта України*. 2023. № 2. С. 82–91.

- 28.Маринченко Г. М. Методика викладання історії у ЗЗСО: матеріали для організації самостійної роботи під час дистанційного та змішаного навчання. Миколаїв, 2022.
- 29.Маринченко Г. М. Симуляційні ігри для учнівської та студентської молоді як основа реалізації теоретичних знань з курсів історичного спрямування. *Colloquium-journal*. 2025. № 51 (244), Część 1. S. 17–19.
- 30.Маринченко Г. М. Сучасні освітні тренди та основні підходи до викладання історії (матеріали для організації самостійної роботи під час змішаного навчання) / [автор-укладач Г.М. Маринченко]. Миколаїв, 2025.
- 31.Мартинюк О. О. Експериментальна апробація симуляційних методів у вивченні новітньої історії. *Наукові записки ХНПУ. Серія: Педагогіка*. 2022. № 4(102). С. 72–80.
- 32.Марченко С. П. Командна взаємодія у студентських групах: педагогічні умови формування. *Вища освіта України*. 2023. № 4. С. 27–34.
- 33.Марчук О. В. Рольові ігри у процесі формування історичного мислення студентів. *Наукові записки. Серія: Педагогіка*. 2022. № 3. С. 101–108.
- 34.Мельник І. І. Гейміфікація в освіті: теоретичні засади та методичні підходи. *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2023. № 2. С. 56–62.
- 35.Мельник О. В. Ігрові стратегії в університетській освіті: навчально-методичний аспект. Тернопіль, 2023.
- 36.Мельник О. М. Використання історичних знань у професійній діяльності: аналіз досвіду та перспективи. *Актуальні проблеми педагогіки*. 2017. № 1. С. 45–50.
- 37.Мельник С. П. Викладання історії через гру: досвід вишів Центральної України. Вінниця, 2023.
- 38.Пархоменко В. В. Інтеграція гейміфікації у структуру освітньої програми: досвід провідних університетів. *Освітні інновації*. 2023. № 2. С. 101–109.
- 39.Петренко О. В. Психолого-педагогічні основи фасилітації навчальних ігор. Львів, 2022.

40. Руденко О. А. Цифрові інструменти гейміфікації в освітньому середовищі університету. *Освіта та технології*. 2023. № 3. С. 45–53.
41. Савчук І. І. Нормативні та організаційні аспекти впровадження гейміфікації у ЗВО. *Вища школа*. 2023. № 3. С. 45–52.
42. Савчук О. В. Організаційна культура ЗВО та інноваційні освітні практики: проблеми інтеграції. *Освіта і суспільство*. 2023. № 1. С. 27–35.
43. Семенчук Т. О. Впровадження освітніх інновацій: виклики для викладача. *Освітній простір України*. 2022. № 3. С. 40–47.
44. Ситник В. В. Студентське сприйняття гейміфікації як форми навчання у ЗВО. *Освіта дорослих: теорія і практика*. 2023. № 4. С. 71–79.
45. Слободянюк Т. О. Квести як форма активного вивчення історії в університеті. *Історична панорама*. 2023. № 4. С. 78–85.
46. Смотракова. Гра як ключ до залучення студентів. 2024 № 30. С. 1-8.
47. Стельмах В. О. Професійні спільноти викладачів як чинник поширення гейміфікації. *Вища школа*. 2024. № 2. С. 49–55.
48. Степаненко І. В. Онлайн-платформи як інструмент розвитку інноваційного освітнього середовища. *Освіта і сучасність*. 2023. № 5. С. 56–60.
49. Стеценко Л. В. Залучення студентів до активного навчання в процесі викладання історії. *Історико-педагогічний альманах*. 2023. № 1. С. 53–58.
50. Сущенко М. О. Формування професійної ідентичності викладача в умовах цифровізації. *Освітній простір*. 2024. № 1. С. 33–39.
51. Тимошенко В. М. Ігрові моделі у викладанні історії: теорія та практика. Київ, 2022.
52. Фролова Т. С. Гра як форма активного навчання у вищій школі. *Вісник Київського університету імені Бориса Грінченка. Серія: Педагогіка*. 2023. № 5. С. 112–118.
53. Хоменко Г. А. Освітні квести в цифровому середовищі. *Освітні технології*. 2024. № 1. С. 23–30.
54. Хомяк Н. В. Ігрові методики у викладанні історії в університетах: результати соціологічного опитування. *Історична педагогіка*. 2023. № 2. С. 45–53.

55. Цибульська Н. І. Ігрові квести як засіб розвитку комунікативних компетенцій. *Освітні інновації*. 2023. № 1. С. 88–95.
56. Шевчук В. О. Історична освіта в Україні: сучасні виклики та перспективи. Київ, 2018.
57. Шпаляренко Ю., Макарова К. Ігрові технології навчання як засіб підвищення мотивації молодших школярів. 2023.
58. Шульга І. С. Проблеми інфраструктури в цифровій трансформації вищої освіти України. Київ, 2022.
59. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. 2014. № 13. С. 286-291.
60. Якименко Г. В. Комунікативна взаємодія в ігрових освітніх моделях. Київ, 2022.
61. EdCamp Ukraine. URL: <https://edcamp.org.ua>



Сервіси створення ігор на уроках історії

Сервіс (Платформа)	Тип інтерактиву	Переваги для історії	Недоліки / Обмеження
LearningApps	Кросворди, вікторини, хронологічні лінійки, класифікація, "Знайди пару", "Перший мільйон".	Максимальна універсальність. Дуже простий інтерфейс, не вимагає реєстрації учнів, ідеально підходить для закріплення термінів, дат, фактів та понятійного апарату .	Обмежений дизайн та візуалізація. Не підходить для складних рольових ігор чи імітацій.
Kahoot!	Вікторини з кількома варіантами відповіді (формат змагання).	Висока мотивація. Ідеальний для швидкого опитування та миттєвої оцінки. Створює змагальний елемент у класі.	Основний фокус на швидкості , а не на глибині аналізу. Обмежений лише форматом вибору відповідей.
Quizlet	Картки, тести, ігри на відповідність, письмо.	Ефективний для завчання. Ідеальний для вивчення великої кількості термінів, імен, визначень у режимі самостійної роботи та домашнього завдання.	Відсутність командної гри у безкоштовній версії. Фокусується на <i>пам'яті</i> , а не на <i>аналізі</i> .
MindMeister / Coggle	Створення ментальних карт (схем, діаграм).	Сприяє систематизації матеріалу. Учні можуть створювати власні схеми "Причини та наслідки революції" або "Структура влади на Січі".	Не є грою в чистому вигляді, скоріше гейміфікація процесу структурування.

Сервіс (Платформа)	Тип інтерактиву	Переваги для історії	Недоліки / Обмеження
H5P	Інтерактивні відео, інтерактивні презентації, часові лінії, "заповнити пробіли".	Дозволяє створювати насичений контент: вставляти питання прямо у відеоісторичних фільмів або зображень (наприклад, карти).	Складніший в освоєнні для вчителя, вимагає більше часу на підготовку.
Minecraft: Education Edition	Пісочниця, 3D-моделювання, віртуальна реконструкція.	Дозволяє учням будувати та реконструювати історичні об'єкти (наприклад, римський табір, піраміди). Розвиває просторове мислення та співпрацю.	Вимагає високого технічного забезпечення класу та спеціальних навичок керування сервером.
ClassDojo / ClassCraft	Системи управління класом (гейміфікація поведінки).	Додає елементи гейміфікації до <i>поведінки та виконання завдань</i> (бали, аватари, заохочення).	Не створює навчального контенту; це лише надбудова для мотивації.

Додаток В

Анкета для вчителів історії "Проблеми впровадження гейміфікації".

№	Проблема / Бар'єр	1 (Зовсім не пробле ма)	2 (Несутт єва пробле ма)	3 (Помір на пробле ма)	4 (Значн а пробле ма)	5 (Крити чна пробле ма)
I. Технічні						

№	Проблема / Бар'єр	1 (Зовсім не проблема)	2 (Несуттєва проблема)	3 (Помірна проблема)	4 (Значна проблема)	5 (Критична проблема)
та матеріальні						
1.	Недостатнє технічне забезпечення (відсутність ПК, стабільного Wi-Fi)					
2.	Відсутність мобільних пристроїв у більшості учнів для індивідуальної роботи (BYOD)					
3.	Обмеженість навчальної площі (немає місця для настільних чи рухомих ігор)					
II. Часові та організаційні						
4.	Брак часу на підготовку (створення, адаптація ігрового контенту)					
5.	Надмірний обсяг навчального матеріалу, що не дозволяє					

№	Проблема / Бар'єр	1 (Зовсім не проблема)	2 (Несуттєва проблема)	3 (Помірна проблема)	4 (Значна проблема)	5 (Критична проблема)
	виділяти час на гру					
6.	Складнощі з інтеграцією гри у традиційний план-конспект уроку					
III. Методичні та контентні						
7.	Недостатність знань щодо ефективної методики використання ігор					
8.	Брак якісних, перевірених україномовних освітніх ігор з історії					
9.	Проблема оцінювання (як об'єктивно оцінити результати ігрової діяльності)					
IV. Соціальні та дисциплінарні						
10.	Ризик порушення дисципліни та					

№	Проблема / Бар'єр	1 (Зовсім не проблема)	2 (Несуттєва проблема)	3 (Помірна проблема)	4 (Значна проблема)	5 (Критична проблема)
	надмірного збудження учнів під час гри					
11.	Опір або скепсис з боку колег/адміністрації					
12.	Висока ймовірність відволікання учнів на неігрові елементи пристроїв					

Додаток Г

Методична розробка
Інтелектуальна гра «Колесо історії» (10 клас)

Історична гра «Колесо історії» використовується вчителем на уроках узагальнення з метою систематизації та поглиблення знань учнів з всесвітньої історії згідно навчальної програми за 10^й клас, або як позакласний захід, під час проведення тижня історії.

Використання в процесі гри різних форм та методів дає можливість більш об'єктивно оцінити знання учнів та виявити рівень їх знань та вмінь.

Інтелектуальна гра «Колесо історії»

(для учнів 10^{го} класу)

Мета: Закріпити, узагальнити, систематизувати та поглибити знання учнів з всесвітньої історії, розвивати допитливість, інтерес до предмета, пам'ять, увагу; виховувати почуття колективізму, толерантність, повагу до думок і знань інших.

Обладнання: плакати з написами «Історія не роман, і світ не сад, де все повинне бути приємним: вона відображає дійсність», «Чудово говорити – це чудово мислити в голос», «Гарний співрозмовник лише той, хто дає можливість висловитися»; сигнальні картки, магнітофон.

Використання в процесі гри різних форм та методів дає можливість більш об'єктивно оцінити знання учнів та виявити рівень їх знань та вмінь.

Хід гри

І. Знайомство з правилами гри.

Грають дві команди по 6 учнів, обирають капітанів. За вірну відповідь команді нараховується 1 бал. Після кожного туру підводяться підсумки.

Гра відбувається за такими турами:

Тури:

1. Історична вікторина
2. Конкурс капітанів
3. Прихована помилка
4. Історичне доміно
5. Політична карта
6. Терміни та поняття
7. Історична мозаїка
8. Дата-подія

9. Історія в фотографіях

10. Історичний кросворд

Історична вікторина

Дати відповідь на поставленні запитання

Команда обирає 1-го представника, який відповідатиме на запитання після обговорення. Відповідають на запитання вікторини команди по черзі.

1. Прізвище полководця, який розробив німецький генеральний план ведення I Світової війни?

2. Як називалися соціальні заворушення, які відбулися в Японії в 1918 р.?

3. Назва соціально-економічної політики, яку проводили більшовики під час громадянської війни в Росії?

4. Назва міжнародної організації, яка була утворена 1919 р.?

5. Представники якої нації були піддані погромам та терору в ніч з 9 на 10 листопада, що увійшло в історію як «Кришталева ніч»?

6. Назвіть військово-політичні блоки які приймали участь у I Світовій війні?

7. Як називалася програма виходу з економічної кризи прийнятої в 1932 р. в США?

8. Назва плану врегулювання репараційних проблем з Німеччиною прийнятого в 1924 р.?

9. Яку назву в народі отримав закон «Про захист соціалістичної власності», що був прийнятий в СРСР в 30-х рр. XX ст?

10. Ліберали, лейбористи, консерватори - в якій країні вели боротьбу за владу ці політичні сили?

11. Який ярлик вішали селянам, які під час проведення суцільної колективізації в СРСР що не бажали вступати в колгосп?

12. Назвіть дві головні політичні сили що вели боротьбу за владу в США в 20-х - 30-х рр. XX ст?

13. Яка подія стала приводом до початку I Світової війни?

14. У якій країні національно-визвольний рух отримав назву «Рух 4-го травня»?

Конкурс капітанів

Дати відповідь на поставленні запитання

Кожен капітан команди по чергово відповідає на поставлене ведучим запитання.

Якщо одна з команд не дає відповіді, то право відповіді надається іншій команді.

Відповідь на запитання суперника оцінюється в 0.5 бала

1. Яка країна як учасник I Світової війни зазнала найбільших людських втрат?
2. Назва перемир'я, підписанням якого закінчилась I Світова війна?
3. Прізвище російського генерала який відзначився під час Галицької битви?
4. Назва британського трансатлантичного лайнеру, що був потоплений німецьким підводним човном?
5. У якому місті в 1921-1922 рр. проходила конференція, на якій піднімалось питання відносин в Азіатсько-Тихоокеанському регіоні?
6. Яку назву отримала коаліція лівих сил Франції, які об'єдналися в 1935 р.?
7. Прізвище останнього російського царя?
8. Як називалися бойові фашистські групи, які були створені в Італії з метою захоплення влади?
9. Яку країну в червні 1919 р. було проголошено Соціалістичною союзною радянською республікою?
10. Країна, у якій в результаті громадянської війни була встановлена комуністична диктатура?

Прихована помилка

Знайти помилку у запропонованих висловах

Кожна команда дає відповідь на 4 запитання. Правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

І команда

1. Головну роль на Паризькій мирній конференції відігравала «Велика четвірка», в яку входили керівники США, Англії, Росії, Франції.
2. У ході I Світової війни Німеччина використала хімічну зброю та танки проти англо-французьких військ.
3. Прем'єр - міністр Великої Британії Ллойд-Джордж розробив програму повоєнного облаштування світу, відому як „14 пунктів”.
4. Після смерті Леніна в 1923 р. у Радянському Союзі розпочалась боротьба за владу між Й.Сталіним та Бухаріним.

II команда

1. У боротьбі за національну незалежність Індії від Франції Махатма Ганді був прихильником збройних методів боротьби.
2. Громадська війна в Іспанії тривала з 1936 р. по 1939 р. і закінчилась поразкою заколотників, яких очолював Франко.
3. З приходом до влади більшовиків у Росії в березні 1917 р. було взято курс на побудову соціалізму.
4. 1 грудня 1918 р. було проголошено Королівство сербів, хорватів і словенців а з 1929 р., країна стала офіційно називатися Чехословаччина.

Історичне доміно

Кожна команда відповідає на 10 запитань. Учні повинні визначити логічний зв'язок між запропонованими словами і відповісти так чи ні.

Запитання для I команди

1. США – Сухий закон
2. Росія – Сепаратний мир
3. Німеччина – Антанта
4. Іспанія – Народний фронт
5. СРСР – Демократія
6. Італія – Корпоративна система
7. Китай – Гоміндан
8. Індія – Сатьяграху
9. Угорщина – Радянська республіка

10. Польща – Санації
11. Румунія – Імператор
12. Болгарія – Переворот
13. Югославія – Король
14. Куклус-клан – Расисти
15. Веймор –Конституція
16. Велика Британія – Громадянська війна
17. Троїстий союз – Перемога
18. Версаль – Договір
19. Ленін – Влада
20. Світова криза – Економічне зростання

Запитання для II команди

1. США - Проспериті
2. Росія - Революція
3. Німеччина - Репарації
4. Іспанія - Колективізація
5. СРСР - Репресії
6. Італія - Фашисти
7. Китай - Тред-юніони
8. Індія - національно-визвольний рух
9. Угорщина - Санації
- 10.Польща - Лінія Керзона
- 11.Румунія -Король
- 12.Болгарія - Громадська війна
- 13.Югославія - Революція
- 14.Антанта - Перемога
- 15.Париж - Конференція
- 16.Велика Британія - Страйк
- 17.Троїстий Союз - Австро-Угорщина
- 18.Версаль-СРСР

19.Ленін - Терор

20.Світова криза - Безробіття

Політична карта

Використовуючи карту, учні кожної команди виконують по 3 завдання.

1. Покажіть на карті країну, яка напередодні I Світової війни через німецьку загрозу відмовилась від традиційної для країни політики «Блискучої ізоляції» і перейшла до політики утворення антинімецького блоку держав.

2. Країна, що хотіла повернути собі Ельзас та Лотарингію, які втратила після поразки у війні 1870 р.

3. Країна, що претендувала на вільний прохід свого флоту в Середземне море і хотіла перегляду на свою користь контроль над протокою Дарданелли.

4. Країна, що включилася в боротьбу за колонії лише після 1871 р. і претендувала на рівні права у колоніальних володіннях Англії, Франції. Бельгії. Голландії.

5. Країна, яка входила до Троїстого Союзу, але з початком війни оголосила про нейтралітет, а пізніше ввійшла до військово-політичного блоку Антанта.

6. Покажіть країну, на території якої під час I Світової війни була використана хімічна зброя.

Терміни та поняття

Пояснити сутність термінів та понять

- | | |
|--------------------|-------------|
| • Тоталітаризм | • Репресії |
| • Індустріалізація | • Репарації |
| • Колективізація | • Анексія |

Історична мозаїка

Учасники повинні відгадати про яку історичну особу, термін, подію іде мова, дається 5 підказок, якщо команда з першої підказки дає вірну відповідь отримує 5 балів, з другої на 1 бал менше і т.д. Кожна команда виконує 5 завдань.

1. Історична особа

1. За воєнні заслуги поховали поряд з Наполеоном Бонапартом у Палаці інвалідів.

2. Головнокомандувач військами Антанти на Західному фронті в 1918 р.
3. У його штабному вагоні Німеччина підписала акт про капітуляцію.
4. Французький маршал.
5. Його ім'я і прізвище розпочинається на букву Ф...

2. Історична особа

1. У 1914 р. привернув до себе увагу світового співтовариства.
2. Сербський студент.
3. Член таємної організації «Молода Боснія»
4. Його вчинок був використаний державами для втілення в життя своїх планів.

5. Здійснив убивство наслідника Австро-Угорського престолу.

3. Історична подія

1. Місце народження – Європа.
2. Дата народження – 1 серпня.
3. Її життя тривало 4 роки.
4. Кожну хвилину свого життя вона забирала життя 4 людей.
5. Вона була першою в ХХ ст.

4. Історична подія

1. Її було затверджено в 1927 р. на з'їзді більшовицької партії.
2. Тривала до початку Великої Вітчизняної війни.
3. Під час проведення проходили судові процеси над „шкідниками”.
4. Масового поширення набув Стахановський рух.
5. За роки двох п'ятирічок було побудовано 4,5 тис. нових підприємств.

5. Історична подія

1. Для втілення її в життя були створені „комітети бідноти”.
2. Від неї сильно потерпали селяни.
3. Особливо великого розмаху вона досягла наприкінці 20-х початку 30-х рр.
4. Застосовувалися методи насильства і терору.
5. На кінець 30-х рр. в колгоспи було об'єднано майже 97% селянських господарств.

6. Історична подія

1. Вона охопила майже всі країни світу.
2. Її початок припав на кінець 20-х рр.
3. Її наслідки повністю не були подолані навіть до початку II Світової війни.
4. Було закрито тисячі підприємств, мільйони людей стали безробітними.
5. Вона увійшла в історію під назвою «Велика депресія».

7. Історичний термін

1. Ця проблема виникла з приходом до влади в Німеччині фашистів.
2. Англія і Франція у вирішенні цього питання готові були підтримати Німеччину.
3. Вирішення цього питання на користь Німеччини зачіпало інтереси сусідньої держави, де проживало багато громадян німецької національності.
4. У прикордонних районах з Німеччиною проходили виступи німців за приєднання частини території цієї країни до Німеччини.
5. Ця проблема остаточно була вирішена 29 вересня 1938 р. в Мюнхені.

8. Історична подія

1. На початку XX ст. вона залишила свій слід а багатьох країнах світу.
2. Однією з причин її виникнення була I Світова війна.
3. Її наслідками було повалення імперій, монархій та встановлення демократичних або тоталітарних режимів.
4. У Росії в 1917 р. їх було дві.
5. В Україні вона відома під назвою «Помаранчева»

9. Історичний термін

1. В одних країнах вони набули великого розмаху, в інших меншого.
2. Через них пройшли представники різних верств населення та соціального стану.
3. Особливо великих масштабів вони набули в Радянському Союзі в 30-х рр. XX ст.
4. Під час їх проведення проходили сфальсифіковані судові процеси.

5. Слідство повинно було завершитися за 10 днів. Вирок суду не міг бути оскаржений.

10. Історичний термін

1. Вона зародилась в країні, де при владі були фашисти.
2. Пов'язана з розвитком економіки.
3. Було прийнято Хартію праці, за якою професійні спілки ставилися під контроль фашистів.
4. Почали діяти фашистські синдикати і корпорації.
5. Фашистська держава може бути лише корпоративною або вона не буде фашистською - цей вислів належить Б. Муссоліні.

Дата – подія

Учні повинні вказати, якій події відповідає запропонована дата

1. 18 січня 1919р.
2. 28 червня 1919р.
3. 6 лютого 1934р.
4. 25 жовтня 1917р.
5. 30 грудня 1922р.
6. 11 листопада 1918р.
7. 28 червня 1914р.
8. 1 серпня 1914р.

Історія в фотографіях

Охарактеризуйте, яка історична подія чи особа зображені на фото



1



2



3



4



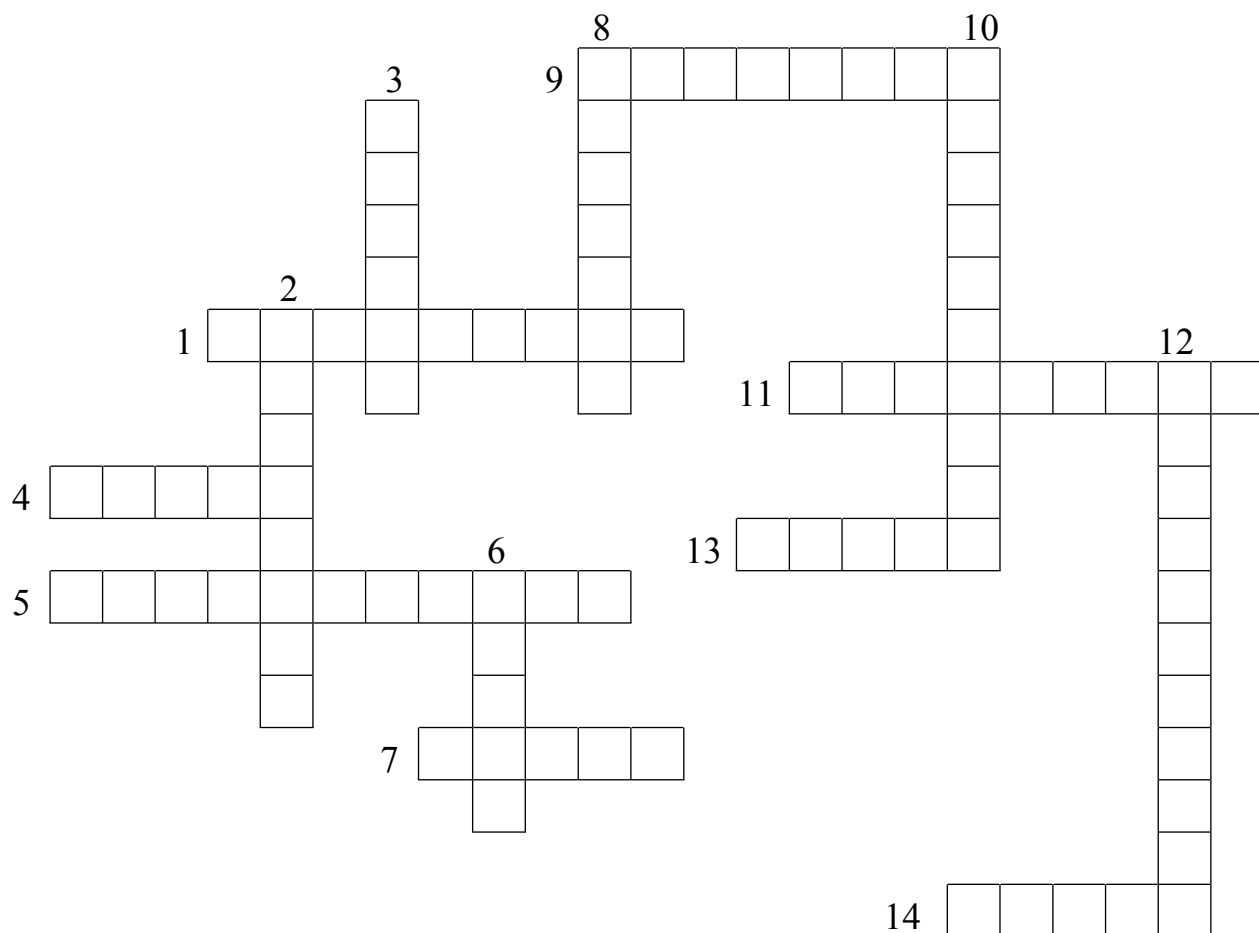
5

6

Питання до кросворду

1. Країна, головний винуватець у розв'язанні I Світової війни.
2. Лідер Комуністичної партії Іспанії.
3. Місто, що ввійшло в історію I Світової війни під назвою «м'ясорубка»
4. Президент США з 1929 по 1932 рр. XX ст.
5. Прізвище державного і політичного діяча Польщі, що був похований на цвинтарі у місті Вільно з надписом «Мати і серце сина»
6. Державний і політичний діяч Радянської держави, вбивство якого в 1934 р. поклало початок масовим репресіям.
7. Країна, що вийшла з I Світової війни в березні 1918 р.
8. Місто, в якому було підписано пакт Бріана-Келлога.
9. Один із керівників групи «Спартак», прізвище якого носить одна з вулиць м. Сквир.
10. Назва уряду, що був утворений в Росії після падіння самодержавства.
11. Диктатор, що прийшов до влади в Румунії в 1940 р.
12. Закон, що був прийнятий в Чехо-Словаччині в березні 1920р.
13. Країна, по відношенні до якої на Вашингтонській конференції було взято курс на проведення «відкритих дверей і рівних можливостей».

14. Країна Азії, яка ставила за мету встановити контроль в Азіатсько-Тихоокеанському регіоні.



Підводиться підсумок гри. Оголошується переможець.

Відповіді:

Історична вікторина:

1. *Шліффен*
2. *Рисові бунти*
3. *Воєнний комунізм*
4. *Ліга націй*
5. *Євреї*
6. *Антанта, Троїстий союз*
7. *Новий курс*

8. *Дауес*
9. *Закон про 5 колосків*
10. *Англія*
11. *Куркулі*
12. *Республіканці, демократи*
13. *Вбивство Франца Фердинанда*
14. *Китай*

Конкурс капітанів:

1. *Німеччина*
2. *Комп'єнське*
3. *Брусилов*
4. *Лузитанія*
5. *Вашингтон*
6. *Народний фронт*
7. *Романов*
8. *Сквადри*
9. *Угорщина*
10. *Радянський союз*

Прихована помилка

1. *Росія*
2. *Танки*
3. *Ллойд Джордж*
4. *Бухарін*
5. *Франція*
6. *Поразкою*
7. *1918р.*
8. *Чехословаччина*

Історичне доміно

I варіант

1. *Так*
2. *Так*
3. *Ні*
4. *Так*
5. *Ні*
6. *Так*
7. *Так*
8. *Так*
9. *Так*
10. *Так*
11. *Ні*
12. *Так*
13. *Так*
14. *Так*
15. *Так*
16. *Ні*
17. *Ні*
18. *Так*
19. *Так*
20. *Ні*

II варіант

1. *Так*
2. *Так*
3. *Так*
4. *Ні*
5. *Так*
6. *Так*
7. *Ні*
8. *Так*
9. *Ні*
10. *Так*
11. *Так*
12. *Ні*
13. *Ні*
14. *Так*
15. *Так*
16. *Так*
17. *Так*
18. *Ні*
19. *Так*
20. *Так*

Політична карта

1. *Велика Британія*
2. *Франція*
3. *Росія*
4. *Німеччина*
5. *Італія*
6. *Бельгія*

Історична мозаїка

1. *Фош*

2. *Принцип*
3. *Війна*
4. *Колективізація*
5. *Воєнний комунізм*
6. *Економічна криза*
7. *Судетська*
8. *Революція*
9. *Репресії*
10. *Корпоративна система*

Дата-подія

1. *Паризька мирна конференція*
2. *Версальський мирний договір*
3. *Фашистський заколот у Франції*
4. *Прихід до влади більшовиків у Росії*
5. *Утворення СРСР*
6. *Комп'єнське перемир'я*
7. *Призначення А. Гітлера канцлером Німеччини*
8. *Початок I Світової війни*

Історія в фотографіях

1. *Ф.Д. Рузвельт*
2. *Газова атака в Німеччині*
3. *Куклус-кланівці*
4. *А. Гітлер*
5. *Б. Муссоліні*
6. *І.В. Сталін*

Історичний кросворд

1. *Німеччина*
2. *Ібаррурі*
3. *Верден*

4. Рузвельт
5. Пілсудський
6. Кіров
7. Росія
8. Локарно
9. Лібкнехт
10. Тимчасовий
11. Антонеско
12. Конституція
13. Китай
14. Японія