

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

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

на тему:

**Використання інтерактивних платформ при
вивченні історії України в 11 класі**

студентки IV курсу, групи СОІ-41
предметної спеціальності:
014.03 Середня освіта (історія)

Дереш Яни Іванівни

Керівник:

Дрогомирецька Людмила Романівна

кандидат історичних наук, доцент

Рецензент:

Галицька-Дідух Тамара В`ячеславівна

кандидат історичних наук, доцент

Національна шкала: _____

Університетська шкала: _____

Оцінка ECTS: _____

Члени комісії: _____

м. Івано-Франківськ

2026

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні та нормативні основи використання інтерактивних платформ у шкільній історичній освіті	8
1.1. Цифровізація освіти, сутність і класифікація інтерактивних освітніх платформ.....	8
1.2. Нормативно-правове забезпечення цифровізації шкільної історичної освіти в Україні.....	16
РОЗДІЛ 2. Дидактичний потенціал сучасних інтерактивних платформ у навчанні історії України в 11 класі	25
2.1. Методичні можливості інтерактивних платформ у контексті викладання історії України в 11 класі	25
2.2. Організація інтерактивної взаємодії та індивідуалізації навчання історії України в 11 класі засобами інтерактивних платформ.....	36
РОЗДІЛ 3. Методика застосування інтерактивних платформ на уроках історії України в 11 класі	49
3.1. Форми та методи використання інтерактивних платформ на різних етапах уроку історії України.....	49
3.2. Розробка системи практичних завдань та методичних рекомендацій із використанням інтерактивних платформ на уроках історії України.....	62
ВИСНОВКИ	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	76
ДОДАТКИ	89

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасна система середньої освіти перебуває на етапі інтенсивної концептуальної та технологічної трансформації. Цей процес зумовлений як масштабною цифровізацією всіх сфер суспільного життя, так і системним переходом до компетентнісної парадигми навчання. Реалізація стратегічних завдань Нової української школи (НУШ) вимагає докорінного переосмислення традиційних дидактичних підходів, що базувалися на репродуктивній трансляції готових знань, і актуалізує пошук інноваційних засобів активізації самостійної пізнавальної діяльності учнів.

В умовах сучасних безпекових, соціальних та геополітичних викликів створення високотехнологічного, гнучкого й адаптивного навчального середовища вже не є допоміжним елементом класно-урочної системи. Сьогодні це — фундаментальна умова забезпечення безперервності, інклюзивності та стійкості освітнього процесу. Саме тому вагомого значення набуває інтеграція цифрових інструментів у викладання гуманітарних дисциплін, зокрема в систему шкільної історичної освіти.

Особливо гостро ця потреба постає під час вивчення історії України в 11 класі. Цей курс охоплює надзвичайно складний, інформаційно насичений та ідеологічно суперечливий період другої половини XX – початку XXI століття. Повоєнна відбудова, радянські ідеологічні кампанії, дисидентський рух, еволюція української державності та сучасна російсько-українська війна — осмислення цих тем вимагає від старшокласників не механічного запам'ятовування фактів, а розвиненого критичного мислення, вміння працювати з джерелами й протидіяти інформаційним маніпуляціям. Водночас традиційні лінійні підходи та статичні підручники вже не здатні повноцінно унаочнити такі багаторівневі процеси, що призводить до формального засвоєння знань.

Усунення цих дидактичних проблем стає можливим завдяки цілеспрямованому використанню потенціалу інтерактивних платформ.

Залучення онлайн-ресурсів дає змогу трансформувати абстрактний історичний матеріал у наочні цифрові моделі. Це створює умови для глибокого занурення здобувачів освіти у контекст епохи через самостійну деконструкцію оцифрованих першоджерел, архівних документів та фотоматеріалів, що сприяє ефективному формуванню їхньої просторово-хронологічної компетентності та національно-громадянської ідентичності.

Крім того, актуальність теми підсилюється потребою в оптимізації системного контролю навчальних досягнень старшокласників та їхньої якісної підготовки до національного мультипредметного тесту (НМТ). Інтеграція інтерактивних платформ дає можливість упроваджувати елементи гейміфікації, формувального оцінювання та швидкої рефлексії на кожному етапі уроку. Функціональні можливості цих сервісів забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, нівелюють психологічний бар'єр перед помилкою та допомагають адаптувати складність завдань до індивідуального когнітивного рівня старшокласників.

Проте в сучасній освітній практиці існує виражена суперечність: попри широкий спектр доступного програмного забезпечення та технічне оснащення класів, використання гаджетів на уроках історії часто має безсистемний або суто розважальний характер. У вітчизняній методиці викладання історії все ще бракує цілісного теоретичного обґрунтування та чітких покрокових моделей, які б регламентували архітектуру комбінованого уроку з диференційованим доббором цифровізованих засобів під визначені цілі (від мотивації до узагальнення знань). Необхідність подолання розриву між стрімким технологічним розвитком онлайн-платформ та рівнем їх науково-методичного осмислення у шкільному курсі новітньої історії України визначає вибір і доцільність теми нашого дослідження.

Мета дослідження: обґрунтувати теоретико-методичні особливості і дидактичний потенціал сучасних інтерактивних платформ при вивченні історії України в 11 класі та розробити комплекс практичних матеріалів для їх ефективної інтеграції в освітній процес.

Для досягнення окресленої мети було поставлено такі наукові **завдання**:

- розкрити сутність, класифікацію та понятійні характеристики інтерактивних освітніх платформ у сучасному педагогічному дискурсі;
- проаналізувати нормативно-правове та методичне забезпечення цифровізації шкільної історичної освіти в Україні;
- охарактеризувати функціональні та дидактичні можливості інтерактивних платформ у контексті викладання історії України в 11 класі;
- обґрунтувати роль інтерактивних платформ як інструменту інтенсифікації та активізації пізнавальної діяльності учнів старших класів;
- змодельовати оптимальні форми та методи використання інтерактивних платформ на різних етапах уроку історії України;
- розробити систему практичних завдань на базі онлайн-платформ та сформулювати методичні рекомендації щодо їх застосування.

Об'єктом дослідження є сучасні інтерактивні платформи у системі шкільної історичної освіти.

Предметом дослідження є форми, методи, прийоми та дидактичні умови застосування інтерактивних платформ на уроках історії України в 11 класі.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у теоретичному обґрунтуванні та практичному проектуванні цілісної дидактичної архітектури уроку історії України в 11 класі на основі наскрізної цифровізації. Подолано фрагментарність і калейдоскопічність використання технологій; натомість інтерактивні платформи вперше розглядаються не як епізодичний розважальний чи ілюстративний елемент, а як комплексне, логічно структуроване когнітивне середовище, що супроводжує старшокласників на кожному етапі засвоєння знань. Набули подальшого розвитку методичні підходи до інтеграції медіарепозиторіїв (*YouTube, EDpuzzle*), геопросторових систем (*Google Earth, MapChart, RunningReality*), онлайн-ресурсів (*Quizizz, Kahoot!, Wordwall, LearningApps*) як взаємопов'язаних засобів формування хронологічного, просторового та критичного мислення одинадятикласників, медіаграмотності та навичок джерелознавчої аналітики в умовах цифрової трансформації освіти.

Стан наукової розробки проблеми. Питання інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій в освітній простір мають ґрунтовну історію дослідження у вітчизняній науці. Теоретико-правові та концептуальні основи цифровізації навчання, а також формування ІКТ-компетентності педагогів висвітлено у працях І. П. Гончарової [19], О. М. Крижановського та В. В. Піддубної [28]. Особливості трансформації освітніх процесів під впливом віртуалізації аналізував Б. С. Тетерятник [38].

Дидактичний вимір використання сучасних EdTech-платформ, інтерактивних дошок та специфіку онлайн-оцінювання ґрунтовно досліджено в монографіях та посібниках О. П. Радкевича [36], О. Гулай, В. Кабак, Г. Герасимчук [21], А. Ковальчука [26], а також у спільних розвідках О. П. Муляр та Н. В. Василенко [32]. Безпосередньому застосуванню ігрових онлайн-сервісів (*Kahoot!*, *Quizizz*, *LearningApps.org*) на уроках гуманітарного циклу присвячені праці О. Гринь [20], Л. О. Марциновської [30], О. М. Ухналь [39], О. Ю. Коломоєць [27] та О. Фендьо [40].

Проблеми методики викладання історії в закладах середньої освіти, структурування уроків та впровадження мультимедіа вивчали Г. М. Маринченко [46], О. С. Пшенична [49], К. Золотарьова [25], М. Бурлачка [14] та Л. Гуменюк [22]. Загально-методологічним орієнтиром для нашого дослідження в частині розвитку критичного мислення та реалізації компетентнісного підходу стали фундаментальні праці О. І. Пометун [48].

Методологічну основу роботи становить компетентнісний підхід, що базується на принципах науковості, об'єктивності, системності та історизму. Для розв'язання визначених завдань було застосовано систему методів: теоретичні (аналіз правової, педагогічної та методичної літератури для з'ясування сутності цифрових понять; синтез та моделювання при створенні систем завдань); історико-педагогічний (для відстеження еволюції впровадження цифрових засобів навчання та електронних освітніх ресурсів у школі); емпіричні (узагальнення та аналіз передового педагогічного досвіду, спостереження за діяльністю учнів під час проходження шкільного практикуму).

Апробація результатів дослідження. Основні теоретичні напрацювання дипломного проєкту були представлені й обговорені на Всеукраїнській науковій конференції «П'яті Грабовецькі історичні читання», яка відбулась 4 грудня 2025 р. на базі Карпатського національного університету імені Василя Стефаника, де було виголошено доповідь на тему: «Методика використання інтерактивних інструментів візуалізації (*StoryMaps, Timelines*) для формування хронологічної та просторової компетентностей учнів старшої школи під час вивчення періоду Української революції (1917-1921 рр.)». Подальша апробація відбулася на Звітній науковій конференції студентів підсекції методики навчання історії Карпатського національного університету імені Василя Стефаника 2 квітня 2026 р., а також на XV Всеукраїнських Драгоманівських читаннях молодих істориків «Україна в європейській та світовій історії: сучасний науковий і освітній дискурс» на базі Українського державного університету імені Михайла Драгоманова, що відбулися 22 травня 2026 р. На зазначених наукових заходах було представлено доповідь на тему: «Цифрові інструменти візуалізації як чинник стимулювання пізнавального інтересу учнів 11 класу на уроках історії України». Презентація матеріалів на наукових майданчиках та їх обговорення в колі науковців, викладачів та студентства створили підґрунтя для конструктивного фахового діалогу навколо розроблених методичних рішень. Висловлені під час обміну думками змістовні рекомендації, зауваження та практичні поради колег стали цінним орієнтиром і були детально опрацьовані під час подальшого написання та вдосконалення наукової роботи.

Структура дипломної роботи складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (80 позицій) і додатків.

РОЗДІЛ 1. Теоретичні та нормативні основи використання інтерактивних платформ у шкільній історичній освіті

1.1. Цифровізація освіти, сутність і класифікація інтерактивних платформ

У сучасних умовах розвитку освіти цифрова трансформація освіти розглядається не просто як інструментальне оновлення, а як провідна парадигма модернізації навчання, що безпосередньо відповідає глобальним технологічним, соціальним та безпековим викликам XXI століття. Поступове розширення цифрового освітнього простору зміщує акценти від використання допоміжних засобів класно-урочної системи до створення принципово нової архітектури дидактичного процесу. Зазначена тенденція суттєво загострюється в умовах масштабних кризових викликів, коли інформаційно-комунікаційні технології стають чи не єдиним стратегічним ресурсом для забезпечення безперервності здобуття знань. За таких обставин стабільне функціонування високотехнологічного навчального середовища виступає вагомим механізмом підтримки психоемоційної стійкості суб'єктів освітнього процесу та базовим чинником збереження життєздатності національної системи освіти загалом [28, с. 2–3].

Указані трансформації безпосередньо екстраполюються на систему шкільної гуманітарної освіти, вимагаючи ревізії традиційних лінійних підходів до викладання історії. Перехід до компетентісно орієнтованого навчання актуалізує інтеграцію веб-ресурсів та онлайн-сервісів, які здатні перетворити пасивне сприйняття інформації на активну самостійну діяльність учнів (Див. Додаток Є).

Окреслений дидактичний запит вимагає глибокого теоретичного осмислення інструментальної бази навчання, де ключовим критерієм ефективності цифрових перетворень стає саме їхня інтерактивність — здатність забезпечувати активну зворотну взаємодію в системі «учень — контент — учитель». З огляду на це, ґрунтовною є позиція дослідниці І. П. Гончарової, яка під цифровими освітніми технологіями розуміє інтегровану систему електронних засобів, онлайн-сервісів та програмного забезпечення, спрямовану

на оптимізацію дидактичного процесу й розширення інформаційного поля для всіх його суб'єктів [19, с. 2]. Впровадження такого підходу не лише інтенсифікує пізнавальну діяльність, а й відкриває учням та педагогам доступ до верифікованих знань та інноваційних медіаресурсів. Це, відповідно, стає базовою передумовою для успішної соціалізації та майбутнього професійного самовизначення старшокласників. Водночас досягнення результатів навчання, які б повною мірою відповідали запитам інформаційного суспільства, потребує системної цифрової трансформації чинної освітньої системи.

Для розгортання такої трансформації в межах шкільної історичної освіти необхідно спиратися на фундаментальні теоретичні дефініції цифрового середовища.

Термін «інтерактивність» походить від англійського слова *interact*, що означає «взаємодіяти» та утворене від слів *inter* («взаємний») і *act* («діяти»). У педагогічній науці інтерактивність розглядається як особлива організація освітнього процесу, заснована на активній комунікації всіх його учасників. Вона передбачає постійний обмін думками між надавачем освітніх послуг і здобувачами освіти, за якого знання не транслуються в готовому вигляді, а спільно створюються та переосмислюються [10, с. 10].

Таким чином, інтерактивне навчання за своєю суттю ґрунтується на співпраці, комунікації та обміні думками. Завдяки цифровим освітнім платформам, інтерактивним сервісам та цифровим інструментам ця практика набуває нових можливостей: суттєво підвищується внутрішня мотивація здобувачів освіти, активізується їхнє критичне мислення, персоналізується освітній маршрут. Сучасні цифрові освітні платформи, інтерактивні сервіси та цифрові інструменти відкривають широкі можливості для організації активного навчального середовища, що дає змогу здобувачам освіти не бути пасивними споживачами інформації, а виступати її активними інтерпретаторами, аналітиками й творцями [10, с. 10-11].

Розгортання інтерактивного навчання у сучасній школі є прямим наслідком глибоких соціокультурних та технологічних трансформацій

суспільства. Процесуальною основою та глобальним простором, який уможливорює функціонування зазначених освітніх платформ, інтерактивних сервісів і комунікаційних дидактичних моделей, виступає загальна цифровізація соціуму.

Одним із ключових трендів розвитку освітніх систем у світі сучасні науковці та практики одностайно визнають діджиталізацію освіти, яка охоплює всі рівні навчання – від початкової школи до аспірантури та докторантури. Термін «діджиталізація» походить від англійського «digitalization» і означає перенесення інформації в цифрову форму, тобто трансформацію паперових видань в електронні ресурси, фотографій та документів у цифрові зображення тощо [38, с. 181].

Аналіз наукових джерел дає змогу виділити два основні підходи до осмислення діджиталізації в освітній сфері. Перший трактує її як інноваційну педагогічну технологію, що передбачає впровадження оригінальних методів із використанням сучасних технічних засобів, сприяючи появі нових методик, прийомів та форм організації занять. Другий підхід розглядає діджиталізацію крізь призму електронної освіти (e-learning), яка фокусується на застосуванні цифрового інструментарію для створення мультимедійних посібників, інтерактивних навчальних комплексів, віртуальних лабораторій та інших електронних ресурсів, що активізують пізнавальну діяльність учнів [35, с. 471-472].

Синтез цих підходів уможливорює твердження, що успішна трансформація освітнього простору вимагає гармонійного поєднання методичних новацій із відповідним програмно-технічним супроводом. Саме тому ключовим елементом практичної реалізації обох напрямів діджиталізації стає інтеграція прикладного інструментарію безпосередньо в дидактичний процес.

Якщо базові діджитал-інструменти (або цифрові інструменти) постають як загальна категорія програмно-технічних засобів навчання [53], то освітні платформи забезпечують організацію та управління освітнім процесом, а інтерактивні сервіси – активну взаємодію між його учасниками. Саме

інтерактивні сервіси передбачають наявність розгалуженого зворотного зв'язку, суб'єкт-суб'єктної взаємодії та автоматизованого контролю результатів навчання.

З огляду на це, інтерактивна платформа в освітньому процесі — це багатофункціональне цифрове навчальне середовище, що функціонує на основі вебтехнологій і забезпечує активну, двосторонню, діалогову взаємодію між суб'єктами навчання (вчителем та учнями) й дидактичним контентом у синхронному чи асинхронному режимах з метою оптимізації засвоєння знань, оцінювання результатів навчання, формування ключових компетентностей та здійснення оперативного зворотного зв'язку [40, с. 622].

Сучасні зміни в освітній методології, що передбачають оновлення ролей учасників навчання, перегляд основних принципів і підходів до його організації, потребують гнучкого технологічного та дидактичного забезпечення. Реалізація цифрових перетворень здійснюється за допомогою цільових засобів, які формують структуру, зміст і послідовність пізнавальної діяльності. У зв'язку з цим виникає необхідність у детальній систематизації цифрових інструментів, освітніх платформ та інтерактивних сервісів, що використовуються в шкільному середовищі, з урахуванням їхніх функціональних характеристик, педагогічних можливостей та специфіки застосування в сучасних умовах.

У подальшому доцільно розкрити ключові наукові підходи до класифікації цифрових інструментів, освітніх платформ та інтерактивних сервісів, що дасть змогу більш ґрунтовно визначити їхнє дидактичне місце та функціональну роль в освітній діяльності.

Класифікація цифрових засобів навчання за функціональними групами, запропонована Крижановським О. М., Піддубною В. В. та Таран К. О., передбачає їх систематизацію відповідно до освітнього призначення та дидактичних можливостей:

- Платформи організації освітнього процесу та управління навчанням (*ClassDojo, Google Classroom, Moodle*), які забезпечують організацію навчальної діяльності, розміщення матеріалів і контроль виконання завдань. Їх

використання сприяє впорядкованості освітнього процесу, розвитку самостійності учнів та формуванню цифрової грамотності.

- Ігрові та мультимедійні онлайн-ресурси (*LearningApps, Kahoot!, Wordwall, YouTube*), що забезпечують візуалізацію навчального матеріалу, використання ігрових елементів і мультимедійний супровід. Вони підвищують зацікавленість учнів, сприяють кращому засвоєнню інформації та враховують особливості сприйняття.
- Цифрові засоби комунікації (*Zoom, Viber, Telegram, Padlet*), які забезпечують взаємодію між учасниками освітньої діяльності в синхронному та асинхронному режимах, сприяють обговоренню навчальних питань і підтримують зворотний зв'язок.
- Цифрові інструменти онлайн-оцінювання (*Testportal, Google Forms, Classtime*), що дають змогу здійснювати формувальне оцінювання, відстежувати навчальний прогрес і забезпечувати оперативний зв'язок, що підвищує об'єктивність контролю знань;
- Хмарні сервіси (*Google Drive, OneDrive, Canva*), які відкривають можливості для спільної роботи над проєктами, збереження навчальних матеріалів і візуалізації результатів діяльності [28, с. 7–8].

Б. Говорун пропонує класифікувати цифрові технології за їхнім безпосереднім функціональним призначенням та роллю в організації освітньої діяльності. Зазначений підхід суттєво доповнює наукову дискусію, оскільки зміщує акценти з суто організаційних платформ на інструменти створення імерсивного (ефекту занурення) навчального середовища. Відповідно до цієї класифікації виділяють такі групи:

- Системи управління навчанням, які забезпечують організацію освітнього середовища, об'єднуючи навчальні матеріали, комунікацію та завдання в єдиному цифровому просторі (*Moodle, Canvas, Google Classroom*).
- Інструменти для спільної діяльності, що сприяють взаємодії між учнями та педагогами, а також підтримують колективну роботу (*Microsoft Teams, Google Workspace, Slack*).

- Цифрові засоби оцінювання, які автоматизують перевірку знань за допомогою інтерактивних завдань (*Kahoot!, Quizizz, Edpuzzle*).
- Інструменти для подання навчальної інформації у різних форматах, що забезпечують зручний доступ до матеріалів (*YouTube, SoundCloud, Google Docs, Dropbox*).
- Технології віртуальної та доповненої реальності, які створюють умови для занурення в навчальний контекст і моделювання історичних подій або явищ (*Merge Cube*) [18].

Ще один підхід до класифікації цифрових технологій представлений в праці А. Ковальчука, який пропонує систематизувати їх відповідно до сфер застосування в освітній діяльності. Такий підхід дозволяє комплексно охарактеризувати різноманітність цифрових засобів і визначити їх роль у різних аспектах організації навчання. Згідно з цією класифікацією, виокремлюють:

- Системи управління навчанням (LMS), що забезпечують створення онлайн-курсів, розміщення матеріалів, оцінювання та комунікацію (*Moodle, Canvas, Blackboard*).
- Пошукові системи (*Google, Search.com.ua, Google Академія*), які забезпечують доступ до інформаційних і наукових ресурсів.
- Інструменти синхронної онлайн-взаємодії (*Zoom, Microsoft Teams, Google Meet*) використовуються для організації відеоконференцій, вебінарів і дистанційного навчання.
- Цифрові інструменти створення навчального контенту (*Prezi, Microsoft PowerPoint, Camtasia, Google Slides*) дозволяють розробляти презентації, відеоконтент та інші дидактичні ресурси.
- Інструменти комунікації (*електронна пошта, WhatsApp, Viber, Telegram*) забезпечують взаємодію між учасниками освітньої діяльності та обмін інформацією.

- Цифрові інструменти та інтерактивні сервіси оцінювання (*Google Forms, Kahoot!, Unichack*), які дають змогу здійснювати контроль результатів навчання та перевірку академічної доброчесності.
- Інструменти зберігання та організації даних (*Google Drive, Dropbox, OneDrive*) забезпечують доступ до матеріалів і спільну роботу з файлами.
- Засоби аналізу та візуалізації даних (*Microsoft Excel, Google Sheets, Tableau*) дозволяють опрацьовувати інформацію та представляти її у зручній формі.
- Дошки для спільної роботи (*Miro, Jamboard, Padlet*) сприяють колективній діяльності, візуалізації ідей та плануванню.
- Інтареактивні сервіси для створення вправ (*LearningApps, Wizer.me, ClassTools.NET*) та цифрові інструменти розроблення дидактичних матеріалів (*StudyStack, Wordwall*), які активізують пізнавальну діяльність учнів.
- Технології штучного інтелекту (зокрема, *ChatGPT, Gemini*), які застосовуються для генерації текстів, створення навчального контенту та підтримки освітньої діяльності [26, с. 173–174].

Різні підходи до систематизації цифрових технологій взаємодоповнюють один одного та дозволяють комплексно охарактеризувати їхні можливості в освітній діяльності (Див. Додаток Е). Запропоновані класифікації дають змогу педагогам свідомо добирати цифрові засоби з урахуванням навчальної мети, змісту матеріалу, виду завдань та індивідуальних особливостей учнів. Водночас визначальним є не кількість використаного інструментарію, а доцільність його застосування та відповідність освітнім потребам.

Аналіз процесів масштабної цифровізації сучасної освіти засвідчує наявність комплексу недоліків та системних викликів деструктивного характеру, серед яких провідним виступає проблема вираженої соціально-інфраструктурної нерівності та асиметричного доступу здобувачів освіти до високотехнологічного апаратного забезпечення й стабільного інтернет-зв'язку. Зазначена тенденція призводить до поглиблення цифрового розриву між різними категоріями учнів, що є надзвичайно гострим для сільських регіонів України, а тривалі перебої в

мережах, нестабільність електропостачання й децентралізація локальних платформ систематично переривають логіку дидактичного процесу й демотивують його суб'єктів. Ситуація ускладнюється гострим дефіцитом штатної технічної підтримки та низьким рівнем цифрової грамотності викладачів, оскільки стрімке оновлення EdTech-сервісів вимагає надмірних часових витрат, провокуючи професійне вигорання, стрес і закономірний опір інноваціям через фіксоване мислення працівників, які сприймають технологічні трансформації як пряму загрозу власній стабільності. У дидактичному вимірі негативний вплив на якість знань має незадовільний змістовий рівень багатьох доступних онлайн-ресурсів, які через фрагментарність і поверховість структури знижують ефективність навчання. Використання інтерактивних середовищ також несе серйозні академічні ризики, пов'язані з масовими проявами плагіату та списування під час асинхронних перевірок, що змушує адміністрацію впроваджувати громіздкі системи моніторингу, тоді як за відсутності жорсткого контролю гаджети перетворюються на чинник відволікання уваги здобувачів освіти на розважальний контент. Зрештою, суттєвим практичним обмеженням є комерціалізація більшості сучасних освітніх платформ, де ключовий дидактичний інструментарій та розширені аналітичні функції заблоковані за платними тарифами. Базового безкоштовного функціоналу зазвичай недостатньо для організації повноцінного, безперервного та інклюзивного навчання великих учнівських колективів, що змушує педагогів або самотійно шукати додаткове фінансування для придбання підписок, або штучно звужувати рамки інтерактивної взаємодії на уроці [36, с. 98-107].

Отже, цифрова трансформація освіти зміщує акценти з інструментального оновлення занять на повне переформатування дидактичної архітектури, де головним критерієм ефективності стає інтерактивність — здатність системи забезпечувати постійну зворотну взаємодію та перехід від пасивного сприйняття до спільного створення знань. Наявні в науці класифікаційні підходи доводять, що сучасний діджитал-простір є багаторівневою екосистемою (яка охоплює системи управління, інструменти комунікації, оцінювання, імерсивні технології

та штучний інтелект), де кожна група засобів виконує чітку функціональну роль у гнучкому моделюванні освітнього процесу. Водночас успішне розгортання цієї екосистеми стримується низкою деструктивних викликів: інфраструктурною нерівністю, ризиками когнітивного відволікання та академічної недоброчесності учнів, а також комерціалізацією EdTech-сервісів, чий базовий безкоштовний функціонал часто є недостатнім для вирішення комплексних навчальних завдань. Зрештою, визначальним чинником успішної модернізації навчання виступає не кількісне насичення уроку гаджетами чи програмами, а свідомо, науково обґрунтована селекція цифрових платформ відповідно до педагогічної мети, що дозволяє забезпечити життєздатність та безперервність системи освіти в умовах сучасних кризових викликів.

1.2. Нормативно-правове забезпечення цифровізації шкільної історичної освіти в Україні

Інтеграція інтерактивних платформ в освітній процес загальноосвітніх навчальних закладів визначається наявністю чітко окресленої нормативно-правової бази та методичних рекомендацій. Цей процес регламентується низкою державних документів, що визначають стратегічні вектори цифровізації освіти та встановлюють вимоги до формування інформаційно-цифрової компетентності як учителя, так і учня. Опрацювання нормативно-методичного підґрунтя дозволяє з'ясувати правові межі та педагогічні умови, за яких сучасне цифрове забезпечення стає дієвим засобом реалізації вимог Державного стандарту повної загальної середньої освіти в 11 класі.

Вивчення історії у старшій школі орієнтоване на досягнення стратегічних завдань повної загальної середньої освіти, що передбачають гармонійний розвиток особистості учнів, їх успішну соціалізацію, становлення національної свідомості та культурної обізнаності. Важливим аспектом є формування світоглядних орієнтирів, творчого потенціалу, а також дослідницьких і практичних умінь, необхідних для життєдіяльності. Особлива увага приділяється

розвитку здатності до самостійного навчання та самовдосконалення в умовах сучасних глобальних викликів.

Водночас історична освіта у старшій школі покликана забезпечити становлення національно-культурної ідентичності учнів, виховання патріотичних переконань, формування активної громадянської позиції та усвідомлення власної гідності. Це досягається через осмислення історичного досвіду попередніх поколінь, зокрема соціальних і моральних аспектів розвитку суспільства. Реалізація цих концептуальних засад на нормативному рівні закріплена у Навчальній програмі з історії України для 6-11 класів, яка визначає не лише змістове наповнення предмета, а й вимоги до результатів навчання, що безпосередньо корелюють із розвитком цифрової грамотності здобувачів освіти. [6, с. 3].

Нормативно-правове забезпечення впровадження цифрових платформ в освітній процес є ґрунтовним і охоплює ієрархічну систему документів. Зокрема, закони України «Про освіту»[8], «Про повну загальну середню освіту»[9], а також концептуальні засади «Нової української школи»[4] визначають цифрову трансформацію не просто як технічне оновлення, а як стратегічну умову підвищення якості навчання.

Відповідно до статті 53 Закону України «Про освіту», право на доступ до публічних інформаційних ресурсів у мережі Інтернет є невід'ємною частиною права на освіту, що легітимізує створення розгалуженого цифрового середовища в межах вивчення історії України. Важливим кроком у цьому напрямі є законодавче закріплення статусу електронних освітніх ресурсів. Трактуювання «електронного підручника» як системи цифрових об'єктів із функцією інтерактивної взаємодії дозволяє вчителю інтегрувати в урок не лише текстовий контент, а й складні мультимедійні рішення (інтерактивні карти, відеохроніку, онлайн-тести), що повністю відповідає завданням історичної освіти в 11 класі [8].

У контексті реалізації ідей «Нової української школи» застосування освітніх платформ, цифрових інструментів та інтерактивних сервісів

трансформується в дієвий супутній інструмент освітніх перетворень. Якщо закони України «Про освіту» та «Про повну загальну середню освіту» створюють загальне правове поле для цифровізації, то Концепція НУШ та чинні державні стандарти визначають технологічну грамотність як обов'язковий складник оновленого змісту навчання [23, с. 27]. Зокрема, Закон України «Про повну загальну середню освіту» чітко орієнтує систему на формування ключових компетентностей, серед яких цифрова навичка інтегрована в усі освітні галузі [9].

Це корелює із положеннями Концепції «Нова українська школа», де акцентується увага на підготовці особистості, здатної до ефективного оперування сучасними технологіями в процесі самоосвіти [4, с. 5]. Відтак, цифрова трансформація історичної освіти в 11 класі стає дієвим інструментом для розвитку критичного мислення, дозволяючи старшокласникам самостійно моделювати навчальні траєкторії та готуватися до викликів динамічного інформаційного суспільства.

Аналіз нормативно-правової бази засвідчує, що формування цифрового освітнього середовища є важливою передумовою забезпечення якості та інклюзивності навчання. Законодавче трактування освітнього процесу як цілісної системи заходів, спрямованих на розвиток особистості через формування її компетентностей, надає дидактичну легітимність широкому впровадженню онлайн-ресурсів у викладання історії України. Стратегічним орієнтиром у цьому напрямі виступає Концепція «Нова українська школа», яка акцентує на безальтернативності інтеграції цифрових платформ в освітній простір. У документі чітко зазначено, що «наскрізне застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі та управлінні закладами освіти має стати інструментом забезпечення успіху Нової української школи» [4, с. 8]. Така нормативна установка передбачає, що цифровізація не повинна обмежуватися окремими уроками інформатики, а має пронизувати всі навчальні дисципліни, зокрема й історію України.

Фундаментальне значення у системі нормативних координат посідає Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти [1], згідно з яким інформаційно-комунікаційна компетентність визначена як одна з провідних ключових компетентностей сучасного здобувача освіти. Вона трактується не просто як технічне володіння гаджетами, а як здатність учня усвідомлено, критично й відповідально застосовувати цифрові технології для саморозвитку, здобуття нових знань та ефективної комунікації. У контексті історичної освіти в 11 класі це передбачає впевнене та етичне використання цифрових засобів в освітній і суспільній сферах. Особливий акцент Державний стандарт робить на дотриманні норм академічної доброчесності при роботі з цифровими ресурсами, що є базовою умовою при опрацюванні оцифрованих історичних першоджерел, архівних матеріалів та дослідницьких проєктів. Таким чином, формування ІК-компетентності виступає не лише вимогою стандарту, а й практичним інструментом інтеграції молодшої особистості в інформаційне суспільство [1].

Необхідність інтеграції цифрових платформ у навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі окреслена й у Державному стандарті базової середньої освіти (2020 р.). Додатки 17-18 визначають компетентнісний потенціал галузі та вимоги до обов'язкових результатів навчання, де зазначено, що у процесі навчання в учнів формується історико-хронологічне, геопросторове, системне, критичне мислення, вміння працювати з різними джерелами інформації тощо [2]. Водночас інформаційно-комунікаційна компетентність визначена як одна із ключових компетентностей, які формуються у здобувачів освіти впродовж навчання. Її сутність полягає у свідомому, критичному та відповідальному використанні цифрових технологій для навчання, власного розвитку та спілкування [2]. Вимоги Державного стандарту базової середньої освіти задають вектори розвитку методики навчання в межах громадянської та історичної освітньої галузі, наголошуючи на компетентнісному потенціалі прикладного цифрового інструментарію та інтерактивних сервісів як додаткових засобів інтенсифікації уроку. У межах цієї галузі інформаційно-цифрова компетентність трансформується у конкретні практичні навички:

використання онлайн-ресурсів для пошуку, аналізу та систематизації історичної інформації, верифікацію авторства джерел та виявлення маніпуляцій у медіапросторі. Важливим є вміння учня працювати з фаховими е-ресурсами: онлайн-архівами, інтерактивними картами та візуальними музейними експозиціями. Крім того, освітні орієнтири передбачають, що здобувачі освіти мають не лише споживати контент, а й створювати власні інформаційні продукти (тексти, візуалізацій, презентації, відео) за допомогою сучасних цифрових інструментів та онлайн-сервісів. Така діяльність сприяє розвитку історико-хронологічного та просторового мислення, дозволяючи учням 11-го класу ефективно використовувати цифрові середовища для співпраці, самоконтролю та глибокого осмислення історичного минулого України, що суттєво розширює можливості традиційного підручника [23, с. 28].

Вагомим імпульсом для цифровізації освіти стали виклики, зумовлені пандемією COVID-19 та воєнними діями сучасної російсько-української війни. Вони послужили каталізаторами переосмислення ролі освітніх платформ та інтерактивних сервісів у навчальному процесі. Цей період виявив критичну потребу в модернізації методичної бази та актуалізував питання цифрової готовності педагогів до роботи в умовах дистанційного й гібридного навчання. Як наслідок, сучасне нормативно-методичне забезпечення переорієнтувалося на впровадження інноваційних рішень, спрямованих на формування цифрових навичок здобувачів освіти як невід'ємного складника їхньої професійної та життєвої компетентності.

Особливого значення у цьому контексті набуває Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року, яка визначає формування цифрових компетентностей як ключову умову повноцінної життєдіяльності особистості в сучасному соціумі. Згідно з цим документом, система освіти має забезпечувати розвиток технологічних навичок не лише у здобувачів освіти, а й у педагогічних працівників, що виступає необхідним підґрунтям для впровадження інноваційних електронних сервісів безпосередньо у закладах освіти. Пріоритетним завданням Концепції є створення інтегрованого цифрового

середовища, яке об'єднує всіх учасників освітнього процесу. Основна мета такої трансформації полягає у глибокій модернізації освітньої галузі шляхом автоматизації та підвищення зручності використання цифрових сервісів у повсякденній діяльності [5]. Реалізація зазначених стратегічних підходів забезпечить якісне вдосконалення нормативного регулювання, розвиток інфраструктури та створення сучасного інтерактивного контенту. У підсумку, це не лише підвищить прозорість і доступність освітніх послуг, а й прискорить процеси цифрової трансформації в усьому суспільстві, сприяючи зміцненню конкурентноспроможності України на глобальному рівні, що є надзвичайно актуальним у межах підготовки учнів одинадцятих класів.

Визначений Державним стандартом[1] високий рівень вимог до результатів навчання учнів 11-х класів актуалізує питання методичної готовності самого вчителя до роботи в оновленому цифровому форматі. Саме тому одним із пріоритетних напрямів реалізації освітніх реформ є розроблення та впровадження методичних підходів, спрямованих на розвиток цифрових компетентностей педагогічних працівників. У цьому контексті важливою умовою інтеграції сучасних технологій у навчальний процес виступає систематичне підвищення кваліфікації педагогів у сфері інформаційно-комунікаційних технологій [5]. Такий підхід охоплює не лише технічне опанування інструментів електронного навчання, а й глибоке засвоєння основ інформаційної безпеки та розвиток здатності до критичного відбору й ефективного використання цифрових освітніх ресурсів. Це дозволяє вчителю історії України не просто використовувати гаджети як наочність, а вибудовувати цілісну дидактичну систему, в якій цифрові засоби гармонійно доповнюють традиційні методики відповідно до сучасних нормативних запитів.

Відповідно до інструктивно-методичних рекомендацій Міністерства освіти і науки України щодо викладання навчальних предметів у закладах загальної середньої освіти, використання цифрових ресурсів на уроці історії повинно здійснюватися з урахуванням педагогічної доцільності, забезпечення безпеки та формування цифрової компетентності учнів. МОН рекомендує

інтегрувати електронні освітні ресурси, інтерактивні сервіси та інструменти штучного інтелекту для урізноманітнення форм роботи, візуалізації історичних процесів, організації самостійної роботи з джерелами та розвитку критичного мислення. Цифрові технології мають застосовуватися як допоміжний інструмент, що доповнює традиційні методи, з обов'язковим дотриманням норм інформаційної безпеки, авторського права та вікових обмежень, а також з урахуванням принципів інклюзивності та індивідуалізації навчання [45].

Відповідно до інструктивно-методичних рекомендацій Міністерства освіти і науки України щодо викладання історії у 2025/2026 навчальному році, для наочного представлення історичних подій та стимулювання інтересу учнів до вивчення минулого вчитель повинен активно використовувати відеоматеріали, аудіоподкасти, освітні платформи та інші цифрові ресурси. Застосування таких матеріалів має відповідати віковим особливостям учнів, бути змістовним і дидактично доцільним. Педагог зобов'язаний завчасно переглядати весь відео- та текстовий контент, забезпечувати його відповідність темі уроку та створювати завдання, що допомагають учням осмислити побачене чи прочитане. Рекомендується використовувати відеофрагменти тривалістю не більше 7–10 хвилин, а навчальні матеріали мають бути валідними, цікавими, зрозумілими та спрямованими на формування компетентностей, а не лише на ілюстрацію. Значно підвищується ефективність вивчення історії завдяки інтерактивним методам навчання, зокрема віртуальним екскурсіям, які доцільно реалізовувати за допомогою цифрових сервісів. Цифрові ресурси сприяють розвитку критичного мислення, вмінню аналізувати різні види історичних джерел, формулювати судження та висновки [44].

Реалізація окреслених завдань неможлива без високого рівня цифрової грамотності педагога, що на сучасному етапі розглядається як одна з базових професійних характеристик. У цьому контексті важливим нормативним орієнтиром виступає Професійний стандарт вчителя [7], а також Рамка цифрової компетентності педагогічних працівників [3], які визначають здатність педагога

ефективно інтегрувати освітні платформи та інтерактивні сервіси на всіх етапах навчання: від проектування уроку до оцінювання результатів (Див. Додаток А). Для вчителя історії це означає не лише володіння технічними навичками, а й уміння створювати безпечне, інклюзивне та критично-орієнтоване цифрове навчальне середовище.

Аналіз нормативно-правового забезпечення засвідчує, що в Україні сформовано комплексну ієрархічну систему правового регулювання, яка трансформує діджиталізацію з технічного супроводу в безальтернативну стратегічну умову реалізації компетентнісного потенціалу старшої школи. Державна база — від базових законів та концепції НУШ до профільних стандартів і рекомендацій МОН — повністю легітимізує інтеграцію інтерактивних платформ, електронних ресурсів та штучного інтелекту у викладання історії. Законодавчі орієнтири зміщують акцент із пасивного споживання контенту на формування наскрізної інформаційно-цифрової компетентності обох суб'єктів навчання: від учня 11 класу вимагається критичний аналіз, верифікація джерел та створення власного медіапродукту з дотриманням академічної доброчесності, а від педагога — готовність проектувати безпечне й інклюзивне електронне середовище. Таким чином, чинне правове поле не просто регламентує межі використання інноваційного інструментарію, а визначає його як обов'язковий прикладний механізм для забезпечення безперервності освіти в умовах сучасних безпекових викликів та успішної соціалізації старшокласників.

Теоретико-правовий аналіз першого розділу дозволив сформувати цілісне наукове підґрунтя для комплексного дослідження дидактичного потенціалу сучасних цифрових засобів. Осмислення педагогічного дискурсу засвідчило, що діджиталізація виступає не просто інструментальним оновленням, а новою архітектурою навчання, де інтерактивність є базовим критерієм переходу від пасивного сприйняття до спільного створення знань, а наукова систематизація платформ дозволила чітко структурувати цей багатофункціональний простір за

його функціональним призначенням та імерсивними можливостями. Водночас аналіз вітчизняного законодавства, чинних стандартів та рекомендацій МОН довів повну легітимність і стратегічну безальтернативність інтеграції е-ресурсів та штучного інтелекту у викладання історії України, оскільки нормативне поле безпосередньо пов'язує використання цифрового інструментарію з наскрізним формуванням інформаційно-цифрової компетентності викладачів та учнів 11 класів. Таким чином, сформоване понятійно-правове поле визначає інноваційний інструментарій базовим прикладним механізмом для інтенсифікації пізнавальної діяльності старшокласників, розвитку їхнього критичного мислення та забезпечення безперервності освіти в умовах сучасних викликів, що відкриває простір для подальшої характеристики функціональних можливостей платформ та розробки практичних методичних матеріалів.

РОЗДІЛ 2. Дидактичний потенціал сучасних інтерактивних платформ у навчанні історії України в 11 класі

2.1. Методичні можливості інтерактивних платформ у контексті викладання історії України в 11 класі

Сучасний етап цифровізації історичної освіти характеризується появою розгалуженої системи онлайн-ресурсів, що дозволяють суттєво розширити межі традиційного підручника та забезпечити багатоаспектне вивчення минулого. Використання таких засобів дозволяє подолати лінійність викладу матеріалу, пропонуючи учням багатоваріантність інтерпретацій та доступ до «живої історії». Системний розгляд характеристик цих засобів дає змогу визначити їхню роль у структуруванні сучасного уроку та забезпеченні його інтерактивності.

Впровадження інтерактивних освітніх платформ дає можливість учням усвідомити широкий спектр доступних технологій та їхніх функцій. Вони сприяють побудові сучасних освітніх стратегій, спрямованих на розвиток нестандартного мислення та творчого підходу до навчання. Однією з ключових характеристик цифрового освітнього середовища сьогодні є забезпечення ефективної комунікації та співпраці між учасниками освітнього процесу незалежно від його формату — очного, змішаного чи дистанційного [17, с. 34]. Рациональне застосування цифрових технологій відкриває додаткові можливості для індивідуалізації навчання та сприяє кращому засвоєнню дидактичного матеріалу. Водночас новітні інструменти не повинні замінювати традиційні методи викладання, адже ефективна освіта досягається через інтеграцію різних підходів, що забезпечує оптимальні результати навчання.

Цифрові платформи істотно підвищують ефективність занять та розширюють їхній дидактичний потенціал. Їх застосування дає змогу:

- наочно пояснювати складні поняття й покращувати запам'ятовування матеріалу завдяки використанню візуальних і відео-ресурсів;
- забезпечувати доступ до різноманітного мультимедійного контенту з урахуванням принципів доступності освіти;

- стимулювати самостійний пошук інформації та формувати вміння працювати з цифровими джерелами;
- організовувати взаємодію та співпрацю здобувачів освіти через сервіси спільної роботи й онлайн-комунікації;
- розвивати практичні навички за допомогою інтерактивних завдань, онлайн-спільнот і віртуальних середовищ;
- здійснювати моделювання процесів і проведення досліджень із використанням цифрових симуляцій, а також спрощувати контроль та фіксацію результатів навчання через електронні системи оцінювання [26, с. 174].

Трансформація сучасної освітньої парадигми в умовах розбудови інформаційного суспільства зумовлює необхідність переосмислення традиційних підходів до викладання історії України. У цьому контексті цифрові ресурси виступають не лише засобом модернізації методичної бази, а й інструментом поглиблення історичних знань через залучення учнів до активної роботи з різними видами контенту.

Практична реалізація таких можливостей здійснюється за допомогою мультимедійних засобів та спеціалізованих цифрових платформ, які забезпечують візуалізацію, інтерактивність і дослідницький характер навчання. До основних мультимедійних елементів належать текст, графічні зображення, аудіо- та відеоматеріали, а також анімація. Зазначені засоби дозволяють наочно відтворювати результати тривалих наукових досліджень, роблячи їх доступними безпосередньо в умовах навчального заняття [49, с. 7–8]. Особливу роль у цьому процесі відіграють інтерактивні дошки як технічні засоби навчання. Вони надають учителю можливість не просто демонструвати контент, а унаочнювати складні історичні поняття через динамічне моделювання. Завдяки прямому контакту з матеріалом на екрані здобувачі освіти стають активними учасниками процесу, що робить урок змістовно насиченим та активізує їхній пізнавальний інтерес [36, с. 65].

Поширеним інструментом у сучасній освітній практиці є комп'ютерні презентації, які забезпечують наочне представлення інформації. Вони

дозволяють поєднувати різні типи контенту, що сприяє кращому розумінню матеріалу, а також дають змогу відображати хронологію подій, картографічні дані, архівні документи, фото- та відеоматеріали. Використання презентацій допомагає структурувати навчальний матеріал, полегшує його запам'ятовування та створює умови для більш глибокого занурення учнів у зміст теми.

Серед цифрових інструментів для створення презентацій варто виокремити *MS PowerPoint*, *Prezi*, *Canva*, *Genially* (Див. Додаток М) та *Visme*. Зокрема, інструмент *Prezi* відрізняється можливістю побудови презентації у вигляді єдиного візуального простору, що сприяє цілісному сприйняттю інформації. Крім того, використання можливостей штучного інтелекту даного інструменту дозволяє автоматично створювати базову структуру презентації за заданою темою, після чого учні можуть її доповнювати, аналізувати подану інформацію, уточнювати факти та розширювати зміст. Дидактичний потенціал платформи *Prezi* забезпечує відображення хронологічних моделей, інтеграцію картографічних матеріалів, фотодокументів, відеосвідчень та офіційних джерел, що створює умови для комплексного осмислення історичних подій[31, с. 94–95]. Така діяльність спрямована на розвиток критичного мислення старшокласників, формування дослідницького підходу до опрацювання джерел та навичок командної взаємодії в процесі спільного проектування контенту.

Водночас презентаційні засоби є лише одним із компонентів цифрового освітнього середовища. Значно ширші можливості для організації інтерактивної діяльності забезпечують спеціалізовані онлайн-ресурси, які розглядаються як динамічна сукупність інформаційного контенту, програмних засобів та мережесервісів, що забезпечують безперервний доступ до знань за допомогою сучасних гаджетів. На відміну від статичних джерел, сучасні онлайн-інструменти характеризуються високим рівнем інтерактивності: вони дозволяють здобувачам освіти не лише сприймати матеріал, а й активно взаємодіяти з ним [50]. У процесі реалізації цього завдання широко застосовуються різноманітні мультимедійні засоби (відеоуроки, документальні

стрічки, освітній контент із *YouTube*), а також спеціалізовані освітні платформи, як-от «*EdEra*», «*Prometheus*» та «*Всеукраїнська школа онлайн*» [22, с. 616].

Серед зазначеного переліку особливу увагу варто приділити мультимедійному сервісу *YouTube* [74], який в сучасній педагогічній практиці трансформувався з розважального сервісу на потужний глобальний освітній репозиторій. Інтеграція його відеоматеріалів у процес вивчення історії України в 11 класі реалізується через кілька стратегічних напрямів, серед яких ключове місце посідає дидактична візуалізація та організація роботи з проблемними питаннями. Зокрема, використання науково-популярного контенту каналів «Імені Т. Г. Шевченка» [52] або «Історія Без Міфів» [51] дозволяє вийти за межі традиційного академічного підручника й унаочнити складні історичні періоди. Дидактичні можливості сервісу дозволяють організовувати самостійний критичний аналіз складних суспільно-політичних процесів через заповнення аналітичних таблиць та верифікацію відеоконтенту.

Іншим ефективним вектором роботи є спільне курування контенту через створення тематичних плейлістів, що передбачає залучення одинадцятикласників до безпосереднього формування змісту навчання шляхом збору колективних добірок матеріалів на основі документальної хроніки. Це створює підґрунтя для проведення уроків-дискусій, де кожен медіаресурс супроводжується учнівськими анотаціями та аналізом історичного значення правозахисних чи державотворчих рухів.

Поряд із цим, значний дидактичний потенціал має створення авторського дослідницького продукту в межах методу «усної історії». Сучасні технічні можливості дозволяють старшокласникам самостійно фіксувати історичні свідчення, використовуючи *YouTube* як майданчик для презентації результатів у форматі «історичного блогу» чи відеоінтерв'ю з очевидцями подій, що сприяє емоційному зануренню в епоху та розвитку навичок ведення історичного діалогу. Вищий професійний рівень роботи з відеоконтентом передбачає його інтерактивну трансформацію за допомогою інтерактивного сервісу *EDpuzzle*

[55], який дозволяє перетворити пасивний перегляд на активну й системну перевірку знань [42].

Методична цінність *EDpuzzle* полягає в можливості створення інтерактивних відеоуроків, де в ключові моменти відтворення відеоматеріал автоматично зупиняється для виконання учнями завдань або надання відповідей на запитання щодо історичних передумов та правових наслідків процесів (Див. Додаток Ж). Це забезпечує оперативне оцінювання рівня розуміння навчального матеріалу безпосередньо під час його перегляду. Таким чином, залучення YouTube-ресурсів у практику викладання історії України в 11 класі не лише забезпечує реалізацію діяльнісного підходу, а й сприяє якісній підготовці одинадцятикласників до підсумкової атестації через візуалізацію складних соціокультурних та політичних контекстів другої половини ХХ–початку ХХІ століття.

Методична цінність цифрового інструменту *Canva* [54] полягає у створенні інтерактивного та візуально насиченого освітнього середовища, що сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів 11 класу. Завдяки простому інтерфейсу та широкому набору шаблонів ресурс дозволяє створювати презентації, історичні карти, біографічні картки, лінії часу й цифрові проєкти для уроків історії України [16, с. 12]. Функціонал ресурсу дозволяє організовувати спільну командну взаємодію під час візуалізації історичних явищ, проєктувати інтерактивні квест-кімнати для узагальнення знань, а також створювати моделі соціальних сторінок історичних постатей або учасників подій (Див. Додаток І) [14, с. 218]. Зазначені інструменти орієнтовані на розвиток творчого мислення, медіаграмотності та критичного переосмислення історичного процесу через персоналізацію минулого.

Потужним інструментом візуалізації та глибокої інтелектуальної зануреності у вивченні історії України є професійна онлайн-платформа *mozaWeb* [64]. Функціональна цінність цього ресурсу в межах цифрової гуманітаристики полягає у наданні доступу до високотехнологічних 3D-сцен, що дозволяють трансформувати абстрактні описи підручника на деталізовані моделі історичних

об'єктів. На відміну від статичних ілюстрацій, інтерактивні можливості платформи забезпечують регульовану взаємодію з об'єктами сцени (зміна ракурсу, масштабування, переміщення в межах заданого сценарію): учні можуть здійснювати віртуальні екскурсії досліджувати архітектурні особливості споруд та аналізувати логістику локацій. Особливого методичного значення набуває наявність інтегрованих відеоанімацій із професійним супроводом та можливість безпосередньої взаємодії з елементами сцени, що перетворює візуалізацію на активний процес дослідження [23, с. 30].

Наявність вбудованих у сцену коротких вікторин дає змогу вчителю миттєво перевірити рівень засвоєння фактичного матеріалу безпосередньо під час віртуальної екскурсії, поєднуючи контроль із емоційним сприйняттям трагічних сторінок минулого. Таким чином, впровадження *mozaWeb* забезпечує перехід від лінійного викладу фактів до багатовимірного сприйняття історії, де поєднання візуалізації, динамічного пояснення та миттєвої перевірки знань створює умови для глибокого розуміння історичного процесу.

Окремим інструментальним напрямом, що забезпечує формування хронологічної компетентності учнів, є спеціалізовані цифрові інструменти для створення та аналізу ліній часу (таймлайнів). У межах вивчення історії України в 11 класі використання таких ресурсів дозволяє структурувати історичний час та візуалізувати послідовність ключових етапів новітньої історії безпосередньо у вікні браузера. Головною їхньою перевагою є можливість інтеграції в єдиний цифровий простір посилок на першоджерела, хмарних сховищ та засобів колективної взаємодії. Потенціал вебресурсів реалізується через низку функціональних можливостей, спрямованих на глибоке опрацювання історичного матеріалу.

Використання вебпроектів на кшталт *Histogramy* [58] дозволяє учням миттєво інтегрувати події вітчизняної історії у світовий вимір. Платформа функціонує як інтерактивна надбудова над Вікіпедією, що дає змогу в один клік переходити до детальних матеріалів про подію, забезпечуючи синхронізацію

національних державотворчих процесів із глобальними науковими, політичними та культурними змінами.

Цифровий інструмент *Timetoast* [72] надає можливість розробляти цифрові літописи, які автоматично зберігаються в мережі та доступні з будь-якого гаджета. Функціональні можливості ресурсу дозволяють наповнювати стрічку часу різноманітними медійними об'єктами, забезпечуючи при цьому можливість дистанційного педагогічного моніторингу та коментування напрацювань учнів у реальному часі.

Визначальною рисою цифрового інструменту *Preceden* [67] є здатність створювати складні ієрархічні структури (шари), які можна миттєво редагувати та поширювати за допомогою гіперпосилань [27, с. 317–318]. Гнучкі налаштування ресурсу дозволяють розподіляти історичний матеріал за різними рівнями (наприклад: політичні реформи, здобутки культури, міжнародні відносини), наочно демонструючи їхню синхронність, взаємозв'язок та взаємовплив через зручну систему навігації.

Таким чином, залучення цифрових інструментів візуалізації хронології дозволяє трансформувати вивчення історії з механічного запам'ятовування дат у глибокий аналіз історичної тяглості в інтерактивному онлайн-середовищі. Це забезпечує учням цілісне сприйняття минулого, де події в Україні постають невід'ємною частиною світового процесу, доступною для дослідження через сучасні мережеві інструменти.

Окреме місце у системі цифрового інструментарію посідає цифровий інструмент *Google Earth* [57], який дозволяє трансформувати вивчення історії з теоретичного опису подій у динамічне дослідження простору. Завдяки функціоналу створення інтерактивних проєктів, цей інструмент забезпечує наочну візуалізацію геополітичних змін, перебігу воєнних дій та трансформації державних кордонів, що є критично важливим для розуміння новітньої історії України.

Впровадження *Google Earth* у навчальний процес передбачає реалізацію кількох послідовних кроків, першим з яких є картографічне моделювання

складних історичних процесів. Використовуючи інструментарій «Проекти», педагог та учні мають змогу створювати багаторівневі карти та прокладати вектори переміщення населення чи військових з'єднань за допомогою маркерів, що дозволяє глибше усвідомити масштабність історичних подій через просторову візуалізацію.

Наступним важливим кроком є реконструкція динаміки збройних конфліктів, де функція додавання полігонів та форм дає змогу відстежувати хід бойових дій, фіксувати лінії розмежування в різні часові періоди, відображати локації ключових битв та порівнювати територіальні зміни у часі (Див. Додаток 3). Цей процес органічно доповнюється інтеграцією мультимедійних першоджерел до географічних точок, оскільки *Google Earth* дозволяє прикріплювати до кожної позначки фотодокументи, фрагменти відеохроніки або посилання на цифрові архіви, що перетворює карту на інтерактивний дослідницький ресурс («місце пам'яті»).

Зрештою, завершальним етапом упровадження цього ресурсу виступає організація колективної проєктної діяльності. Оскільки сервіс підтримує спільний доступ, це дозволяє ефективно побудувати групову роботу над складними темами адміністративно-територіального чи геополітичного характеру, супроводжуючи картографічні зміни аналітичною інфографікою [15, с. 2-3].

Таким чином, використання *Google Earth* стимулює розвиток просторового мислення та аналітичних здібностей одинадятикласників. Колективне обговорення результатів картографування дозволяє учням формувати власні обґрунтовані висновки щодо причин та наслідків ключових історичних трансформацій, усвідомлюючи роль України в сучасному геополітичному контексті.

Додаткового дидактичного забарвлення процесу картографування надають спеціалізовані цифрові інструменти *RunningReality* [69] та *MapChart* [62], які дозволяють учням працювати з динамічними та контурними моделями історичного простору. На відміну від стандартних навігаційних систем, вони

орієнтовані на наукову реконструкцію минулого та створення персоналізованого візуального контенту.

Цифровий інструмент *RunningReality* [69] функціонує за принципом відкритого історичного репозиторію, де користувачі власноруч наповнюють глобальну мапу верифікованими даними. Методична цінність ресурсу полягає в можливості синхронного перегляду просторово-часових змін за допомогою пересування спеціальної шкали, що дозволяє наочно простежити процеси появи нових держав, трансформації кордонів та зникнення військово-політичних блоків.

Подібний алгоритм роботи пропонує й *MapChart* [62], який надає набір цифрових шаблонів для створення авторських тематичних карт. Його функціонал дозволяє розфарбовувати окремі регіони та формувати індивідуальну легенду, що перетворює звичайну контурну карту на інструмент глибокого аналізу. Інструмент забезпечує маркування країн-учасниць глобальних процесів із наступним експортом результатів у готові графічні об'єкти для презентації та захисту учнівських проектів [27, с. 318].

Завдяки інтеграції таких інструментів, робота з історичною картою в 11 класі перетворюється на творчий дослідницький процес. Це не лише сприяє кращому запам'ятовуванню територіальних змін, а й навчає учнів критично оцінювати масштабні політичні трансформації через призму картографічного аналізу.

Важливою для проведення занять у нетрадиційних форматах є платформа *Google Arts & Culture* [56], яка інтегрує унікальні цифрові колекції провідних культурних установ світу. У контексті навчання історії України в 11 класі цей ресурс дозволяє вийти за межі локального викладу, інтегруючи вітчизняні події у глобальний історико-культурний контекст. Завдяки широкому функціоналу додатка, учні отримують можливість детального дослідження ключових історичних постатей та знакових подій через аналіз оцифрованих артефактів, фотодокументів та архівних матеріалів.

Потенціал платформи в межах програми 11 класу реалізується через кілька взаємопов'язаних форм роботи, першою з яких є персоналізований аналіз історичних постатей. Ресурс дозволяє не просто переглядати зображення діячів, а й вивчати їхні життєві траєкторії в динаміці, створюючи «історичні профілі» особистостей на основі аналізу фотосвітлин, особистих речей та оцінки впливу політичних чинників на їхню творчу долю.

Цей підхід логічно доповнюється синхронізацією національної та світової історії, оскільки використання інтерактивних стрічок часу дозволяє учням побачити події в Україні в широкому міжнародному вимірі, зіставляючи вітчизняні процеси з аналогічними демократичними або соціокультурними трансформаціями у країнах світу.

Крім того, вагоме значення має віртуальне дослідження історичних місць і пам'яток [14, с. 219]. Можливість картографічного пошуку колекцій дозволяє учням «відвідувати» цифрові експозиції музеїв, присвячені боротьбі за незалежність або трагедії на Чорнобильській АЕС. Така діяльність сприяє формуванню дослідницького підходу та цілісного уявлення про історичну епоху через роботу з оцифрованою культурною спадщиною.

Таким чином, залучення платформи *Google Arts & Culture* сприяє подоланню фрагментарності знань та розвиває вміння одинадцятикласників критично оцінювати історичні процеси, спираючись на автентичні цифрові джерела світового рівня.

Особливий потенціал для розвитку творчого мислення та навичок історичного сторітелінгу мають прикладні цифрові інструменти для створення інтерактивних видань, зокрема сервіси *Ourboox* [65] та *StoryJumper* [70]. Ці онлайн-ресурси дозволяють учням трансформувати результати своїх досліджень у формат мультимедійних електронних книг, що поєднують текст, архівні світлина, аудіо-супровід та відеоматеріали.

Використання зазначених цифрових інструментів у навчанні історії в 11 класі відкриває шлях до реалізації низки практичних завдань, першим з яких є створення цифрових біографічних нарисів. Замість підготовки стандартних

доповідей, учні розробляють інтерактивні книги про знакових постатей другої половини XX – початку XXI століття. Базовий функціонал сервісів дозволяє інтегрувати записи авторського читання поезій, аудіоінтерв'ю та посилання на відеохроніку подій.

Цей підхід логічно розвивається через візуалізацію родинної історії в глобальному історичному контексті. Можливість спільного редагування книг в онлайн-режимі робить ці інструменти ефективним засобом для довготривалих проєктів із розробки колективних цифрових розповідей про життя кількох поколінь на тлі історичних зламів епохи, що забезпечує глибоку персоналізацію історичного матеріалу.

Зрештою, завершальним вектором використання цих цифрових інструментів є проєктування віртуальних краєзнавчих турів, оскільки функціонал сервісів дозволяє структурувати великі масиви візуальної інформації у вигляді зручного для читання продукту [23, с. 29]. Старшокласники отримують можливість готувати інтерактивні збірки, аналізуючи зміни в архітектурі, культурі та повсякденному житті своєї місцевості, презентуючи результати у форматі віртуальної екскурсії.

Таким чином, залучення цифрових інструментів *Ourboox* та *StoryJumper* дозволяє одинадцятикласникам відчувати себе авторами історичного контенту. Робота в такому цифровому середовищі сприяє кращому засвоєнню складного фактологічного матеріалу через творчу інтерпретацію, а можливість відстежувати кількість переглядів та публікувати готові роботи в мережі підвищує мотивацію учнів до вивчення історії України.

Системний аналіз методичного потенціалу інтерактивних платформ (Canva, mozaWeb, Google Earth, EDpuzzle, цифрових таймлайнів та сервісів сторітелінгу) свідчить, що вони трансформують вивчення історії України в 11 класі зі статичного відтворення фактів у багатовимірне дослідницьке середовище. Поєднання тривимірної візуалізації, динамічного картографування, синхронізації з глобальним контекстом та інтерактивного відеосупроводу дозволяє подолати лінійність традиційного підручника. Це переводить

старшокласників із позиції пасивних споживачів інформації до ролі її активних аналітиків та творців через персоналізацію минулого (метод усної історії, віртуальні екскурсії, цифрові проєкти). У підсумку, інтеграція цих вебресурсів із класичними підходами суттєво активізує просторово-хронологічне й критичне мислення учнів, підвищує їхню внутрішню мотивацію та комплексно інтенсифікує дидактичний процес.

2.2. Організація інтерактивної взаємодії та індивідуалізації навчання історії України в 11 класі засобами інтерактивних платформ

Перехід від статичного змістового наповнення уроку до безпосередньої активізації пізнавального інтересу одинадятикласників потребує впровадження спеціалізованих інтерактивних сервісів та цифрових інструментів, що виступають допоміжним містком між теоретичною базою та практичними навичками. У межах вивчення історії України в 11 класі такі інструменти розглядаються не лише як цифрові аналоги тестування, а як додаткові засоби формування стимулюючого освітнього середовища, де пріоритетними є оперативність рефлексії та ігрові механіки залучення.

Для того, щоб інтеграція зазначених ресурсів забезпечувала високу результативність навчального процесу, практична діяльність вчителя має базуватися на системному дотриманні таких методичних принципів: педагогічна доцільність, доступність та інклюзивність, інтерактивність та залучення, адаптивність та персоналізація, співпраця та комунікація, безпека та конфіденційність, сталість та довгострокова підтримка. [36, с. 22-29]. Дотримання цих принципів забезпечує системність цифрової трансформації уроку історії та запобігає фрагментарному використанню технологій.

У контексті розбудови інформаційного суспільства, сучасна історична освіта, орієнтована на всебічний розвиток особистості, потребує створення насиченого технологіями середовища. Ефективність реалізації зазначених підходів прямо залежить від системності їх впровадження в освітній простір. Це дозволяє змістити акцент із простої трансляції фактів на

стимулювання творчої активності та формування у школярів «відчуття успіху» завдяки посильності та адаптивності цифрових завдань [41].

Варто зауважити, що специфіка історії як навчального предмета вимагає від учнів не механічного відтворення фактів, а глибокого осмислення причинно-наслідкових зв'язків та суті історичних процесів [15, с. 1]. Завдяки інтеграції інновацій у педагогічну практику відбувається модернізація класичних методик та адаптація їх до вимог сьогодення, що дає змогу змінити саму філософію викладання історичної дисципліни. Практична реалізація цієї трансформації забезпечується використанням інтерактивних освітніх платформ. Вони не лише розширюють доступ до глобальних інформаційних ресурсів, а й унаочнюють складні явища минулого, стимулюючи критичне мислення та самореалізацію школярів. Водночас у сучасній історичній дидактиці визначальним чинником залишається формування історичної та громадянської ідентичності молоді, у зв'язку з чим цифрові платформи виступають не самодостатньою метою, а допоміжним засобом реалізації освітніх завдань. [10, с. 8-9].

Такий прикладний технологічний інструментарій стає фундаментом для розбудови динамічного освітнього середовища, яке рішуче зміщує акцент із пасивного споглядання контенту на практико-орієнтоване навчання, де кожен учень перетворюється на активного суб'єкта пізнавального процесу. Ефективність такого підходу зумовлена можливістю реалізувати низку важливих дидактичних завдань, зокрема:

- розроблення інтерактивних карт і хронологічних стрічок для просторово-часової візуалізації минулого;
- залучення різноформатних мультимедійних компонентів (тексту, графіки, аудіо-, відеоматеріалів та анімації) для реконструкції історичного контексту;
- організацію дослідницької проєктної діяльності й мережевої взаємодії учнів для спільного обміну ідеями [15, с. 1].

Важливим аспектом модернізації навчання є забезпечення оперативної інтерактивної взаємодії з аудиторією. Для цього доцільно використовувати такі інтерактивні сервіси, як *Kahoot!*, *Mentimeter*, *Wordwall*, *Quizlet* та інші. Вони

дозволяють трансформувати процес контролю знань у захопливу пізнавальну гру, де поєднання візуальних та аудіоефектів із елементами гейміфікації суттєво підвищує мотивацію одинадцятикласників.

Саме така технологічна перевага забезпечує умови для глибокої індивідуалізації навчання: сучасні цифрові платформи здатні адаптувати навчальний контент відповідно до рівня підготовки кожного учня, пропонуючи завдання, які відповідають його освітнім потребам. Це дає змогу організувати роботу в індивідуальному темпі, що сприяє підвищенню ефективності засвоєння матеріалу. Перевагою інтеграції таких сервісів в уроки історії України також є можливість миттєвої діагностики рівня засвоєння матеріалу. Зокрема, анонімний зворотний зв'язок, який забезпечують ці платформи, знімає психологічний бар'єр перед помилкою, активізує пізнавальний пошук, дає можливість учням самостійно виявляти прогалини, аналізувати помилки та свідомо вдосконалювати свої знання, а також дозволяє вчителю оперативно корегувати освітній процес залежно від результатів групи [40, с. 623].

Серед інтерактивних сервісів особливе місце посідає *Kahoot!* [60], що в межах вивчення історії України в 11 класі виступає ефективним інструментом формувального оцінювання. Головна перевага цього ресурсу полягає не лише у швидкій верифікації знань, а й у створенні безпечного ігрового середовища, де фокус уваги зміщується з отримання балів на безпосередній процес подолання навчальних труднощів [20, с. 9-10]. Сервіс пропонує широкий вибір форматів завдань, серед яких тести з вибором правильної відповіді, аудіоквізи, вправи на визначення істинності тверджень, запитання з відкритою відповіддю, завдання на встановлення числових значень та пазли для впорядкування інформації. [11, с. 4-5]

Практичний досвід використання інтерактивного сервісу *Kahoot!* у старших класах дозволяє виокремити кілька ключових методичних аспектів її застосування, першим з яких є організація діагностичного моніторингу в режимі реального часу. Використання сервісу дає вчителю змогу миттєво отримати розгорнуту аналітику: від загального відсотка успішності групи до ідентифікації

конкретних проблемних зон. Це дозволяє оперативно коригувати навчальний план, зокрема автоматично генерувати повторні сесії на основі незасвоєного матеріалу [20, с. 10]. Застосування тематичних квізів дає змогу педагогу у випадку виявлення типових помилок (якщо понад 50% учнів не засвоїли поняття чи причинно-наслідкові зв'язки) миттєво повернутися до роз'яснення матеріалу, не чекаючи тривалої перевірки паперових робіт.

Поряд із цим, важливе значення має гнучкість форматів взаємодії, яку забезпечує даний сервіс для підтримання сталості освітнього процесу через можливість проведення ігор як у синхронному, так і в асинхронному режимах. Ігровий «п'єдестал» стимулює здоровий дух змагальності, водночас зберігаючи конфіденційність індивідуальних результатів для загальної аудиторії [23, с. 30]. Організація асинхронних челенджів для самостійного повторення складного термінологічного чи фактологічного апарату дозволяє здобувачам освіти проходити тести у зручний час, виносячи на спільне аудиторне обговорення лише проблемні позиції. Наявного безкоштовного функціоналу платформи цілком достатньо для проведення термінологічних розминок або підсумкових узагальнень.

Таким чином, інтеграція *Kahoot* у навчальну діяльність одинадятикласників дозволяє мінімізувати психологічний бар'єр перед перевіркою знань та трансформувати рутинний процес повторення дат і фактів у динамічну дослідницьку гру, що відповідає запитам сучасного цифрового покоління здобувачів освіти.

Ще одним ефективним інструментом для інтенсифікації навчальної діяльності старшокласників є інтерактивний сервіс *Quizizz (Wayground)* [68]. Попри функціональну схожість із *Kahoot*, цей сервіс має низку унікальних дидактичних переваг, що дозволяють глибше індивідуалізувати процес опанування історії України. Ключовою особливістю *Quizizz* є можливість проходження тестування у власному темпі, що знімає часовий пресинг та сприяє більш виваженому аналізу складних історичних питань.

Методичні можливості використання сервісу *Quizizz* у 11 класі реалізуються за кількома взаємопов'язаними напрямками, першим з яких є адаптивність та персоналізація перевірки знань. На відміну від традиційних фронтальних опитувань, цей сервіс дозволяє кожному учневі працювати асинхронно у власному темпі. Запитання та варіанти відповідей відображаються безпосередньо на пристрої учня у випадковому порядку, що мінімізує ризик механічного копіювання відповідей та стимулює самотійну роботу [30]. Індивідуальний темп тестування під час опрацювання термінологічних блоків надає одинадцятикласникам можливість уважно вчитатися в дефініції та самотійно проаналізувати логічні зв'язки між історичними явищами.

Цей процес органічно доповнюється деталізацією освітньої аналітики та моніторингом прогресу старшокласників, адже сервіс надає вчителю вичерпні звіти, які можна експортувати для подальшого аналізу. Такий підхід дозволяє не лише фіксувати підсумковий бал, а й детально відстежувати динаміку відповідей кожного учня, виявляючи конкретні теми, що потребують додаткового роз'яснення. Поряд із цим, важливе значення має інтеграція даного сервісу в самотійну та домашню роботу одинадцятикласників. Функціонал сервісу дозволяє призначати вікторини як домашні завдання з чітко визначеним дедлайном [30], що перетворює рутинну підготовку до занять на інтерактивну самоперевірку з миттєвим зворотним зв'язком, де можливість масштабування зображень на екранах дозволяє детально опрацьовувати елементи оцифрованих першоджерел чи історичних карт.

Завершальним, але критично важливим вектором функціонування сервісу є забезпечення циклічності навчання через автоматизовану роботу над помилками. Визначальною його функцією виступає режим повторного проходження саме тих запитань, на які було надано неправильні відповіді наприкінці ігрової сесії. Це гарантує негайну корекцію знань безпосередньо під час тестування та перетворює контроль на повноцінний етап навчання, де помилка сприймається як точка росту й мотивації, а не лише як формальна фіксація підсумкового результату

Таким чином, використання *Quizizz* забезпечує психологічний комфорт учнів під час перевірки знань та сприяє формуванню навичок самоконтролю. Можливість глибокого аналізу результатів у поєднанні з ігровими елементами робить цей сервіс допоміжним засобом підвищення якості історичної освіти в умовах сучасної цифрової школи.

Окрім інтерактивних сервісів оцінювання та індивідуалізованого тестування, важливу роль у структурі цифрового уроку історії відіграють ресурси, орієнтовані на гейміфікацію навчального матеріалу та формування навчальних навичок через вправи різного типу. Одним із таких інтерактивних сервісів є *Wordwall* [73], дидактична унікальність якого полягає у гібридності: можливості миттєвого перетворення інтерактивних вправ на друковані дидактичні матеріали (PDF). Така мультiformатність забезпечує безперервність навчання за будь-яких технічних умов, дозволяючи поєднувати цифрові ігрові шаблони з традиційною роботою в класі. Завдяки підтримці HTML-коду, вправи легко інтегруються у віртуальне середовище школи або персональний блог учителя, створюючи цілісну екосистему для повторення матеріалу [47, с. 19].

У межах вивчення історії України в 11 класі *Wordwall* дозволяє використовувати технологію гейміфікації для складних тематичних блоків. Використання ігрових шаблонів на класифікацію та систематизацію сприяє кращому засвоєнню історичних ознак періодів. Гнучкість сервісу також дозволяє модифікувати верифіковані розробки колег із загальної бібліотеки, адаптуючи їх до потреб учнів, а легка трансформація онлайн-вікторин у роздаткові картки робить *Wordwall* дієвим засобом інтенсифікації підготовки до підсумкової атестації [40, с. 627].

Логічне місце у системі дидактичного супроводу посідає мультифункціональний сервіс *LearningApps*. Він є веборієнтованою платформою формату Web 2.0, призначеною для підтримки освітньої діяльності в закладах освіти різних типів. Його функціональні можливості дозволяють створювати, зберігати та використовувати інтерактивні навчальні завдання з різних предметів, за допомогою яких учні можуть перевіряти та закріплювати набуті

знання в інтерактивній та ігровій формі. Цей сервіс містить відкриту бібліотеку вправ, які можуть повторно використовуватися, редагуватися та адаптуватися відповідно до освітніх потреб. Такі інтерактивні модулі не прив'язані до конкретного уроку чи навчальної програми, що забезпечує їхню універсальність і можливість інтеграції в різні навчальні сценарії. Створені користувачами матеріали можуть застосовуватися як додаткові освітні ресурси або використовуватися учнями для самостійного опрацювання навчального матеріалу [21, с. 103].

Дидактична цінність сервісу розкривається через варіативність його шаблонів, кожен з яких спрямований на формування конкретних історичних компетентностей. Зокрема:

- «Вікторина» – акцентує на вмінні орієнтуватися в історичному часі та аналізувати факти;
- «Знайди слова» – сприяє опануванню термінологічного апарату та встановленню причинно-наслідкових зв'язків;
- «Знайди пару» є незамінним інструментом для систематизації знань та верифікації відповідності між явищами й процесами;
- «Числова пряма» – безпосередньо працює на формування хронологічного мислення та вміння локалізувати події у часі.
- «Заповни пропуски» – дозволяє учням не просто відтворювати знання про постаті чи події, а глибоко аналізувати контекст і застосовувати теоретичні поняття для розв'язання практичних навчальних завдань [12, с. 136–137]. Зазначені дидактичні можливості реалізуються в умовах реального освітнього процесу через гнучку організацію роботи з платформою, що забезпечує її ефективність на практиці.

У практичній діяльності з учнями 11 класу цей сервіс вирізняється технологічною гнучкістю, оскільки коректно функціонує на будь-яких пристроях та дозволяє мінімізувати часові витрати на уроці завдяки використанню функціонала QR-кодування. Це забезпечує високий темп заняття та миттєвий перехід учнів до виконання вправ без додаткових технічних

маніпуляцій. Спираючись на описану раніше класифікацію, учитель може використовувати широкий спектр із понад 20 доступних ігрових конструкторів для розв'язання актуальних дидактичних задач, що відповідають змісту історичної освіти у старших класах [39, с. 133].

Таким чином, *LearningApps.org* виступає повноцінним прикладним цифровим середовищем, яке стимулює логічне мислення та просторову уяву учнів, перетворюючи складний фактологічний матеріал на доступний для розуміння візуалізований продукт.

Ефективним засобом залучення цифрового потенціалу сучасних гаджетів у продуктивне русло навчальної діяльності є інтерактивний сервіс *Mentimeter* [63]. У межах викладання історії України він дозволяє трансформувати смартфони учнів із засобу відволікання на інструмент активної взаємодії та миттєвого зворотного зв'язку [24, с. 107]. Зокрема, широке застосування має функція *Word Cloud* (хмара слів), яка є незамінною на етапі актуалізації знань або рефлексії, оскільки дозволяє миттєво виявити рівень розуміння термінологічного апарату через фіксацію базових асоціацій аудиторії.

Окремої уваги заслуговує можливість використання типу запитань *Scales* (шкали) та *Ranking* (ранжування) для аналізу складних соціокультурних та політичних процесів новітньої історії. Функціонал дозволяє старшокласникам оцінювати ступінь впливу різних зовнішньополітичних чи внутрішніх чинників або розставляти пріоритети суспільного розвитку. Така візуалізація через динамічні діаграми дозволяє вчителю не лише фіксувати відповіді, а й стимулювати проблемну дискусію, спираючись на отримані статистичні дані. Крім того, функція *Open Ended* (відкриті запитання) надає можливість кожному учню анонімно висловити власну інтерпретацію суперечливих історичних подій, наприклад, при обговоренні причин та наслідків системної кризи радянського ладу, що знімає психологічний бар'єр перед аудиторним виступом та забезпечує репрезентативність думок усього класу [13, с. 169].

Технологічна перевага *Mentimeter*[63] також виявляється у вбудованому інструментарії для проведення експрес-вікторин та збору запитань від аудиторії

в режимі «Q&A». Це дозволяє вчителю в процесі викладання матеріалу про сучасну російсько-українську війну оперативно отримувати запити від учнів на роз'яснення складних контекстів, не перериваючи логіку викладу. Автоматичний експорт результатів у форматі таблиць або графіків надає педагогу готовий матеріал для подальшого аналізу навчального прогресу та виявлення типових помилок. Таким чином, інтеграція різнопланових можливостей *Mentimeter* трансформує традиційну подачу історичної інформації в інтерактивний дослідницький процес, де технологічна швидкість збору даних поєднується з глибиною аналітичної рефлексії старшокласників.

Дієвим засобом систематизації складних історичних знань є використання цифрових інструментів для створення ментальних карт, зокрема ресурсу *iMindMap (Ауоа)* [59]. Навчальна програма історії України 11 класу насичена масштабними соціополітичними трансформаціями, тож цей цифровий інструмент дозволяє візуалізувати логічні структури та встановлювати розгалужені причинно-наслідкові зв'язки.

Функціональний потенціал *iMindMap* у 11 класі забезпечує перехід від механічного запам'ятовування до системного структурування знань. Завдяки логіко-структурній візуалізації учні об'єднують факти, постаті та документи в цілісні концептуальні моделі (Див. Додаток І). Проектування карт із розгалуженими вузлами дозволяє наочно продемонструвати зв'язки між різними економічними, політичними та соціальними явищами епохи стагнації чи реформування.

Ментальні карти також виступають майданчиком для аналізу альтернативних історичних візій. Створення карт-дискусій щодо наслідків суспільних трансформацій стимулює критичне мислення та вчить старшокласників аргументовано зіставляти суперечливі джерела. Окрім цього, інструмент підтримує самостійну проєктну діяльність, забезпечуючи наочність результатів досліджень та розвиваючи навички управління інформацією в період підготовки до іспитів [16, с. 12]. Отже, інтеграція *iMindMap* перетворює

опрацювання теорії на активну інтелектуальну діяльність, формуючи в учнів здатність бачити складні причинно-наслідкові зв'язки новітньої історії України.

Ще одним елементом цифрової екосистеми уроку історії України є інструмент *Padlet* [66], яка функціонує як віртуальна інтерактивна стіна для колективної діяльності. У межах роботи з одинадцятикласниками цей ресурс забезпечує створення єдиного комунікаційного простору, доступного з будь-якого пристрою, де учасники освітнього процесу можуть розміщувати текстові замітки, архівні світлини, відеоматеріали та посилання на першоджерела. Методична значущість *Padlet* полягає у варіативності її інструментарію, що дозволяє структурувати контент за допомогою різних макетів («стіна», «сітка», «стрічка», «мапа», «таймлайн») та модерувати рівень доступу, трансформуючи статичну сторінку на динамічне навчальне середовище (Див. Додаток Л) [23, с. 28].

Функціональні можливості цифрового інструменту дозволяють вчителю гнучко налаштовувати формат взаємодії відповідно до дидактичної мети. Зокрема, використання макета *Timeline* є незамінним при опрацюванні хронології державотворчих процесів періоду незалежності, а формат *Map* дозволяє візуалізувати геополітичні зміни або напрямки воєнних операцій у межах теми «Сучасна російсько-українська війна». Важливою перевагою є підтримка мультимедійного завантаження (PDF, аудіо- та відеофайли) та інтеграція з хмарними сервісами, що перетворює дошку на повноцінний репозиторій навчальних кейсів. Крім того, наявність функцій автоматичного модераторства контенту та анонімного коментування дозволяє створити безпечне середовище для висловлення думок, що особливо актуально при реалізації методики «перевернутого навчання». Педагог отримує змогу організувати попередню фіксацію учнівських гіпотез на стіні, що дає можливість оперативно коригувати план заняття.

Особлива роль *Padlet* виявляється у підтримці проєктної діяльності та групової співпраці завдяки синхронній роботі необмеженої кількості авторів [17, с. 36–37]. Старшокласники мають змогу створювати спільні «ресурсні стіни»,

використовуючи інтерактивні елементи, як-от «реакції» або «лайки», для оцінювання важливості віднайдених історичних свідчень. Сучасні оновлення сервісу також пропонують інструменти штучного інтелекту для швидкої генерації структурних заготовок дощок за заданим промптом, що суттєво оптимізує час вчителя на технічну підготовку. Накопичені протягом семестру інтерактивні дошки формують цілісну базу матеріалів для ревізії знань, що є надзвичайно актуальним для інтенсивної підготовки одинадятикласників до підсумкової атестації. Таким чином, широкі можливості *Padlet* забезпечують перехід від індивідуального споживання інформації до колективного створення історичного контенту, підвищуючи рівень цифрової грамотності та творчої реалізації.

Окрім суто інструментальної функції, дидактичний потенціал цифровізації полягає у докорінній зміні підходів до взаємодії з учнем. Цифрові засоби забезпечують умови для персоналізації освітнього процесу, дозволяючи адаптувати навчальний контент до індивідуальної траєкторії кожного школяра. Це проявляється у можливості вибору оптимального темпу засвоєння матеріалу, рівня складності завдань та врахуванні специфічних пізнавальних інтересів дитини. Важливим соціальним аспектом впровадження цифрових освітніх ресурсів у навчання історії України є забезпечення рівного доступу до знань. Освітні платформи відкривають перед здобувачами освіти ресурси світового рівня, курси від провідних істориків та цифрові архіви. Понад те, використання інформаційно-комунікаційних засобів є критично важливим для створення безбар'єрного середовища, зокрема для навчання осіб з особливими освітніми потребами, що робить історичну освіту справді інклюзивною та доступною для кожного [29, с. 51].

Водночас успішна реалізація дидактичного потенціалу цифрових платформ можлива лише за дотримання низки ключових умов:

- Методична доцільність: цілеспрямована інтеграція цифрових освітніх ресурсів у зміст навчальних програм, а не їх використання як самоцілі;

- Ресурсна забезпеченість: безперешкодний доступ до технічної бази та якісного україномовного контенту;
- Експертна підтримка: активна співпраця вчителів-істориків із фахівцями у сфері EdTech для розробки авторських інтерактивних матеріалів;
- Професійна готовність: постійне вдосконалення цифрової компетентності вчителя як модератора сучасного уроку [41].

Дидактичний потенціал зазначених ресурсів найповніше реалізується через такі функціональні напрями:

- Когнітивно-візуалізаційний: подолання абстрактності історичних знань шляхом використання мультимедійних компонентів і цифрових інструментів візуалізації, що забезпечують динамічну наочне подання хронологічних моделей та картографічних даних, полегшуючи сприйняття просторово-часового виміру минулого;
- Мотиваційно-стимулюючий: підвищення навчальної мотивації через використання інтерактивних сервісів і елементів гейміфікації, що корелює із запитами сучасного «цифрового покоління» учнів;
- Аналітично-дослідницький: формування критичного мислення та навичок історичної верифікації шляхом опрацювання оцифрованих першоджерел, архівних документів та зіставлення альтернативних поглядів у цифровому просторі;
- Інформаційно-ресурсний: розширення меж стандартного підручника завдяки безперешкодному доступу до глобальних онлайн-бібліотек, спеціалізованих історичних порталів та цифрових колекцій музеїв;
- Адаптивно-технологічний: забезпечення стійкості освітнього процесу через гнучкий перехід між дистанційною, очною та гібридною формами навчання без втрати якості методичної взаємодії;
- Діагностико-корекційний: інтенсифікація зворотного зв'язку та можливість вибудовування індивідуальної освітньої траєкторії для кожного учня на основі миттєвих результатів контролю [22, с. 619].

Системна інтеграція інтерактивного інструментарію (*Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall*, *LearningApps*, *Mentimeter*, *Padlet*, *iMindMap*) на уроках історії України в 11 класі виступає потужним чинником інтенсифікації пізнавальної діяльності старшокласників. Завдяки гейміфікації, анонімному зворотному зв'язку та технологіям Web 2.0 рутинний контроль трансформується у безпечне ігрове середовище, що знімає психологічний бар'єр перед помилкою. Функціонал платформ комплексно реалізує когнітивно-візуалізаційний та діагностико-корекційний напрями: від структурування складних соціополітичних процесів за допомогою ментальних карт до автоматизованого моніторингу прогресу й індивідуальної роботи над помилками у власному темпі учня. У підсумку, дотримання принципів педагогічної доцільності й адаптивності при залученні цих вебресурсів оптимізує час вчителя, забезпечує інклюзивність та безперервність навчання, перетворюючи засвоєння теорії на активну й мотивовану інтелектуальну діяльність одинадцятикласників.

Узагальнення дидактичного потенціалу другого розділу фіксує суттєві якісні зміни в освітньому просторі, де використання інноваційних технологій забезпечує багатовимірність і дослідницький характер опрацювання матеріалу. Поєднання тривимірної візуалізації, динамічного картографування, хронологічної синхронізації та гейміфікованих сервісів Web 2.0 дозволяє вийти за межі статичних джерел інформації, переводячи одинадцятикласників із позиції пасивних слухачів у роль активних інтерпретаторів, аналітиків та авторів власного медіапродукту. Реалізація розгалужених функціональних напрямів — від когнітивного до діагностико-корекційного — уможливорює вибудовування гнучких індивідуальних траєкторій, анонімну рефлексію та асинхронну роботу над помилками у власному темпі учня, що нівелює психологічний бар'єр перед оцінюванням. У підсумку, скоординована взаємодія цих інструментів із класичними підходами на засадах педагогічної доцільності й адаптивності створює інклюзивне навчальне середовище, яке стимулює внутрішню мотивацію старшокласників, оптимізує час педагога та забезпечує безперервність гуманітарної освіти в умовах сучасних інформаційних і безпекових викликів.

РОЗДІЛ 3. Методика застосування інтерактивних платформ на уроках історії України в 11 класі

3.1. Форми та методи використання інтерактивних платформ на різних етапах уроку історії України

Сучасна архітектура уроку історії в 11 класі під впливом тотальної цифровізації освітнього простору зазнає суттєвої концептуальної трансформації. Традиційна лінійна структура заняття, що базувалася переважно на репродуктивних методах передачі знань, поступово замінюється гнучким, інтерактивним циклом пізнання, де кожен етап потребує специфічного прикладного інструментарію для підтримки когнітивної активності старшокласників. Практична інтеграція цифрових ресурсів у межах цього підрозділу розглядається не як самоціль, а як ефективна допоміжна методична стратегія, спрямована на інтенсифікацію навчального процесу та формування критичного мислення старшокласників.

У сучасному освітньому просторі відбувається переосмислення ролі педагога, який поступово відходить від функції основного транслятора знань і набуває ролі фасилітатора, наставника та організатора освітнього середовища. Така трансформація зумовлена потребою адаптації навчального процесу до викликів ХХІ століття, де пріоритетного значення набувають розвиток критичного мислення, самостійності, комунікативних навичок і здатності до співпраці. За цих умов учитель не лише передає знання, а створює умови для активної взаємодії здобувачів освіти з навчальним матеріалом, сприяє формуванню індивідуальних освітніх траєкторій та забезпечує практичну спрямованість навчання [36, с. 16].

Ефективність застосування цифрових засобів безпосередньо залежить від їхньої відповідності конкретним дидактичним цілям на різних стадіях уроку: від первинного залучення уваги до підсумкового контролю та рефлексії (Див. Додаток Н). Спираючись на загальноприйняту структуру комбінованого уроку [46, с. 31], ми проаналізуємо практичний досвід впровадження інтерактивних засобів, фокусуючись на методичних особливостях кожного етапу: від

мотиваційного блоку та актуалізації опорних знань до системного контролю навчальних досягнень.

Доцільно розпочати практичний аналіз із обґрунтування вибору конкретної тематичної одиниці, яка слугуватиме наскрізним прикладом для демонстрації дидактичних можливостей цифрових засобів. Нами було обрано тему «Економічне й суспільно-політичне життя України» в межах розділу «Україна в повоєнний період (1945 – початок 1950-х рр.)» [43, с. 40-51].

Вибір цієї теми зумовлений насиченістю складними соціокультурними суперечностями, численними людськими і матеріальними втратами, а також інтенсивним використанням тогочасною владою засобів пропаганди та ідеологічного тиску. Такий змістовий контекст створює широкий простір для застосування інструментів візуалізації, 3D-моделювання та інтерактивного картографування, що дозволяє реалізувати навчання через призму використання прикладних цифрових інструментів та інтерактивних сервісів.

Організаційний етап уроку охоплює не лише технічні аспекти початку заняття, такі як перевірка готовності класу до роботи, налагодження робочої атмосфери та забезпечення дисципліни, а й створення умов для внутрішньої налаштованості учнів на навчальну діяльність. Важливою складовою цього етапу є формування позитивного психологічного клімату, який сприяє активній участі школярів у роботі та їхній емоційній готовності до сприйняття нового матеріалу. Саме тому організаційний момент не повинен зводитися до формальних дій чи шаблонних процедур, а має забезпечувати комфортний перехід до навчального процесу. [48, с. 216].

У контексті вивчення обраної теми організаційний етап набуває особливого значення, оскільки опрацювання трагічних сторінок минулого, таких як голод 1946-1947 рр. чи ідеологічний тиск «ждановщини», потребує високого рівня емпатії та зосередженості. Практична реалізація цього етапу спрямована на побудову вербального та емоційного контакту між учителем та одинадцятикласниками без залучення технічних засобів, що дозволяє уникнути розпорошення уваги аудиторії на початку заняття. Педагог через вступне слово

створює атмосферу зосередженості та психологічного комфорту, готуючи клас до сприйняття складної історичної ретроспективи.

Етап перевірки домашнього завдання реалізується за допомогою можливостей інтерактивного сервісу *LearningApps.org*, який дозволяє організувати оперативний контроль засвоєння попередньо вивченого матеріалу у формі тестів, вікторин та вправ на встановлення відповідностей [25, с. 237]. Під час перевірки знань з теми «Радянізація західних областей УРСР» доцільно використати вправу типу «Знайди пару», у межах якої одинадятикласники співвідносять ключові поняття, події та історичних діячів із відповідними характеристиками. Наприклад, учням пропонується встановити відповідність між поняттями «радянізація», «колективізація», «націоналізація», «депортації населення», «ОУН і УПА» та їхніми визначеннями або наслідками для населення західноукраїнських земель.

Наступна частина навчального заняття, що традиційно охоплює перші п'ять-сім хвилин, виступає стратегічним етапом актуалізації опорних знань. З когнітивної точки зору процес актуалізації розглядається як механізм пожвавлення в пам'яті учнів базових знань та сформованих уявлень, що потребують вилучення з довготривалої пам'яті для їх подальшого використання. Необхідність такої інтелектуальної маніпуляції зумовлена асоціативною природою людського мислення: нові дидактичні одиниці засвоюються максимально ефективно лише за умови їхнього накладання на вже існуючий гносеологічний фундамент. Психологічна стійкість та осмисленість знань досягається завдяки їх отриманню в контексті вже зрозумілих суб'єкту категорій, тоді як інформація, позбавлена когнітивного зв'язку з попереднім досвідом учня, швидко втрачає актуальність [34, с. 46]. Таким чином, актуалізація опорних концептів створює необхідний контекстний простір, без якого неможливе формування міцних логічних конструкцій під час опанування нового історичного матеріалу.

Практична реалізація етапу актуалізації опорних знань у межах теми «Економічне й суспільно-політичне життя України в повоєнний період»

передбачає використання інтенсивних форм цифрової взаємодії. Пріоритетним методом є «цифровий експрес-моніторинг» в інтерактивному сервісі *Kahoot* [60] що дозволяє протягом 5-7 хвилин верифікувати знання учнів про стан України у 1945 році. Використання типів запитань *Quiz* та *True or False* для перевірки даних про демографічні втрати та масштаби руйнувань забезпечує вчителю миттєву аналітику «білих плям» у знаннях класу через динамічні діаграми відповідей.

Ефективним варіантом актуалізації є також використання методу ігрового дидактичного конструювання завдань за допомогою інтерактивного сервісу *LearningApps.org* і відповідають інтересам підлітків. Найбільш привабливими для них, відповідно до вподобань, є завдання типу «пазл», «парочки», «знайти слово», «вгадай слово», а особливо інтерактивна гра «Перший мільйон» [14, с. 219]. Через шаблони «Таблиця відповідностей» або «Пазл» учні зіставляють назви індустріальних гігантів («Азовсталь», Дніпрогес) із їхнім технічним станом на момент завершення війни. Це дозволяє актуалізувати матеріал не як статичний перелік фактів, а як складну економічну проблему, створюючи через архівні фото потужний асоціативний зв'язок між минулим досвідом та новою темою.

Для розвитку просторового мислення доцільно залучати інструменти «динамічного картографування» у середовищі *Google Earth* [57]. Маркування учнями регіонів із найбільшими промисловими збитками безпосередньо на інтерактивній карті забезпечує формування інтелектуального фундаменту, необхідного для розуміння пріоритетів четвертої п'ятирічки [15, с. 2]. Додатково в межах цього методу учні використовують маркер «Додати лінію» та самостійно прокладають просторові вектори переміщення населення при вивченні теми «Західна Україна у поствоєнний період». Вони позначають осередки діяльності УПА та маршрути примусових депортацій, як-от операція «Захід», що унаочнює масштабність трагедії через географічний аналіз. Така варіативність цифрових форм роботи дозволяє педагогу гнучко адаптувати етап актуалізації, готуючи одинадцятикласників до аналітичного сприйняття складних реалій сталінського режиму.

Мотивація навчальної діяльності постає ключовим етапом уроку, функціональне призначення якого полягає у фокусуванні уваги здобувачів освіти на конкретній проблематиці та стимулюванні пізнавального інтересу до об'єкта вивчення. У методичному аспекті цей етап виконує роль психологічної паузи, що сприяє когнітивному переключенню учнів на новий предметний зміст, адаптації до взаємодії з викладачем та усвідомленню специфіки наступних завдань. Спираючись на фундаментальні положення теорії пізнання, слід констатувати, що освітній матеріал вважається засвоєним лише тоді, коли він трансформується у внутрішні новоутворення особистості – інтелектуальні, емоційні чи ціннісні. Відтак, ефективність навчання прямо залежатиме від формування у суб'єкта внутрішньої зацікавленості та розуміння цільових орієнтирів власної діяльності, адже відсутність стійких мотивів учіння унеможлиблює повноцінний процес пізнання [48, с. 216].

Деталізація практичного складника мотиваційного етапу в межах обраної теми відбувається через метод проблемно-хронологічного моделювання історичного часу за допомогою цифрового інструменту *TimelineJS* [71] для створення «Проблемного хроноскопа» [80]. Вчитель демонструє фрагмент інтерактивної часової стрічки, де поруч із датою XIX з'їзду партії (1952 р.) розміщено порожню «Картку-загадку» з описом голоду 1946-1947 рр. (Див. Додаток К) Використання даного ресурсу дозволяє учням візуально оцінити розрив між політичними подіями та реальним станом суспільства. Завдання виявити «приховані» на стрічці факти через мультимедійні вставки (фото, короткі описи) перетворює мотивацію на захопливий процес детективного пошуку, що готує одинадцятикласників до аналітичної роботи на уроці.

Також елементом мотиваційного блоку може виступати метод «цифрової хмари свідчень» на базі цифрового інструменту *Padlet*. На віртуальній дошці вчитель розміщує інтерактивні аудіокапсули з короткими спогадами очевидців відбудови, приховуючи їхні імена та статуси. Використовуючи функцію анонімних коментарів, учні маркують кожне свідчення відповідною емоцією через систему емодзі: від відчаю та голоду до піднесеного трудового ентузіазму

[23, с. 28]. Виявлена суперечність між різновекторними людськими досвідами стає базою для виникнення головної проблеми уроку: як сталінській системі вдалося поєднувати нелюдські умови існування з масштабними відбудовчим процесами. Застосування цих цифрових форм роботи забезпечує перехід від репродуктивного сприйняття теми до активного аналітичного пошуку, формуючи в учнів стійкий запит на детальне вивчення суперечливих реалій повоєнної України.

Наступний етап уроку – пояснення нової теми та подання основного матеріалу. Основна проблема полягає в тому, що вчитель намагається охопити все одразу й не завжди враховує, що надмірна кількість інформації може бути складною для сприйняття учнями [25, с. 238]. У такій ситуації ефективним помічником також стають цифрові інструменти та інтерактивні сервіси. Їх роль полягає у трансформації абстрактних текстових описів підручника у динамічні інтерактивні моделі, що сприяє формуванню цілісного образу історичної епохи. Основна дидактична задача вчителя полягає у модерації дослідницької діяльності одинадцятикласників, де кожне нове поняття (наприклад, «ждановщина», «космополітизм» чи «залишковий принцип») опрацьовується через безпосередню взаємодію з цифровим контентом.

У контексті вивчення внутрішньополітичного життя повоєнної України, зокрема процесу централізації влади та культу особи Й. Сталіна, методично виправданим є застосування інтерактивної дошки *Padlet* як платформи для «цифрової критичної деконструкції». Використання цього інструмента дозволяє вчителю впроваджувати активні технології навчання, зокрема метод мозкового штурму, під час якого учні генерують та фіксують ідеї безпосередньо на віртуальній стіні. Це звільняє педагога від необхідності технічного запису висловлювань, дозволяючи зосередити увагу на модерації дискусії [32, с. 128]. Працюючи з візуальними джерелами (мітинг 1951 р., пропагандистські плакати), одинадцятикласники за допомогою функції коментування маркують ідеологічні кліше, як-от іменування вождя «корифеєм наук», що унаочнює механізми створення культу особи.

Функціональні можливості *Padlet* також дозволяють організувати процес колективного створення опорного конспекту в режимі реального часу. Поки вчитель розкриває зміст теми, учні самостійно доповнюють дошку ключовими термінами, датами та поняттями, паралельно розбудовуючи термінологічний словник з історії. Окрім цього, цифрова дошка є ефективним інструментом для проведення SWOT-аналізу повоєнної відбудови, де здобувачі освіти класифікують аргументи «за» і «проти», виокремлюючи сильні та слабкі сторони економічної політики СРСР. Аналогічно, учні використовують *Padlet* для створення колективних «ресурсних стін» з теми повоєнної відбудови, де акумулюють текстові витяги з радянських п'ятирічних планів, візуальні плакати епохи сталінізму, опрацьовують свідчення очевидців голоду 1946–1947 рр., коментують та оцінюють важливість віднайдених історичних джерел за допомогою інтерактивних елементів оцінювання [32, с. 128].

Для аналізу соціокультурного та ідеологічного життя республіки можна використати метод дидактичної курації та аналітичної верифікації відеоконтенту на базі сервісу *YouTube*. Учням пропонується уважно переглянути науково-популярний контент спеціалізованих історичних каналів «Імені Т. Г. Шевченка» [52] або «Історія Без Міфів» [51] про сталінську відбудову та самостійно заповнити аналітичну таблицю «Суперечливість повоєнних реформ», виокремлюючи економічні здобутки (запуск Дніпрогесу, Азовсталі) та колосальні прорахунки (залишковий принцип фінансування села та соціальної сфери). Іншим прикладом завдання є дослідження ідеологічного тиску повоєнних років прийомом колективного збору та структурування архівних матеріалів. Старшокласники об'єднуються у групи для пошуку на *YouTube* документальних сюжетів та оцифрованих виступів, що висвітлюють кампанію «ждановщини» та наступ радянської влади на українську інтелігенцію. Учні формують колективний плейліст «Лицарі духу повоєнної доби», де кожне відео супроводжується учнівською анотацією щодо цитування В. Сосюри за вірш «Любіть Україну» чи М. Рильського.

Для вивчення економічного аспекту, а саме відбудови промисловості, допоміжним інструментом постає *Google Earth* [57]. Вчитель організовує віртуальну експедицію індустріальними гігантами України («Азовсталь», «Запоріжсталь», Дніпрогес). Використовуючи функцію «Проекти», учні накладають на сучасні карти архівні фото цих об'єктів у стані руйнації (1945 р.) та після відновлення (1950 р.). важливим практичним елементом є аналіз тексту підручника про газогін Дашава – Київ через побудову інтерактивного маршруту в *Google Earth*. Це допомагає учням усвідомити масштабність робіт та значення України як паливно-енергетичної бази СРСР, що постачала чверть загальносоюзного видобутку газу. Також під час опрацювання теми можна реалізувати прийом картографічного моделювання збройного опору ОУН і УПА радянському режиму та примусового переміщення цивільних. За допомогою функції додавання полігонів та форм в *Google Earth* учні позначають на карті регіони найбільш інтенсивної партизанської боротьби в західних областях, локації примусових зборів населення під час депортаційної операції «Захід» (1947 р.) та вектори вивезення українців до Сибіру й Казахстану. Ще одним прикладом є завдання зі створення інтерактивної карти «Місця пам'яті жертв сталінізму в Україні (1945–1953 рр.)», де кожен географічний об'єкт містить стислий аналіз подій, посилання на архівні документи та відеосвідчення очевидців примусової колективізації та голоду.

Опрацювання трагічних і складних соціокультурних сторінок новітньої історії здійснюється за допомогою методу віртуального тривимірного занурення та мікродослідження історико-архітектурних об'єктів. Такого методичного підходу потребує тема трагедії українського села та голоду 1946-1947 рр. Тут доцільно застосувати платформу *mozaWeb*, де за допомогою 3D-сцен можна візуалізувати знаряддя праці того часу [23, с. 30]. Аналізуючи фотографії з підручника, на яких жінки вручну орали землю, учні можуть порівняти ці кадри з 3D-моделями техніки, що була доступна в країнах Заходу в той самий період. Це створює підґрунтя для дискусії про «політику батога і пряника» та причини масового виснаження селянства. Крім того, робота з діаграмами

капіталовкладень у 4-й п'ятирічці через сервіси інфографіки дозволяє учням математично обґрунтувати висновок про залишковий принцип фінансування соціальної сфери. Також у межах розділу «Україна в перші повоєнні роки», під час вивчення суті радянського тоталітаризму, одинадцятикласники здійснюють віртуальну екскурсію на основі 3D-сцени табору ГУЛАГ у Сибіру (Див. Додаток І). Вони детально досліджують структуру охоронних об'єктів та побут засуджених українців, паралельно проходячи вбудовані у цю ж 3D-сцену короткі вікторини для миттєвої перевірки засвоєння фактичного матеріалу.

Етап вивчення нового матеріалу завершується блоком про ідеологічні кампанії («ждановщина», боротьба з «космополітизмом»). Практична робота організовується через інтерактивний сервіс *LearningApps.org* [61], де учні створюють «таблицю відповідностей» між іменами діячів культури (О. Довженко, В. Сосюра, М. Рильський) та звинуваченнями, що висувалися проти них. Використання штучного інтелекту для моделювання діалогу між Сталіним та Ждановим (згідно з порадою підручника [43, с. 50]) дозволяє учням критично оцінити достовірність історичних реконструкцій, порівнюючи згенерований текст із фактами про цькування авторів за вірш «Любіть Україну» чи кіноповість «Україна в огні». Така варіативність форм роботи забезпечує не лише засвоєння фактології, а й розвиток навичок наукового аналізу та медіаграмотності.

Логічним завершенням когнітивного циклу на уроці є етап систематизації та узагальнення нових знань і вмінь, що має визначальне смислоутворювальне значення для формування історичної свідомості старшокласників. На цій стадії вчитель організовує діяльність одинадцятикласників на перетворювальному та творчому рівнях, пропонуючи розв'язання проблемно-пізнавальних завдань. Це спонукає учнів не просто репродукувати факти, а застосовувати здобуті знання в оновлених навчальних ситуаціях, здійснювати критичний аналіз існуючих історичних теорій та формулювати самостійні аргументовані висновки. З погляду психофізіології, процес систематизації базується на зміцненні нервових зв'язків, сформованих під час вивчення матеріалу, та вибудовуванні на їхній основі нових асоціативних рядів. Критично важливою умовою ефективного

відтворення та поглиблення знань є внесення елементів новизни, що безпосередньо реалізується через залучення мультимедійних засобів навчання [33, с. 8].

Практична реалізація етапу систематизації та узагальнення знань вимагає високої інтенсивності інтелектуальної діяльності та використання інструментів швидкої логіко-структурної візуалізації. Найбільш ефективним в такому випадку є метод «експрес-картування причинно-наслідкових зв'язків», реалізований за допомогою цифрового інструменту *iMindMap* [16, с. 12]. Вчитель пропонує одинадцятикласникам виконати завдання на перетворювальному рівні, децентралізувавши ключову суперечність епохи. На екран виводиться заготовка ментальної карти з центральним ядром «Повоєнна відбудова УРСР: ціна та наслідки». Клас мобілізує отримані на уроці знання і за допомогою інструментів *iMindMap* розгалужує карту на три магістральні вектори, які заповнюються в режимі реального часу: «Економічні диспропорції» (куди учень миттєво відносить запуск газогону Дашава – Київ і відновлення важкої індустрії за рахунок залишкового фінансування соціальної сфери), «Трагедія села» (із відгалуженням про хлібозаготівлі та голод 1946-1947 рр.) та «Ідеологічний диктат» (із фіксацією кампанії «ждановщини» та цькування В. Сосюри, О. Довженка та інших). Завдяки радіальній структурі *iMindMap* учні за лічені хвилини синхронізують розрізнені факти в цілісну концептуальну модель, наочно фіксуючи, що форсовані темпи промислового відновлення республіки відбувалися шляхом тотального виснаження соціуму та придушення творчої свободи.

Іншим комплексним методом систематизації знань на аналітичному рівні є розгортання інтерактивної квест-кімнати «Код відбудови: між рекордами та трагедіями», створеної за допомогою цифрового інструменту *Canva* за шаблоном *Virtual Classroom* [14, с. 218]. Учитель надає учням доступ до цифрового кабінету, де кожен елемент інтер'єру є завуальованим історичним джерелом, що потребує детективного розшифрування. Клікабельний об'єкт «радіоприймач» активує аудіозапис офіційного повідомлення про запуск газогону Дашава – Київ,

після чого учень автоматично перенаправляється на інтерактивний сервіс *Quizizz* для виконання аналітичного завдання: обчислити та обґрунтувати, чому за умови колосальних внутрішніх руйнувань Україна постачала чверть загальносоюзного видобутку газу до Москви. Наступний схований артефакт – «колгоспний щоденник 1946 року» – містить інтерактивне посилання на *iMindMap*, завдання якого вимагає від одинадятикласників фінального логічного аналізу причин голоду 1946-1947 років та депортаційної політики союзного центру через гілки побудованої раніше ментальної карти. Фінальний маркер квесту спрямовує учнів до роботи з термінологічним апаратом, де за допомогою інтерактивного сервісу *LearningApps.org* вони виконують вправу «числова пряма», синхронізуючи події відбудови з процесами радянської західноукраїнських земель (ліквідація УГКЦ 1946 р., операція «Захід» 1947 р.).

Підсумковий етап уроку має важливе значення, адже саме на ньому узагальнюються результати навчальної діяльності, систематизуються здобуті знання та встановлюється взаємозв'язок між уже вивченим матеріалом і тим, що учні опановуватимуть надалі. У процесі підбиття підсумків учитель допомагає учням усвідомити основний зміст опрацьованої теми, зіставити отримані результати з поставленими цілями, визначити причини успіхів або труднощів у навчанні та сформулювати відповідні висновки. Крім того, цей етап сприяє закріпленню знань, коригуванню сформованих умінь і навичок, а також визначенню перспектив подальшої роботи. Під час підсумку уроку можуть окреслюватися нові питання для роздумів і подальшого вивчення [46, с. 30].

Аналітичний підсумок уроку та фіксація перспектив діяльності реалізуються через метод емоційного діагностування та інтерактивного структурування думок аудиторії за допомогою інтереактивного сервісу *Mentimeter*. Одинадятикласникам пропонується за допомогою власних смартфонів анонімно зафіксувати свій психоемоційний настрій та рівень емпатії у форматі «емоційного барометра» (Див. Додаток Й). Отримані дані дозволяють учням зняти психологічний бар'єр після вивчення трагічних подій (голод, репресії) та відкрито виразити свої почуття. Також через використання функції

«*Word Cloud*» («Хмаринка слів») учні за допомогою власних смартфонів анонімно вводять в сервіс короткі слова або короткі словосполучення, які асоціюються в них із ключовими поняттями теми «Економічне й суспільно-політичне життя України в повоєнний період», співвідносять власні реальні результати з очікуваними та намічають вектори подальшого обмірковування. Аналіз отриманих результатів сприяє організації навчальної дискусії, під час якої школярі аргументують власні судження, встановлюють взаємозв'язки між історичними подіями та формулюють узагальнені висновки [13, с. 170].

Організація самостійної навчальної діяльності здобувачів освіти за межами класу виступає гнучким, але обов'язковим компонентом сучасного уроку. Протягом виділеного часу педагог здійснює детальний інструктаж виконання позаурочних завдань, рекомендує оптимальні інформаційні джерела, визначає алгоритм роботи з ними та окреслює критерії й форми подальшого контролю. З метою диференціації навчання домашня робота структурується за двома магістральними рівнями: інваріантним (обов'язковим для всього учнівського колективу, що передбачає опрацювання тексту підручника, історичної карти, понятійного та хронологічного апарату) та варіативним, який містить комплекс проблемно-пошукових творчих завдань, орієнтованих на індивідуальні когнітивні запити й пізнавальні можливості одинадятикласників [48, с. 221].

Практичне моделювання цього етапу в межах теми «Економічне й суспільно-політичне життя України в повоєнний період» базується на інтеграції інтерактивних можливостей інтерактивного сервісу *Quizizz* та видавничого інструментарію ресурсу *Canva*. Наприкінці уроку вчитель здійснює діджитал-інструктаж, презентуючи учням через QR-код багаторівневий домашній кейс. Інваріантна частина домашньої роботи переводиться в асинхронний режим контролю на базі сервісу *Quizizz*, де учні отримують індивідуальне домашнє завдання з чітко визначеним дедлайном [30]. Цей блок містить інтерактивні тести на закріплення хронології (синхронізація дат відбудови та депортаційних операцій «Вісла» і «Захід») та верифікацію понять (ждановщина, лисенківщина, космополітизм). Варіативна частина домашнього завдання спрямована на

розвиток навичок історичного сторітелінгу та медіаграмотності одинадцятикласників засобами цифрового інструменту *Canva*. Одинадцятикласникам пропонується самостійно обрати одне із творчих завдань за інтересами. Перша траєкторія передбачає створення інтерактивної візуальної презентації на тему «Трудовий ентузіазм та реальний побут повоєнного села», де учні за допомогою шаблонів *Canva* поєднують статистичні таблиці та оцифровані фотодокументи. Друга траєкторія орієнтована на метод «Історичного профайлінгу», де здобувачі освіти розробляють макет сторінки в соціальній мережі від імені українського митця, який зазнав ідеологічних переслідувань у 1940-1950-х роках [14, с. 218]. Такий диференційований підхід, підсилений використанням інтерактивних платформ, перетворює рутинне домашнє завдання на творчий дослідницький процес.

У межах довготривалих самостійних досліджень варіативний блок розширюється через метод створення авторського інтерактивного дослідницького продукту та візуалізації наративів «усної історії», де під час роботи на базі сервісів *Ourboox* [65] та *StoryJumper* [70] одинадцятикласники розробляють електронні біографічні книги «Творці крізь терни», присвячені митцям та науковцям повоєнної доби, які чинили прихований опір ідеологічному диктату, додаючи записи авторського читання їхніх віршів та посилання на архівну хроніку. Паралельно в межах цього методу реалізується довготривалий проєкт «Історія моєї родини на тлі епохи повоєнної відбудови», де учні проєктують спільне електронне видання про життя предків у 1945–1953 рр., аналізуючи процеси відбудови шахт Донбасу чи Дніпрогесу та особливості життя в умовах карткової системи, а при опрацюванні краєзнавчого компонента старшокласники готують інтерактивні збірки «Мій край у перші повоєнні роки» у форматі віртуальних екскурсій на основі локальних фотографій та документів місцевих музеїв.

Таким чином, поетапна цифровізація уроку історії України в 11 класі забезпечує додаткові можливості для переходу від лінійного навчання до багатовекторної дослідницької діяльності старшокласників. Диференційований

підбір інтерактивних сервісів та цифрових інструментів відповідно до дидактичних завдань кожного мікроетапу заняття дозволяє оптимізувати часовий ліміт, нівелювати психологічні бар'єри у взаємодії та трансформувати абстрактний фактологічний зміст новітньої історії на актуальний практико-орієнтований досвід старшокласників. Системне проектування таких уроків за допомогою засобів візуалізації, динамічного картографування та гейміфікованого аналізу стає основою для формування стійких предметних компетентностей, медіаграмотності та критичного мислення учнів, забезпечуючи високу результативність освітнього процесу в сучасних умовах інформаційного суспільства.

3.2. Розробка системи практичних завдань та методичних рекомендацій із використанням інтерактивних платформ на уроках історії України

Практична реалізація потенціалу цифровізації в процесі навчання новітньої історії України в 11 класі вимагає відходу від фрагментарного використання комп'ютерних вправ на користь створення цілісних допоміжних дидактичних систем навчальних завдань. У межах нашого дослідження така система розглядатиметься як логічно структурований комплекс, що поєднує різні типи інтерактивного інструментарію (тести, вікторини, цифрові конструктори вправ) задля досягнення наскрізних освітніх результатів у межах конкретного змістового модуля. Розроблена система охоплює декілька змістових ліній курсу, зокрема процеси повоєнної відбудови та радянзації західних областей, період десталізації й суспільно-політичного життя середини двадцятого століття, а також етап розпаду радянської системи та відродження державної незалежності України.

Першим складником загальної структури є інтерактивна система тестових завдань, розроблена в середовищі інтерактивного сервісу *Quizizz* [76]. Методика використання сервісу передбачає реалізацію такого алгоритму дій: створення вчителем тесту або вікторини, підключення учнів за посиланням чи кодом доступу, виконання ними завдань у зручному темпі та автоматичне отримання результатів. За правильні відповіді учасникам нараховуються бали, на основі

яких формується рейтинг [11, с. 7-8]. Дана система спроектована як додатковий дидактичний модуль, орієнтований на покрокову підготовку одинадцятикласників до підсумкової атестації через поступове ускладнення операцій з історичним матеріалом.

На першому етапі функціонування цієї системи завдання спрямовані на вибір однієї правильної відповіді серед кількох дистракторів з метою верифікації знань. Зокрема, учням пропонується тестове завдання: «Яка особливість характеризувала процес відбудови народного господарства України після Другої світової війни?» Правильною відповіддю є твердження про пріоритетний розвиток важкої промисловості [43, с. 42]. Інші варіанти відповідей спрямовані на перевірку здатності учнів диференціювати економічні та політичні процеси зазначеного періоду. Для перевірки релігійної політики радянської влади на новоприєднаних територіях у цей же блок інтегровано наступне тестове завдання: «Якою була мета ліквідації Української греко-католицької церкви у 1946 році?» Правильна відповідь передбачає встановлення повного політичного та ідеологічного контролю радянської влади над західними регіонами України [43, с. 39]. Такі завдання дозволяють формувати цілісне розуміння репресивного характеру політики радянського режиму в повоєнний період.

Наступний крок у межах цієї ж системи *Quizizz* передбачає плавний перехід до аналізу системної кризи радянського ладу другої половини 1960-х – початку 1980-х років, відомої як доба «застою». На цьому етапі учням пропонується тестова конструкція, орієнтована на верифікацію знань про сутність неосталінізму та заходи партійно-державного керівництва республіки: «Яке явище в суспільно-політичному житті УРСР характеризувало період керівництва Володимира Щербицького?» Правильним варіантом, який мають ідентифікувати одинадцятикласники, є посилення ідеологічного диктату, проведення хвиль масових арештів опозиційної інтелігенції та форсована русифікація всіх сфер суспільного життя. Дистрактори до цього питання моделюються через ознаки попередньої епохи «відлиги», що змушує учнів

демонструвати навички чіткого аналітичного розмежування та класифікації закономірностей історичного розвитку.

Подальше тестування у Quizizz логічно переходить до періоду виходу України з складу СРСР та перших кроків розбудови суверенної держави на початку 1990-х років. Одинадятикласникам презентується завдання, спрямоване на встановлення причинно-наслідкових зв'язків у межах формування владних інститутів: «Яка подія відбулася в процесі становлення незалежної української держави у грудні 1991 року?» Правильна відповідь фіксує проведення Всеукраїнського референдуму на підтвердження Акта проголошення незалежності та перших виборів Президента України [43, с. 233]. Робота з такими тестовими одиницями готує когнітивну базу школярів до розуміння логіки переходу від радянської командної республіки до суверенного конституційного ладу.

Наступний рівень складності в системі Quizizz передбачає аналіз історичних джерел та подій конституційного процесу. Наприклад, після ознайомлення з уривком про «конституційну ніч» 1996 р. учні визначають ключові дискусійні питання під час ухвалення Конституції України та оцінюють її значення для становлення державності. Такі завдання розвивають навички аналізу джерел, критичного мислення та аргументованого висловлення власної позиції [43, 254-255]. Завершується асинхронний тестовий модуль Quizizz блоком з теми «Революція Гідності та російсько-українська війна», де завдання спрямоване не лише на перевірку знань фактологічного матеріалу, а й на формування громадянської компетентності та критичного мислення. Одним із прикладів є питання: «Яка подія стала безпосереднім приводом до початку масових протестів у листопаді 2013 року?» Правильною відповіддю є призупинення підготовки до підписання Угоди про асоціацію між Україною та Європейським Союзом [43, с. 300]. Подібні завдання дозволяють поєднувати історичний аналіз із формуванням активної громадянської позиції учнів.

Таким чином, розроблена система інтерактивних тестових завдань у середовищі сервісу Quizizz забезпечує поєднання контролюючої, навчальної і

розвивальної функції [37, с. 184-185]. Її використання сприяє формуванню предметної історичної компетентності, розвитку критичного мислення, удосконаленню навичок самостійної роботи та підвищенню ефективності підготовки учнів до підсумкового оцінювання.

Наступним логічним рівнем загальної дидактичної архітектури у *Quizizz* є завдання на встановлення логічних відповідностей, що вимагає від учня синхронізації сутнісних характеристик різних історичних епох із конкретними поняттями та явищами. Такий тип інтерактивних вправ спрямований не лише на перевірку рівня засвоєння фактологічного матеріалу, а й на розвиток умінь систематизувати історичну інформацію, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та визначати характерні ознаки суспільно-політичних процесів. У межах теми «Україна в період десталінізації» учням пропонується встановити відповідність між суспільно-політичними процесами та їх характеристиками. Наприклад, поняття «десталінізація» необхідно співвіднести з процесом засудження культу особи Йосипа Сталіна, поняття «реабілітація» – з відновленням прав незаконно засуджених громадян, а поняття «лібералізація» – із послабленням ідеологічного контролю в суспільному житті [43, с. 71, 74, 75]. Такий формат завдань дозволяє учням усвідомити зміст ключових понять теми та сформуванню цілісного уявлення про суперечливий характер суспільних змін другої половини 1950-х років.

Для перевірки знань щодо трансформаційних процесів кінця двадцятого століття розроблено вправу на відповідність у межах теми «Перебудова в СРСР та Україна». Поняття «гласність» учні повинні пов'язати з послабленням цензури, «багатопартійність» - із формуванням політичного плюралізму, а «економічна криза» - зі зниженням ефективності командно-адміністративної системи [43, с. 190]. Такі завдання сприяють формуванню в учнів умінь аналізувати взаємозалежність політичних та економічних процесів.

Завершальним елементом матриці відповідностей у сервісі *Quizizz* є блок, присвячений понятійному апарату ринкових трансформацій. Учні повинні співвіднести поняття «приватизація», «ринкова економіка», «демократизація» та

«євроінтеграція» з їх сутнісними характеристиками [43, с. 256]. Такі завдання дозволяють формувати понятійно-категоріальний апарат учнів та забезпечують глибше розуміння суспільно-політичних процесів новітньої історії України (Див. Додаток Б).

Таким чином, система завдань на встановлення логічних відповідностей у середовищі *Quizizz* забезпечує розвиток аналітичного мислення, формування історичної компетентності та здатності учнів систематизувати історичний матеріал. Її використання в освітньому процесі сприяє ефективному засвоєнню змісту навчальної програми з історії України для 11 класу та підвищує результативність підготовки учнів до підсумкового оцінювання.

Другим компонентом загальної структури є система гейміфікованих освітніх вікторин, створена на базі інтерактивного сервісу *Kahoot!* [77], що виконує роль інструменту швидкого стимулювання пізнавального інтересу через механіку ігрової змагальності [20, с. 10]. Методика використання *Kahoot!* передбачає організацію навчальної діяльності як у колективному, так і в індивідуальному форматі. Під час очного навчання взаємодія відбувається через спільний екран (інтерактивну дошку, проєктор або монітор), де відображаються завдання та PIN-код для підключення учнів, які відповідають за допомогою власних пристроїв. У дистанційному форматі вчитель заздалегідь створює тест або вікторину, надає інструкції, а результати виконання автоматично збираються та аналізуються самим сервісом [11, с. 4].

Перший блок вікторин *Kahoot!* повністю спеціалізується на візуальних та портретних джерелах теми «Дисидентський рух в Україні». Учням пропонуються портрети представників українського правозахисного руху, серед яких Василь Стус, В'ячеслав Чорновіл, Іван Дзюба та Левко Лук'яненко. Завдання полягає у швидкому встановленні відповідності між історичною постаттю та напрямом її діяльності. Такий формат роботи дозволяє не лише перевіряти знання персоналій, а й формує здатність учнів оперативно розпізнавати ключових діячів новітньої історії України.

У межах цього ж ілюстративного блоку система вікторин передбачає аналіз фотодокументів кінця 1980-х років, зокрема, символіки Народного Руху України та кадрів суспільно-політичних подій періоду перебудови. Учням необхідно визначити, які суспільні процеси відображають подані зображення. Яскравим прикладом такого типу завдань у *Kahoot!* є залучення оцифрованого знімка установчого з'їзду Народного Руху України за перебудову, що відбувся у вересні 1989 року [43, с. 210]. Запитання формулюється з вимогою ідентифікувати суспільне явище, проілюстроване на фото, де серед кольорових геометричних секторів сервісу учні мають обрати варіант, який фіксує піднесення та активізацію національно-демократичного руху в УРСР.

Іншим елементом цього змістового модуля є завдання, що базується на фотокопії перших сторінок тогочасних позацензурних альманахів або знімках багатотисячних екологічних мітингів після Чорнобильської катастрофи під гаслами «Вся правда про радіацію!» [43, с. 209]. Одинадятикласники мають пов'язати ці візуальні документи з розгортанням радянської політики гласності. Наостанок, для демонстрації політичних трансформацій 1990 року, у квіз впроваджується фотодокумент із зображенням перших альтернативних виборів до Верховної Ради УРСР, де правильна відповідь безпосередньо відображає початок руйнації однопартійної диктатури КПРС та практичне формування багатопартійності в республіці. Подібні завдання сприяють розвитку навичок візуального аналізу та формуванню цілісного бачення суспільно-політичних трансформацій кінця XX століття.

Окремий візуальний сегмент становлять джерела з теми «Революція Гідності та російсько-українська війна». Учням демонструються фотографії подій Євромайдану, державної символіки, світлини захисників України та кадри міжнародної підтримки української держави. Після цього необхідно визначити історичну подію або суспільний процес, який відображає візуальне джерело. У шкільну практику цей сегмент впроваджується через завдання, де першим візуальним маркером виступає фотографія протесту студентів на Майдані Незалежності у листопаді 2013 року з прапорами України та Європейського

Союзу [43, с. 300], а дидактична задача учня полягає в миттєвому визначенні безпосереднього приводу до початку масових виступів, яким стало призупинення підготовки до підписання Угоди про асоціацію з ЄС. Наступна візуальна одиниця репрезентує оцифрований кадр тримання оборони українськими військовими в Донецькому аеропорту у 2014 році, де правильний ігровий маркер пов'язується з феноменом незламності «кіборгів» як символу героїчного опору російській агресії [43, с. 316]. Фінальний хронологічний елемент вікторини базується на світлині виступу Президента України на Генасамблеї ООН або підписання безпекових угод, що вимагає від одинадцятикласників правильної ідентифікації процесів консолідації міжнародної підтримки української держави (Див.Додаток В). Такий тип завдань сприяє розвитку громадянської компетентності, формує навички критичного аналізу інформації та підсилює емоційне сприйняття новітньої історії України.

Таким чином, система гейміфікованих освітніх вікторин, створена на базі інтерактивного сервісу *Kahoot!*, забезпечує ефективне поєднання навчальної, розвивальної та мотиваційної функцій. Її використання сприяє формуванню в учнів навичок роботи з візуальними джерелами та підвищенню результативності підготовки одинадцятикласників до національного мультипредметного тесту з історії України.

Наступним логічним кроком у системі *Kahoot!* є впровадження завдань типу «*Jumble*», де учні вибудовують послідовність історичних процесів [20, с. 10]. Даний формат інтерактивних вправ спрямований насамперед на формування стійкої хронологічної компетентності, що є одним із ключових компонентів підготовки до НМТ з історії України. Особливістю пазл-завдань у середовищі *Kahoot!* є поєднання елементів гри, швидкісного виконання та аналітичної діяльності, оскільки учні повинні не лише пригадати історичні події, а й встановити логіку їх послідовного розвитку.

Для цього блоку було відібрано виключно наскрізні процеси державотворення та відновлення незалежності, які вимагають відновлення тривалих часових ланцюжків. У межах цієї вправи учням пропонується

визначити правильну послідовність подій: ухвалення Декларації про державний суверенітет України, проголошення Незалежності України, проведення Всеукраїнського референдуму та ухвалення Конституції України. Особливістю виконання завдань у *Kahoot!* є можливість введення таймінгу на відповідь, що стимулює учнів до швидкого пригадування історичних фактів та тренує навички оперативного аналізу інформації, необхідні під час проходження НМТ [23, с. 30]. Подальший рівень пазл-конструктора *Kahoot!* пропонує впорядкувати події, що відображають основні етапи економічного розвитку та фінансового становлення держави, зокрема процеси запровадження національної валюти – гривні. Такі завдання формують цілісне бачення процесу становлення української державності та сприяють закріпленню хронологічних знань.

Таким чином, система пазл-завдань у сервісі *Kahoot!* є ефективним засобом формування історико-хронологічної компетентності учнів 11 класу. Її використання сприяє розвитку навичок систематизації історичного матеріалу, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, аналізу суспільно-політичних процесів та підвищує ефективність підготовки школярів до виконання завдань НМТ з історії України.

Третім рівнем загального комплексу є система компетентнісно-орієнтованих інтерактивних вправ, розроблена за допомогою інтерактивних сервісів *LearningApps.org* та *Wordwall*, що спрямована на самостійне конструювання учнями логіко-структурних моделей історичного минулого. Особливістю цього компонента є орієнтація не лише на відтворення навчального матеріалу, а передусім на формування в учнів умінь аналізувати історичні процеси, систематизувати інформацію, встановлювати взаємозв'язки між подіями та формулювати узагальнення, що водночас сприяє розвитку критичного мислення, просторової уяви, уваги, логіки, швидкості опрацювання інформації, а також навичок командної роботи й культури комунікації [39, с. 135]. Використання даних сервісів забезпечує реалізацію діяльнісного підходу в навчанні історії України, оскільки учні виступають активними учасниками процесу пізнання, а не лише виконавцями репродуктивних завдань.

У межах цієї системи розгортається вправа типу «Класифікація» [61], метою якої є формування в учнів навичок групування історичних явищ, понять, подій та персоналій за визначеними ознаками. Такий тип інтерактивних вправ сприяє розвитку логічного мислення, формуванню понятійно-категоріального апарату та здатності учнів виділяти суттєві характеристики історичних процесів. Для реалізації цього методу було обрано розділ «Україна в умовах десталінізації», де сутнісні ознаки реформ Хрущова розподіляються за аналітичною матрицею [43, с. 71]. Учням пропонується класифікувати суспільно-політичні зміни за двома категоріями: «ознаки лібералізації» та «прояви збереження тоталітарної системи». До першої групи учні повинні віднести реабілітацію жертв політичних репресій, послаблення цензури та часткове розширення культурної свободи. До другої категорії належать збереження монополії КПРС, переслідування інакодумців та контроль над суспільним життям [78]. Подібний формат роботи дозволяє сформувати в учнів цілісне уявлення про суперечливий характер десталінізації та сприяє розвитку навичок критичного аналізу історичних процесів.

Наступний рівень класифікації переноситься на роботу з великими історичними періодами новітньої історії, де учні групують фотографії учасників Народного Руху України, Помаранчевої революції та Революції Гідності відповідно до етапів розвитку демократичного руху в Україні [43, с. 210, 267, 304]. Подібні вправи сприяють розвитку візуальної грамотності та навичок інтерпретації історичних джерел [79] (Див. Додаток Г).

Ефективним інструментом роботи з учнями достатнього та високого рівнів є самостійне конструювання класифікаційних схем. Зокрема, під час підбиття підсумків за темою «Революція Гідності та російсько-українська війна» здобувачі освіти мають самостійно розробити категорії для систематизації подій, визначити критерії класифікації та логічно обґрунтувати структуру розподілу історичного матеріалу. Такі вправи сприяють розвитку дослідницьких умінь та формуванню навичок самостійної аналітичної діяльності.

Синхронним продовженням цієї системи є вправа «Деформований текст» у сервісі *Wordwall* [73], орієнтована на джерелознавчу складову соціогуманітарної освіти. Даний тип інтерактивних завдань спрямований на формування в учнів умінь працювати з історичними текстами, аналізувати зміст документів, встановлювати логіку взаємозв'язків та реконструювати цілісну структуру історичного повідомлення. Цей завершальний інструмент повністю фокусується на роботі з текстами про дисидентський рух. Розроблена текстова матриця вимагає послідовно інтегрувати у пропущені поля категорії «русифікація», «асиміляція» та «закриті судові процеси», які необхідно самостійно перетягнути для відновлення автентичного змісту виступу [75] (Див. Додаток Д).

Суттєвою перевагою використання вправи «Деформований текст» у сервісі *Wordwall* є можливість адаптувати рівень складності відповідно до навчальних потреб учнів. Для школярів із початковим рівнем навчальних досягнень можна використати тексти з незначною кількістю пропусків та візуальними підказками, тоді як для учнів високого рівня запропонувати об'ємні історичні тексти з необхідністю самостійного аналізу змісту та контексту.

Таким чином, вправа «Деформований текст» у середовищі сервісу *Wordwall* є ефективним інструментом розвитку джерелознавчої компетентності учнів 11 класу. Її використання сприяє формуванню навичок аналізу історичних документів, удосконаленню вмінь працювати з текстовою інформацією та підвищує ефективність засвоєння навчального матеріалу з історії України.

Науково-методичне проектування представленого практичного комплексу доводить, що системне конструювання завдань забезпечує внутрішню інтеграцію контролюючих та пізнавальних компонентів навчання. Чіткий хронологічний розподіл залучених онлайн-сервісів дозволив закріпити за кожною інтерактивною платформою автономну дидактичну функцію: від індивідуалізованого понятійного моніторингу у *Quizizz* та експрес-актуалізації візуально-хронологічних образів у *Kahoot!* до самостійної деконструкції історичних першоджерел у *Wordwall*. У результаті трирівневої адаптація та

діяльнісний підхід не лише оптимізують підготовку одинадцятикласників до зовнішніх випробувань, а й безпосередньо виступають додатковим стимулом для формування системного історичного мислення, предметних компетентностей та критичної свідомості старшокласників.

Отже, у розділі було обґрунтовано методику застосування інтерактивних сервісів та цифрових інструментів на уроках історії України в 11 класі та визначено особливості їх використання на різних етапах навчального заняття. Встановлено, що цілеспрямований добір цифрових ресурсів відповідно до дидактичних завдань уроку сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, розвитку критичного мислення, формуванню предметних і цифрових компетентностей та підвищенню ефективності навчання. У межах дослідження також розроблено систему практичних завдань на базі інтерактивних сервісів *Quizizz*, *Kahoot!*, *LearningApps.org* і *Wordwall* та сформульовано методичні рекомендації щодо їх використання. Запропонований комплекс вправ забезпечує поєднання навчальної, розвивальної та контролюючої функцій, створює умови для диференціації навчання та підвищує результативність підготовки учнів до підсумкового оцінювання. Таким чином, інтерактивні сервіси та прикладні цифрові інструменти постають ефективним допоміжним дидактичним засобом модернізації шкільної історичної освіти та важливим інструментом реалізації компетентнісного підходу в навчанні історії України.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було здійснено комплексний аналіз теоретичних, нормативно-методичних та практичних аспектів використання інтерактивних платформ у процесі навчання історії України в 11 класі. Опрацювання наукової літератури, сучасних освітніх концепцій, державних нормативних документів і практичного досвіду застосування цифрових технологій дало змогу досягти поставленої мети дослідження — обґрунтувати теоретико-методичні особливості й дидактичний потенціал сучасних інтерактивних платформ при вивченні історії України в 11 класі та розробити комплекс практичних матеріалів для їх ефективної інтеграції в освітній процес.

У першому розділі розкрито сутність, класифікацію та понятійні характеристики інтерактивних освітніх платформ у сучасному педагогічному дискурсі. Визначено, що вони охоплюють широкий спектр програм, онлайн-сервісів і мультимедійних ресурсів, які використовуються для організації навчальної діяльності, комунікації, оцінювання, візуалізації інформації та створення інтерактивного контенту. Аналіз різних підходів до класифікації дозволив підтвердити багатофункціональність і педагогічний потенціал цифрового інструментарію, довівши, що в інформаційному суспільстві ці засоби постають ефективним додатковим елементом організації гнучкого та адаптивного освітнього середовища, який суттєво розширює можливості класичних методів навчання.

Проаналізовано нормативно-правове забезпечення цифровізації шкільної історичної освіти в Україні. З'ясовано, що Закони України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», Концепція «Нова українська школа», Державний стандарт базової та повної загальної середньої освіти, а також Концепція цифрової трансформації освіти і науки створюють цілісне правове підґрунтя для інтеграції цифрових технологій у навчальний процес. Установлено, що цифровізація освіти є закономірним етапом модернізації сучасного освітнього простору, де особлива увага приділяється формуванню

інформаційно-цифрової компетентності здобувачів освіти та професійній готовності педагогів до роботи в умовах цифрового середовища.

У другому розділі охарактеризовано функціональні та дидактичні можливості цифрових інструментів та інтерактивних сервісів у контексті викладання історії України в 11 класі. Доведено, що цифрові платформи мають значний потенціал для подолання абстрактності історичного матеріалу, оскільки вони забезпечують наочність складних суспільно-політичних процесів новітньої історії та створюють умови для активної взаємодії учнів із контентом. Особливо ефективними у процесі навчання визначено інтерактивні карти, мультимедійні презентації, цифрові хронологічні стрічки та відеоматеріали, використання яких безпосередньо сприяє формуванню просторово-хронологічного мислення, вміння аналізувати історичні джерела та співставляти факти.

Обґрунтовано роль інтерактивних платформ як інструменту інтенсифікації та активізації пізнавальної діяльності учнів старших класів. Встановлено, що інтерактивні сервіси (зокрема платформи формуального оцінювання *Kahoot!*, *Quizizz*, *Wordwall* та *LearningApps*) дозволяють трансформувати процес перевірки знань у динамічну й мотиваційно привабливу форму навчальної взаємодії. Завдяки елементам гейміфікації їх застосування забезпечує оперативний зворотний зв'язок, сприяє індивідуалізації навчання, дозволяє своєчасно виявляти прогалини у знаннях (що є критично важливим під час підготовки до НМТ) і суттєво знижує психологічний бар'єр перед помилкою.

У третьому розділі змодельовано оптимальні форми та методи використання цифрових інструментів та інтерактивних сервісів на різних етапах уроку історії України. Досліджено, що цифрові засоби можуть успішно застосовуватися під час мотивації навчальної діяльності, пояснення нового матеріалу, закріплення знань, проведення рефлексії та контролю результатів навчання на комбінованому уроці. При цьому найбільш результативним визначено поєднання мультимедійних засобів із методами проблемного та проєктного навчання, що дозволяє активізувати дослідницьку діяльність учнів старших класів.

Розроблено систему практичних завдань на базі інтерактивних сервісів *Quizizz*, *Kahoot!* та *Wordwall* для учнів 11 класу й сформульовано методичні рекомендації щодо їх застосування. Створені компетентнісно орієнтовані вправи спрямовані на розвиток аналітичного мислення, уміння працювати з історичними джерелами та здійснювати причинно-наслідковий аналіз подій. Для підвищення ефективності викладання та подолання таких викликів, як ризик перевантаження учнів чи технічні обмеження, вчителям рекомендовано чітко дозувати цифрове навантаження, гармонійно поєднувати прикладні онлайн-сервіси з традиційними методами роботи (груповою взаємодією, аналізом підручників) та використовувати хмарні технології для забезпечення доступу до матеріалів поза уроком.

Разом із тим дослідження дозволило виявити низку проблем, на основі яких було сформульовано практичні рекомендації для вчителів щодо підвищення ефективності викладання. Для подолання таких викликів, як недостатнє технічне забезпечення, ризик перевантаження учнів та брак якісного україномовного контенту, педагогам рекомендовано чітко дозувати цифрове навантаження, гармонійно поєднувати онлайн-платформи з традиційними методами роботи (зокрема, аналізом підручників та груповою взаємодією), використовувати хмарні технології для забезпечення рівного доступу до матеріалів поза уроком, а також систематично підвищувати власну ІКТ-компетентність.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що системне та методично обґрунтоване використання інтерактивних освітніх платформ у процесі навчання історії України в 11 класі є ефективним засобом модернізації сучасної історичної освіти. Їх інтеграція в структуру уроку дозволяє трансформувати роль учителя з ретранслятора інформації на модератора пізнавального пошуку, що окреслює важливий і перспективний напрям розвитку сучасної педагогічної науки та практики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

I. Нормативні документи

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти : затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 23 листоп. 2011 р. № 1392. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text> (дата звернення: 29.03.2026)
2. Державний стандарт базової середньої освіти : затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 30 верес. 2020 р. № 898. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/76886/#google_vignette (дата звернення: 29.03.2026)
3. Концептуально-референтна рамка цифрової компетентності педагогічних й науковопедагогічних працівників. URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2622-ramka_cifrovoi_kompetentnosti_pedagogicnih_j_naukovo_pedagogicnih.pdf (дата звернення: 29.03.2026)
4. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczepczyia.pdf> (дата звернення: 29.03.2026)
5. Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року : проєкт / Міністерство освіти і науки України. Київ, 2021. 8 с. URL: <https://mon.gov.ua/news/kontseptsiya-tsifrovoi-transformatsii-osviti-i-nauki-mon-zaproshue-do-gromadskogo-obgovorennya> (дата звернення: 30.03.2026)
6. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів. Історія України. Всесвітня історія. 6–11 класи / Міністерство освіти і науки України. Київ, 2022. 106 с. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/2022/08/15/Navchalna.programa.2022.WH.HU.6-11.pdf> (дата звернення: 30.03.2026)
7. Про затвердження професійного стандарту за професіями «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти», «Вчитель закладу загальної середньої освіти», «Вчитель з початкової освіти (з дипломом

молодшого спеціаліста)» : Наказ Міністерства розвитку економіки, торгівлі та сільського господарства України від 23 груд. 2020 р. № 2736. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2736915-20#Text> (дата звернення: 30.03.2026)

8. Про освіту : Закон України від 05 верес. 2017 р. № 2145-VIII. *Відомості Верховної Ради України*. 2017. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 30.03.2026)
9. Про повну загальну середню освіту : Закон України від 16 січ. 2020 р. № 463-IX. *Відомості Верховної Ради України*. 2020. № 31. Ст. 226. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 30.03.2026)

II. Монографії, статті, матеріали наукових конференцій

10. Бабічев О. І. Інтерактивні платформи для вивчення історії України в умовах змішаного навчання. Педагогічна Академія: наукові записки, 2025. Вип. 18. С. 1–23. URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/958/839> (дата звернення: 25.03.2026)
11. Богаченко В. К. Сучасні онлайн-ресурси як засоби контролю навчальної успішності учнів з інформатики. *Академічні візії*, 2024. Вип. 30. С. 1–9. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/1013> (дата звернення: 08.05.2026)
12. Болмосова В. Цифрові інструменти для дистанційного навчання на уроках з історії України. *Методика навчання географії та історії: сучасні виклики та практичний досвід : матеріали I Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Дніпро, 10 квіт. 2025 р.)*. Дніпро : Середняк Т. К., 2025. С. 134–138. URL: https://www.dnu.dp.ua/docs/ndc/2025/materiali_konferentciy/6_10_04_2025.pdf#page=135 (дата звернення: 26.04.2026)

13. Бугаєць Н. Засоби програми Mentimeter для інтерактивного навчання. *Матеріали Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації»*: 36. наук. праць. Переяслав, 2020. Вип. 59. С. 167–171. URL: <https://drive.google.com/file/d/1ZX8hS4jXx1oPSBwi6VWRVFKgMDmUXozM/view> (дата звернення: 03.05.2026)
14. Бурлачка М. Діджиталізація освіти під час викладання історії України в умовах воєнного стану. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка* /редактори-упорядники М. Пантюк, А. Душний, В. Ільницький, І. Зимомря. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика». 2022. Вип.55. Том 1. С. 216–220. URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/55_2022/part_1/35.pdf (дата звернення: 03.05.2026)
15. Васьківська Т. Використання цифрових інструментів для вивчення історії: основи та принципи. *Педагогічна Житомирщина*, 2025. № 2 (38). С.1–7. URL: <https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2025/06/6.-%D0%92%D0%B0%D1%81%D1%8C%D0%BA%D1%96%D0%B2%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0.pdf> (дата звернення: 30.04.2026)
16. Галушко Н. А., Хряпін Е. О., Руднік Д. Г. Використання інтерактивних платформ здобувачами історичної освіти під час навчання та педагогічної практики. *Педагогічна інноватика: сучасність та перспективи*. 2025. № 10. Розділ 1: Освіта та педагогічні науки. С.9–13. URL: <https://journals.uzhnu.uz.ua/index.php/ped/article/view/1442/1522> (дата звернення: 01.05.2026)
17. Генсерук Г. В., Бойко М. М., Мартинюк С. В. Цифрові інструменти комунікації в освітньому процесі закладу вищої освіти. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка*. 2022. № 1. С. 31–39. URL: <http://nzp.tnpu.edu.ua/article/view/261318> (дата звернення: 16.04.2026)

- 18.Говорун Б. Цифрові інструменти вчителя: функції, переваги, застосування. Освіта.UA. URL: <https://osvita.ua/school/method/91206/> (дата звернення: 09.05.2026)
- 19.Гончарова І.П. Цифрові технології в освіті як засіб покращення доступності та ефективності навчання. *Розвиток науково-методичної компетентності педагогічних працівників на засадах цифрової дидактики : матеріали міжрегіонального наук.-практ. семінару*. Біла Церква : Білоцерківський інститут неперервної професійної освіти, 2023. С.1–6. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734946/1/%D0%93%D0%BE%D0%BD%D1%87%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8.pdf (дата звернення: 24.03.2026)
- 20.Гринь О. Можливості платформи КАНООТ при вивченні історії. Інновації в освіті: Тези доповідей учасників Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю. Чернігів, 2023. С. 9–12. URL:http://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/9396/1/%D0%86%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97%20%D0%B2%20%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82%D1%96_%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8%20%D0%B4%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%B9.pdf (дата звернення: 08.05.2026)
- 21.Гулай О., Кабак В., Герасимчук Г. Засоби та технології цифрового навчання: теоретичний та практичний аспекти : Монографія. Луцьк: ЛНТУ, 2023. 160 с. URL: <https://lib.lntu.edu.ua/sites/default/files/2023-11/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F%20%D0%93%D1%83%D0%BB%D0%B0%D0%B9%2C%20%D0%9A%D0%B0%D0%B1%D0%B0%D0%BA%2C%20%D0%93%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%87%D1%83%D0%BA.pdf> (дата звернення: 29.03.2026)

- 22.Гуменюк Л. Цифрові технології у викладанні історії: досвід, виклики, перспективи. Інноваційна професійна освіта, 2025. Вип. 1(22), С.615–620. URL:<https://conference.ivet.edu.ua/index.php/1/uk/article/view/520/494> (дата звернення: 15.04.2026)
- 23.Давидюк, Р. Використання цифрових технологій у процесі навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі/ Р. Давидюк, В. Данильчук. *Освіта. Інноватика. Практика : науковий журнал*. МОН України, Сумський державний педагогічний ун-т ім. А. С. Макаренка ; [редкол.: М. Друшляк (гол. ред), О. Семеніхіна, Francis Kwadwo Awuah, N. Demeshkant та ін.]. Суми : [СумДПУ ім. А. С. Макаренка], 2025. Т. 13, № 8. С. 26–32. URL: <https://oip-journal.org/index.php/oip/article/view/616/470> (дата звернення: 10.05.2026)
- 24.Добровольська С. Використання сервісу mentimeter в освітньому процесі. Вісник Тернопільського відділу Українського географічного товариства. Тернопіль : Тайп, 2020. №4 (вип. 4). С. 107–111. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/22904/1/20_Dobrovolska.pdf (дата звернення: 16.04.2026)
- 25.Золотарьова К. Використання мультимедійних технологій на уроках історії у закладах середньої освіти. *Актуальні проблеми теорії та методики навчання історії : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Запоріжжя, 10 травня 2023 р.)*. Запорізький національний університет. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2023. С.233–239. URL: https://sites.znu.edu.ua/interactiv.edu.lab/Conference/aktual_n_problemi_tmn_.pdf (дата звернення: 30.04.2026)
- 26.Ковальчук А. Цифрові інструменти в діяльності педагога професійного навчання. *Молодь і ринок*. 2024. № 6 (226). С. 171–176. URL: <https://mir.dspu.edu.ua/article/view/307879/299840> (дата звернення: 31.03.2026)

27. Коломоець О. Ю. Цифрові інструменти візуалізації навчального матеріалу з історії. *Інноваційні практики наукової освіти: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції*. Київ: Інститут обдарованої дитини НАПН України. 2023. С. 315–319. URL: https://iod.gov.ua/content/events/54/iii-vseukrayinska-naukovo-praktichna-konferenciya-innovaciyni-praktiki-naukovoyi-osviti_publications.pdf?1711288151.0339 (дата звернення: 10.04.2026)
28. Крижановський О. М., Піддубна В. В., Таран К. О. Методи і інструменти діджиталізації освітнього процесу у початковій школі. *Академічні візії*. 2025. Вип. 48. С.1–10. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/2343/2214> (дата звернення: 30.03.2026)
29. Марчук Н. А. Цифрові інструменти в професійній освіті України: історія виникнення, особливості впровадження та перспективи. *Професійноприкладні дидактики*. 2024. № 2. С. 48–53. <http://188.190.43.194:7980/jspui/bitstream/123456789/13985/1/10.pdf> (дата звернення: 02.04.2026)
30. Марциновська Л. О. Інтернет-сервіси Kahoot та Quizizz на допомогу учителю історії. Освітній проєкт «На Урок». URL: <https://naurok.com.ua/internet-servisi-kahoot-ta-quizizz-na-dopomogu-uchitelyu-istori-45448.html> (дата звернення: 10.05.2026)
31. Москалюк М. М. Цифрові технології та їх роль у вивченні історії / М. М. Москалюк, А. В. Лень. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету»*, 2025. Вип. 18. С. 92–102. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/581/489> (дата звернення: 01.04.2026)
32. Муляр О. П., Василенко Н. В. Дидактичні аспекти використання інтерактивної дошки Padlet у процесі навчання історії у закладах загальної середньої освіти. *Вісник післядипломної освіти. Серія «Педагогічні науки»*. 2023. Т. 24. №53. С. 123–137. URL:

- http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/visnyk_PO/24_53_2023/pedagogy/Bulletin_24_53_Pedagogika_Muliar_Vasylenko.pdf (дата звернення: 29.04.2026)
33. Нетьосов С. І. Використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках правознавства. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2011. № 3 (23). С.1–12. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/489> (дата звернення: 03.05.2026)
34. Пометун О. І. Як підготувати вчителя початкової школи до проведення ефективного уроку. *Тенденції сучасної підготовки майбутніх учителів початкової школи: зб. Матеріалів Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції сучасної підготовки майбутніх учителів початкової школи»* (м. Умань, 7-8 жовтня 2020 року). Умань, 2020. С.45–50. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/722370/1/%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%83%D0%BD%20%D0%9E.%20%D1%96%D0%B7%20%D0%97%D0%B1%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_2020.pdf (дата звернення: 25.04.2026)
35. Прима В. В., Лазарчук О. А., Турчин В. В. Діджиталізація у процесі вивчення спеціальних дисциплін (переваги та недоліки). *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 7(41). С. 468–475. URL: <https://perspectives.pp.ua/index.php/pis/article/view/13174/13236> (дата звернення: 27.03.2026)
36. Радкевич О.П. Інструменти EdTech для навчання та оцінювання: монографія. Київ: Видавництво Людмила, 2023. 220 с. URL: <https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2025/03/INSTRUMENTY-EDTECH-DLYA-NAVCHANNYA-TA-OTSINYUVANNYA.pdf> (дата звернення: 25.04.2026)
37. Слободянюк, І. Ю.; Цегольник, Л. П. Використання інтернет-сервісу Quizizz у системі засобів перевірки та оцінювання навчальних досягнень

- учнів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали IV Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції* (м. Тернопіль, 7–8 листопада, 2019). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2019. С. 183–185. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/14501/1/Slobodianiuk.pdf> (дата звернення: 10.05.2026)
- 38.Тетерятник Б. С. Діджитизація та діджиталізація в контексті віртуалізації господарської діяльності. *Право та інновації*. 2018. № 3. С.180–184. URL: <https://ndipzir.org.ua/wp-content/uploads/2018/03/Teteriatnyk.pdf> (дата звернення: 27.03.2026)
- 39.Ухналь О. М. Використання інтернет-сервісу LearningApps.org на уроках історії майбутніми вчителями історії у процесі їх професійної підготовки. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 37. С. 131–135. URL: <http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2021/37/28.pdf> (дата звернення: 10.05.2026)
- 40.Фендьо О. Сучасні онлайн-інструменти для організації інтерактивного навчання. *Актуальні проблеми в системі освіти: загальноосвітній заклад середньої освіти – доуніверситетська підготовка – заклад вищої освіти*, 2023. Вип. 1(3). С. 620–632. URL: https://www.researchgate.net/publication/374223396_SUCASNI_ONLAJN-INSTRUMENTI_DLA_ORGANIZACII_INTERAKTIVNOGO_NAVCANNIA (дата звернення: 19.04.2026)
- 41.Цифрові технології як складові успіху сучасного вчителя історії. Освітній проєкт «На Урок». URL: <https://naurok.com.ua/cifrovi-tehnologi-yak-skladovi-uspihu-suchasnogo-vchitelya-istori-415609.html>(дата звернення: 06.04.2026)
- 42.Як використовувати YouTube на уроці. URL: https://phys.ipk.kubg.edu.ua/?page_id=1711 (дата звернення: 10.04.2026)

III. Підручники, посібники, методичні рекомендації

43. Власов В. С. Історія України (профільний рівень) : підручник для 11 класу закладів загальної середньої освіти / В. С. Власов, С. В. Кульчицький, О. Є. Панарін. Київ : Літера ЛТД, 2024. 368 с. URL: <https://files.pidruchnyk.com.ua/uploads/book/11-klas-istoriya-ukr-vlasov-2024-prof.pdf> (дата звернення: 10.05.2026)
44. Інструктивно-методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів / інтегрованих курсів у закладах загальної середньої освіти у 2025/2026 навчальному році: додаток до листа МОН України від 13.08.2025 № 1/16828-25. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-instruktyvno-metodychni-rekomendatsii-shchodo-vykladannia-navchalnykh-predmetiv-intehrovanykh-kursiv-u-zakladakh-zahalnoi-serednoi-osvity-u-20252026-navchalnomu-rotsi> (дата звернення: 30.03.2026).
45. Лист Міністерства освіти і науки України від 13 серпня 2025 р. № 1/16828-25 Про інструктивно-методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів / інтегрованих курсів у закладах загальної середньої освіти у 2025/2026 навчальному році. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/95201/ (дата звернення: 30.03.2026).
46. Маринченко Г. М. Методика викладання історії у ЗЗСО : матеріали для організації самостійної роботи під час дистанційного та змішаного навчання : навчально-методичний посібник. Миколаїв : видавець Румянцева Г. В., 2022. 209 с. URL: https://library.megu.edu.ua:9443/jspui/bitstream/123456789/3765/1/2022-%D0%9C%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D0%9C%D0%92%D0%86_%D1%83%D0%97%D0%97%D0%A1%D0%9E_2022.pdf (дата звернення: 01.05.2026)
47. Методичні рекомендації щодо формування інформаційно-цифрової компетентності педагогічних працівників [Електронний ресурс] / Міністерство освіти і науки України, ДУ «Український інститут розвитку освіти». Київ, 2021. 22 с. URL: <https://uied.org.ua/wp->

<content/uploads/2022/07/metodychni-rekomendacziyi-z-rozvytku-czyfrovoyi-kompetentnosti.pdf> (дата звернення: 28.04.2026)

48. Пометун О. І. Методика навчання історії в школі / О.І. Пометун, Г.О. Фрейман. Київ: Генеза, 2006. 328 с. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/3731/1/%D0%9F%D0%BE%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%83%D0%BD_%D0%9E.%D0%86.%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%BA%D0%B0.pdf (дата звернення: 10.05.2026)
49. Пшенична О. С. Цифрові та мультимедійні технології в профільній середній та фаховій передвищій освіті : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти магістра спеціальності «Середня освіта» освітньо-професійної програми «Середня освіта (Історія)». Запоріжжя: ЗНУ, 2024. 146 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/19216> (дата звернення: 30.04.2026)

IV. Електронні ресурси

50. Бородій Н. О. Інтернет-ресурси: поняття, види, їх цільова аудиторія [Мультимедійна презентація Prezi]. URL: <https://prezi.com/p/f3mf-nqs3r4n/presentation/> (дата звернення: 05.04.2026)
51. Історія Без Міфів: YouTube-канал. URL: <https://youtube.com/@istoriyabezmfiv?si=3E3ehHlNEiIR39hx> (дата звернення: 05.04.2026)
52. Канал імені Т. Г. Шевченка : YouTube-канал. URL: <https://youtube.com/@imgsh?si=7BeR7ur9ie16u9ju> (дата звернення: 05.04.2026)
53. Литвинова С. В. Інноваційні цифрові інструменти вчителя інформатики : презентація. Інститут цифровізації освіти НАПН України. URL: <https://www.kievoit.ippo.kubg.edu.ua/kievoit/c230822/r3.pdf>. (дата звернення: 27.03.2026)
54. Canva. URL: <https://www.canva.com/> (дата звернення: 24.04.2026)

- 55.EDpuzzle. URL: <https://edpuzzle.com/> (дата звернення: 16.04.2026)
- 56.Google Arts & Culture. URL: <https://artsandculture.google.com/> (дата звернення: 24.04.2026)
- 57.Google Earth. URL: https://earth.google.com/static/multi-threaded/versions/20260423_1200_RC02/index.html (дата звернення: 24.04.2026)
- 58.Histogramy. URL: <https://histography.io/> (дата звернення: 05.04.2026)
- 59.iMindMap (Ayoa). URL: <https://www.ayoa.com/imindmap/> (дата звернення: 15.04.2026)
- 60.Kahoot!. URL: <https://kahoot.it/> (дата звернення: 10.05.2026)
- 61.LearningApps.org. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 10.05.2026)
- 62.MapChart. URL: <https://www.mapchart.net/> (дата звернення: 15.04.2026)
- 63.Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/> (дата звернення: 01.05.2026)
- 64.mozaWeb. URL: <https://ua.mozaweb.com/> (дата звернення: 28.04.2026)
- 65.Ourboox. URL: <https://www.ourboox.com/> (дата звернення: 13.04.2026)
- 66.Padlet. URL: <https://padlet.com/> (дата звернення: 01.05.2026)
- 67.Preceden. URL: <https://www.preceden.com/> (дата звернення: 03.04.2026)
- 68.Quizizz (Wayground). URL: <https://wayground.com/?lng=en> (дата звернення: 10.05.2026)
- 69.RunningReality. URL: <https://www.runningreality.org/> (дата звернення: 10.04.2026)
- 70.StoryJumper. URL: <https://www.storyjumper.com/> (дата звернення: 10.04.2026)
- 71.Timeline JS. URL: <https://timeline.knightlab.com/> (дата звернення: 30.04.2026)
- 72.Timetoast. URL: <https://www.timetoast.com/> (дата звернення: 10.04.2026)
- 73.Wordwall. URL: <https://wordwall.net/uk> (дата звернення: 10.05.2026)
- 74.YouTube. URL: <https://www.youtube.com/> (дата звернення: 16.04.2026)

V. Авторський комплекс вправ на інтерактивних освітніх платформах

- 75.Деформований текст : [інтерактивна вправа на платформі Wordwall]. URL: <https://wordwall.net/uk/resource/114305267> (дата звернення: 19.05.2026).
- 76.Новітня історія України: перевірка знань : [тестовий комплекс на платформі Quizizz]. URL: https://wayground.com/admin/assessment/6a1c09fd471b40fa0e4a62ab?source=lesson_share (дата звернення: 19.05.2026).
77. Новітня історія України: події та постаті у фотографіях : [гейміфікована освітня вікторина на платформі Kahoot!]. URL: <https://create.kahoot.it/details/7904b996-87dc-4f3f-90c6-0271cf56174b> (дата звернення: 19.05.2026).
- 78.Суперечливий характер деєталінізації: [інтерактивна вправа на платформі LearningApps.org]. URL: <https://learningapps.org/51754398> (дата звернення: 10.05.2026).
79. Три хвили громадянського протесту в Україні : [інтерактивна вправа на платформі LearningApps.org]. URL: <https://learningapps.org/51754806> (дата звернення: 19.05.2026).
- 80.Цифровий «тайм-колапс» (знаходження суперечностей у першоджерелах) : [інтерактивна хронологічна стрічка на платформі TimelineJS]. URL: https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=v2%3A2PACX-1vRsDBgQNvRRxmXO03xiF2U-fGY0_pZiVmb5INAMDwz8LcSpmJsYDmwutnwj_Ymzy2NgVfrqVP6zSd5S&font=Default&lang=en&initial_zoom=2&width=100%25&height=650 (дата звернення: 19.05.2026).

ДОДАТКИ

Додаток А

Таблиця взаємозв'язку цифрових компетентностей педагога та очікуваних результатів навчання учнів 11 класу.

Вимоги до цифрових навичок педагога		Очікувані результати формування ІК-компетентності учня 11 класу
Комп'ютерна грамотність	Впевнене використання цифрових пристроїв, програмного забезпечення, цифрових сервісів і мобільних технологій.	Учень ефективно використовує цифрові інструменти та технології для навчання, особистісного й професійного розвитку.
Інформаційна та медіаграмотність	Визначення інформаційних потреб, пошук, відбір, аналіз, критична оцінка достовірності інформації, протидія маніпуляціям і пропаганді.	Учень знаходить, аналізує, перетворює, узагальнює, систематизує та подає дані; критично оцінює інформацію для розв'язання життєвих проблем.
Безпека в цифровому середовищі	Захист пристроїв, персональних даних, цифрової ідентичності; усвідомлення ризиків і загроз цифрового середовища.	Учень безпечно та відповідально діє в інформаційному суспільстві, дотримується етичних і правових норм інформаційної взаємодії.
Професійна комунікація та співпраця у цифровому середовищі	Використання цифрових засобів для взаємодії, обміну інформацією, командної роботи та професійного розвитку.	Учень організовує та використовує цифрові середовища для спілкування і співпраці як активний учасник цифрової взаємодії.
Добір, створення та модифікація цифрових освітніх ресурсів	Використання, адаптація, поширення та захист цифрового контенту.	Учень створює інформаційні продукти та програми для розв'язання практичних завдань і творчого самовираження.
Організація навчання з використанням цифрових технологій	Управління освітнім процесом, інтерактивне навчання, цифрове оцінювання, підтримка саморегуляції учнів.	Учень використовує цифрові технології для навчальної діяльності, самоосвіти та розв'язання навчальних і життєвих проблем.

Цифрова інклюзія та доступність	Забезпечення доступності цифрових ресурсів для всіх учнів, у тому числі з особливими освітніми потребами.	Учень уміє працювати в різних цифрових середовищах, співпрацювати з іншими та використовувати цифрові інструменти незалежно від умов навчання.
Формування цифрової компетентності здобувачів освіти	Навчання учнів цифровій комунікації, співпраці, створенню контенту, кібербезпеці та розв'язанню проблем у цифровому середовищі.	Учень організовує цифрову взаємодію, створює цифрові продукти, дотримується правил кібербезпеки та використовує цифрові технології для вирішення проблем.
Безперервний професійний розвиток у цифровому середовищі	Рефлексія власної цифрової компетентності, самоосвіта, використання цифрових технологій для професійного зростання.	Учень демонструє готовність до навчання впродовж життя, самостійного освоєння нових цифрових інструментів і технологій.
Етичне та відповідальне використання цифрових технологій	Дотримання авторського права, академічної доброчесності, принципів цифрового громадянства.	Учень усвідомлює наслідки використання інформаційних технологій для себе, суспільства та довкілля; дотримується принципів академічної доброчесності.

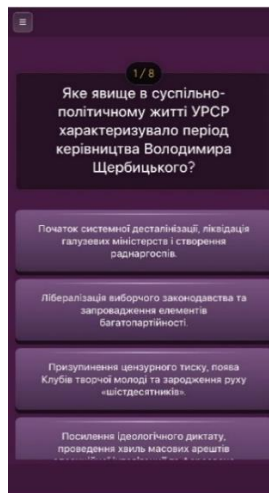
Джерело: власна розробка автора роботи

Додаток Б

Тестовий комплекс та завдання на відповідність на онлайн-платформі

Quizizz

Новітня історія України: перевірка знань



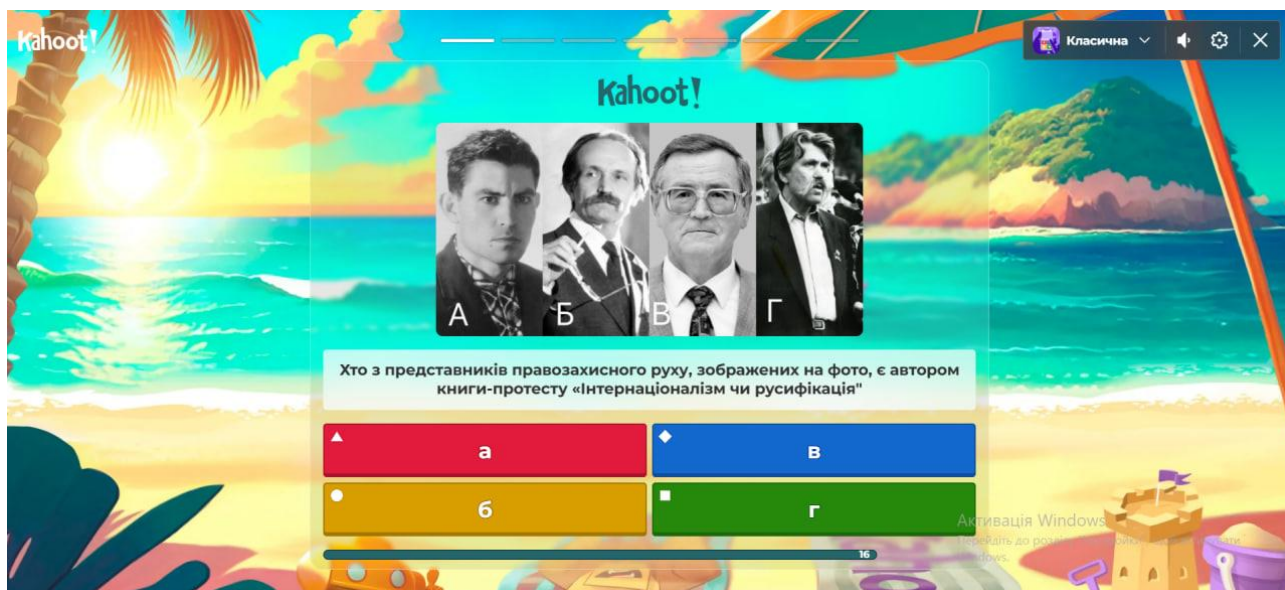
Джерело: власна методична розробка автора роботи

URL: https://wayground.com/admin/assessment/6a1c09fd471b40fa0e4a62ab?source=lesson_share

Додаток В

Гейміфікована освітня вікторина на онлайн-платформі Kahoot!

Новітня історія України: події та постаті у фотографіях



Джерело: власна методична розробка автора роботи. URL: <https://create.kahoot.it/details/7904b996-87dc-4f3f-90c6-0271cf56174b>

Додаток Г

Інтерактивні вправи на сортування та класифікацію на Онлайн-платформі LearningApps.org

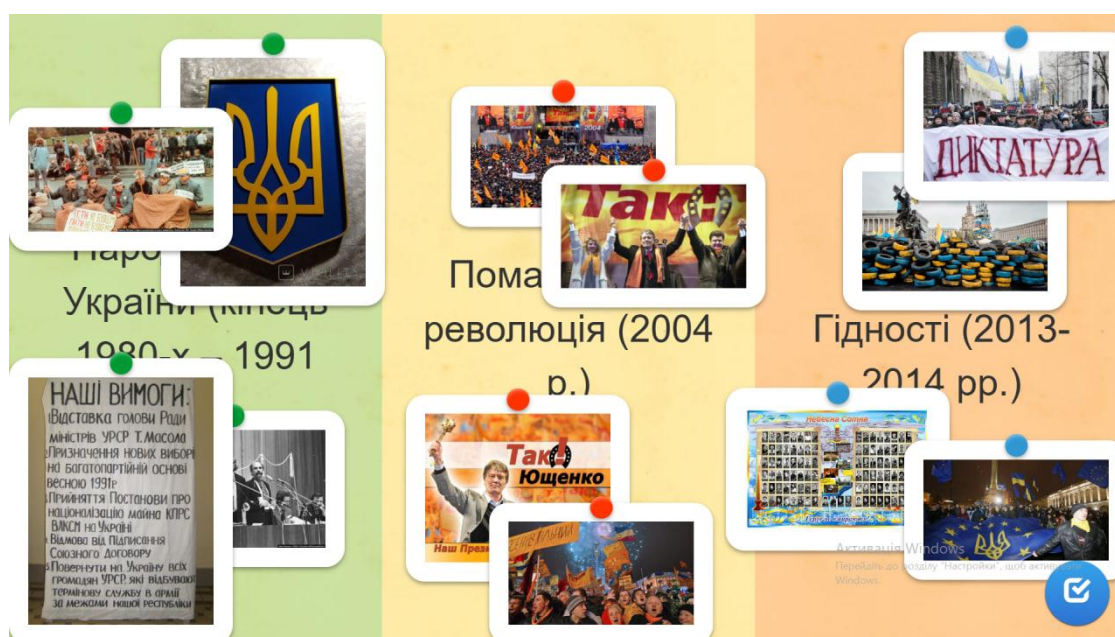
Вправа «Суперечливий характер десталінізації»



Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://learningapps.org/user/User16059935>

Вправа «Три хвилі громадянського протесту в Україні»



Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://learningapps.org/user/User16059935>

Онлайн-платформа Wordwall (Мультимедійні дидактичні ігри та робота з першоджерелами)

Вправа «Деформований текст»

0:09

закриті судові процеси ліквідації стагнація

Головною загрозою для української культури в умовах радянської дійсності середини 1950-х – 1960-х років є тотальна русифікація , яка веде до поступової асиміляції українського народу та нівелювання його національної самобутності. Спроби інтелігенції виступити на захист рідної мови жорстко придушуються тоталітарною системою, свідченням чого є таємні та русифікація над молодими правозахисниками асиміляція

Submit Answers

Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://wordwall.net/uk/resource/114305267>

Вправа «Повоєнна відбудова України»

0:30 Tap one to open

1

У якому році радянська влада провела масову насильницьку депортацію населення західних областей України під назвою операція «Захід»?

Яка примусова військово-політична акція польського уряду 1947 року призвела до депортації українців з їхніх етнічних земель у західні та північні райони Польщі?

Яка міжнародна організація включила УРСР до свого складу у 1945 році як країну-засновницю?

5

Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://wordwall.net/uk/resource/114305421>

Додаток Е

**Класифікація цифрових платформ та інструментів за функціональним
призначенням в освітньому процесі**

Функціональна група	Призначення	Приклади цифрових інструментів
Системи управління навчанням (LMS)	Організація освітнього процесу, розміщення матеріалів, контроль виконання завдань, оцінювання та комунікація	Moodle, Google Classroom, Canvas, Blackboard, ClassDojo
Засоби комунікації та онлайн-взаємодії	Забезпечення синхронного та асинхронного спілкування учасників освітнього процесу	Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Viber, Telegram, WhatsApp, Slack
Інструменти для спільної діяльності	Організація групової роботи, проєктної діяльності та колективного редагування матеріалів	Google Workspace, Microsoft Teams, Padlet, Miro, Jamboard
Засоби оцінювання та моніторингу результатів навчання	Проведення тестування, формувального оцінювання, аналіз навчальних досягнень	Google Forms, Kahoot!, Classtime, Testportal, Quizizz, Edpuzzle, Unicheck
Інструменти створення навчального контенту	Розробка презентацій, відеоматеріалів, інтерактивних ресурсів	Canva, Prezi, PowerPoint, Google Slides, Camtasia
Засоби створення інтерактивних вправ	Активізація пізнавальної діяльності, закріплення знань через інтерактивні завдання	LearningApps, Wordwall, Wizer.me, ClassTools.NET, StudyStack
Мультимедійні та інформаційні ресурси	Подання навчальної інформації в різних форматах (текст, аудіо, відео)	YouTube, SoundCloud, Google Docs
Пошукові та науково-інформаційні системи	Пошук навчальної та наукової інформації	Google, Google Академія, Search.com.ua
Хмарні сервіси та засоби зберігання даних	Зберігання матеріалів, забезпечення доступу до файлів і спільної роботи	Google Drive, OneDrive, Dropbox
Засоби аналізу та візуалізації даних	Опрацювання інформації та представлення результатів у графічній формі	Microsoft Excel, Google Sheets, Tableau

Технології віртуальної та доповненої реальності	Створення імерсивного освітнього середовища, моделювання об'єктів і процесів	Merge Cube, Google Expeditions
Технології штучного інтелекту	Генерування контенту, підтримка навчальної діяльності, персоналізація навчання	ChatGPT, Gemini

Джерело: власна розробка автора роботи

Додаток Є

Класифікація інтерактивних платформ та компетентностей, що формуються під час вивчення історії України в 11 класі

Платформа	Компетентності, що формуються
Canva	інформаційно-цифрова; творчість та ініціативність; уміння візуалізувати історичну інформацію
EDpuzzle	критичне мислення; робота з історичними джерелами; самоконтроль навчання
Google Arts & Culture	культурна компетентність; історична свідомість; уміння аналізувати візуальні джерела
Google Earth	геопросторове мислення; історико-просторова компетентність
Histogramy	історико-хронологічна компетентність; аналіз історичних процесів
iMindMap	системне мислення; узагальнення та структурування знань
Kahoot!	самоконтроль; мотивація до навчання; цифрова компетентність
LearningApps	історико-хронологічна компетентність; критичне мислення; аналіз фактів і подій
MapChart	геопросторове мислення; робота з картографічними джерелами
Mentimeter	комунікативна компетентність; аргументація; критичне мислення
mozaWeb	дослідницька компетентність; візуальне мислення; цифрова грамотність
Ourboox	творчість; комунікація; робота з інформацією
Padlet	співпраця; комунікативна компетентність; проєктна діяльність
Preceden	історико-хронологічна компетентність; систематизація подій

Quizizz	самоконтроль; рефлексія; цифрова компетентність
RunningReality	історична уява; критичне осмислення історичних подій; дослідницькі навички
StoryJumper	творчість; комунікативна компетентність; історичне мислення
Timetoast	історико-хронологічна компетентність; аналіз причинно-наслідкових зв'язків
TimelineJS	історико-хронологічна компетентність; робота з цифровими джерелами; аналітичне мислення
Wordwall	логічне мислення; закріплення знань; пізнавальна активність
YouTube	медіаграмотність; критичне мислення; інформаційна компетентність

Джерело: власна розробка автора роботи

Додаток Ж

Інтерактивний відеоурок «Проголошення незалежності України»

edpuzzle

Log in

Яна Дереш

Українська незалежність. 1991
Історія для дорослих
1991

МІНІ ВІДЕО

YouTube

MULTIPLE-CHOICE QUESTION

Яка подія стала безпосереднім поштовхом до проголошення незалежності України?

☐ Перебудова

☐ Референдум 1991 року

☒ Серпневий путч 1991 року

☐ Помаранчева революція

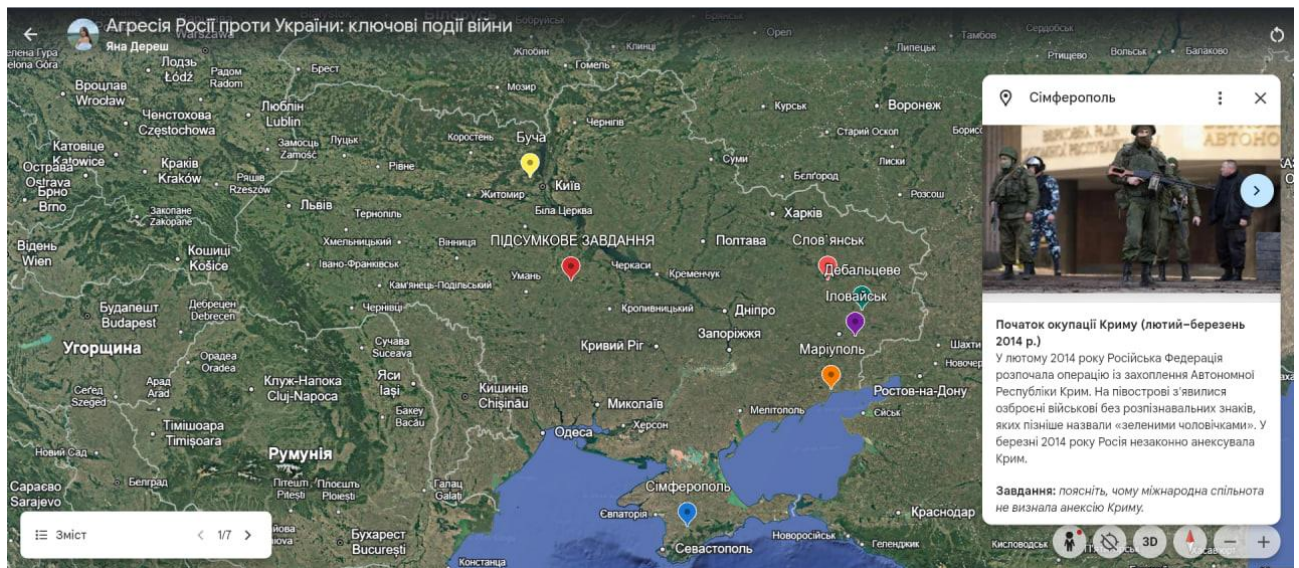
Rewatch Skip Submit

Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://edpuzzle.com/media/6a253dacefac689c0af6fbf6>

Додаток 3

Картографічний проєкт «Агресія Росії проти України»

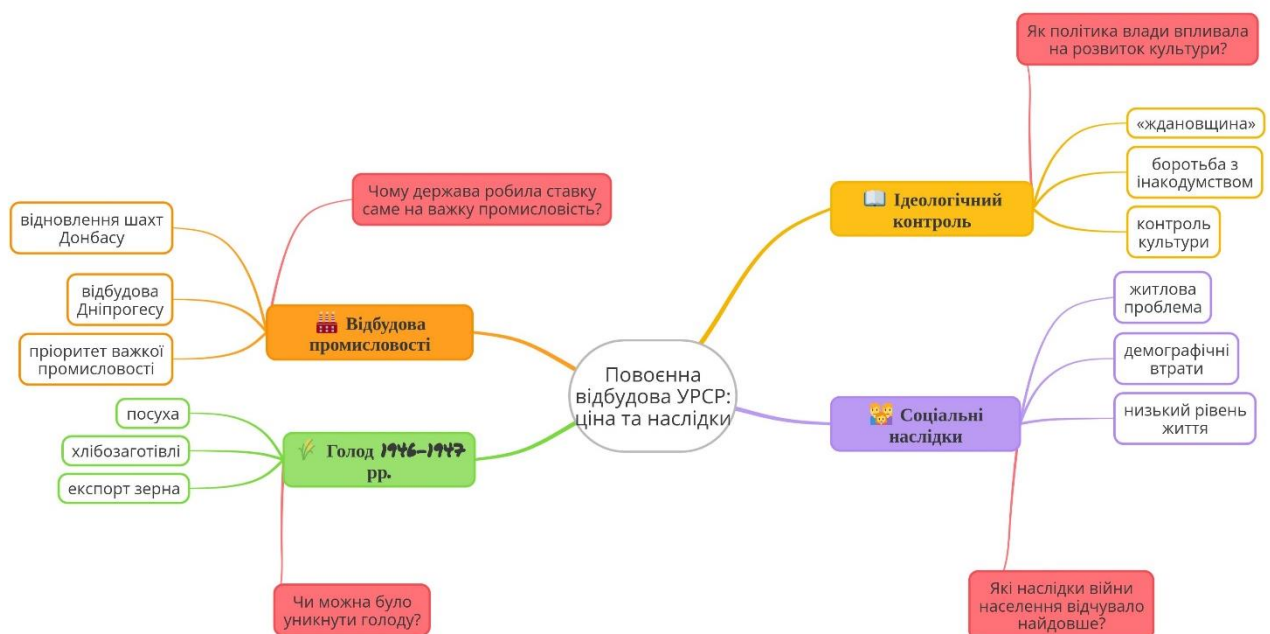


Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://earth.google.com/earth/d/1WKe-BjZQJAGTspJu6FL4FSdaovwF9cZ?usp=sharing>

Додаток И

Ментальна карта «Повоєнна відбудова УРСР: ціна та наслідки»

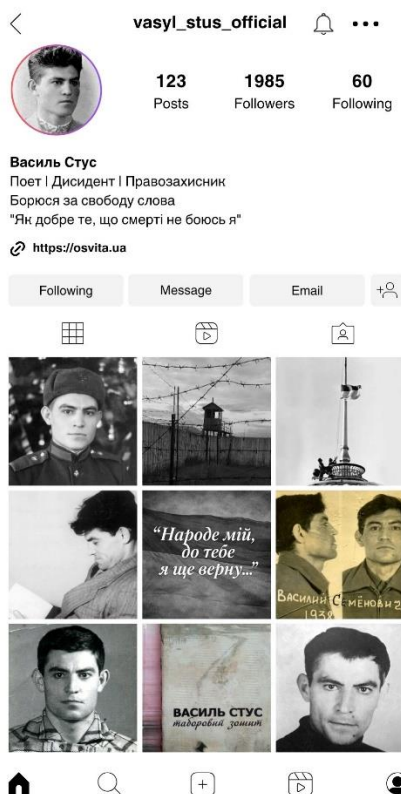


Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://app.ayoa.com/projects/d86bcb3e-e45c-4ddc-a15c-678294a8dee8>

Додаток І

Instagram сторінка Василя Стуса



Джерело: власна методична розробка автора роботи.

<https://canva.link/hk9i57zu8jxj72w>

Додаток ІІ

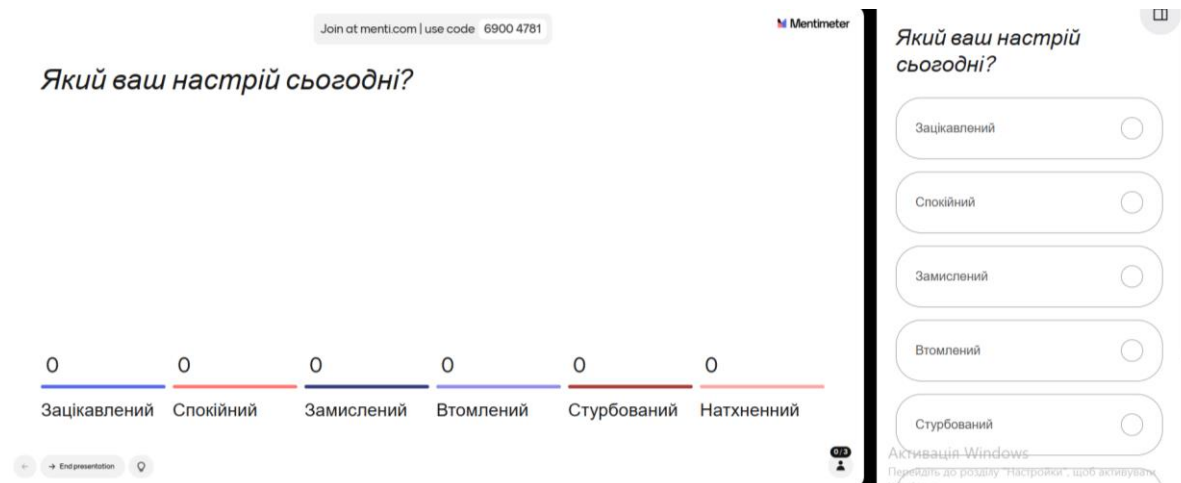
Віртуальна екскурсія «Повоєнні репресії та ГУЛАГ»



Джерело: https://ua.mozaweb.com/Extra-3D_sceni-Radyanskij_trudovij_tabir_1930_ti_roki-148082

Додаток Й

Інтерактивний «емоційний барометр» до теми «Повоєнна відбудова»



Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://www.mentimeter.com/app/presentation/al9neyth9odnx7o7nz6zi27d56m8qg4a/view?question=q9h4ei1zdvam>

Додаток К

Цифровий «тайм-колапс» (знаходження суперечностей у першоджерелах)

ЦИФРОВИЙ ТАЙМ-КОЛАПС

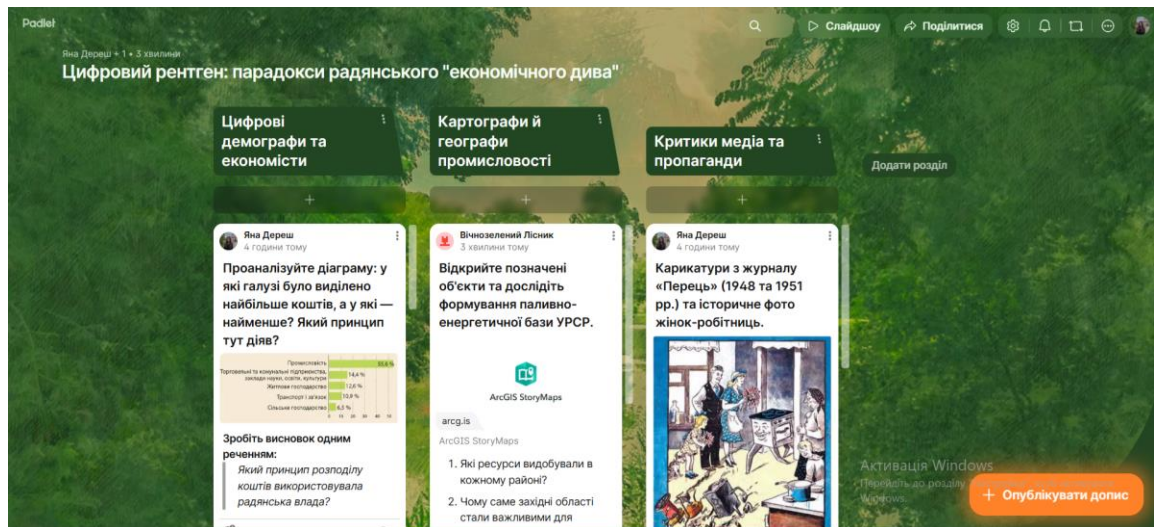


Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=v2%3A2PACX-1vRsDBgQNvRRxmxO03xiF2U-fGY0_pZiVmb5INAMDwz8LcSpmJsYDmwutnwj_Ymzy2NgVfrqVP6zSd5S&font=Default&lang=en&initial_zoom=2&width=100%25&height=650

Додаток Л

Цифровий рентген: парадокси радянського «економічного дива»

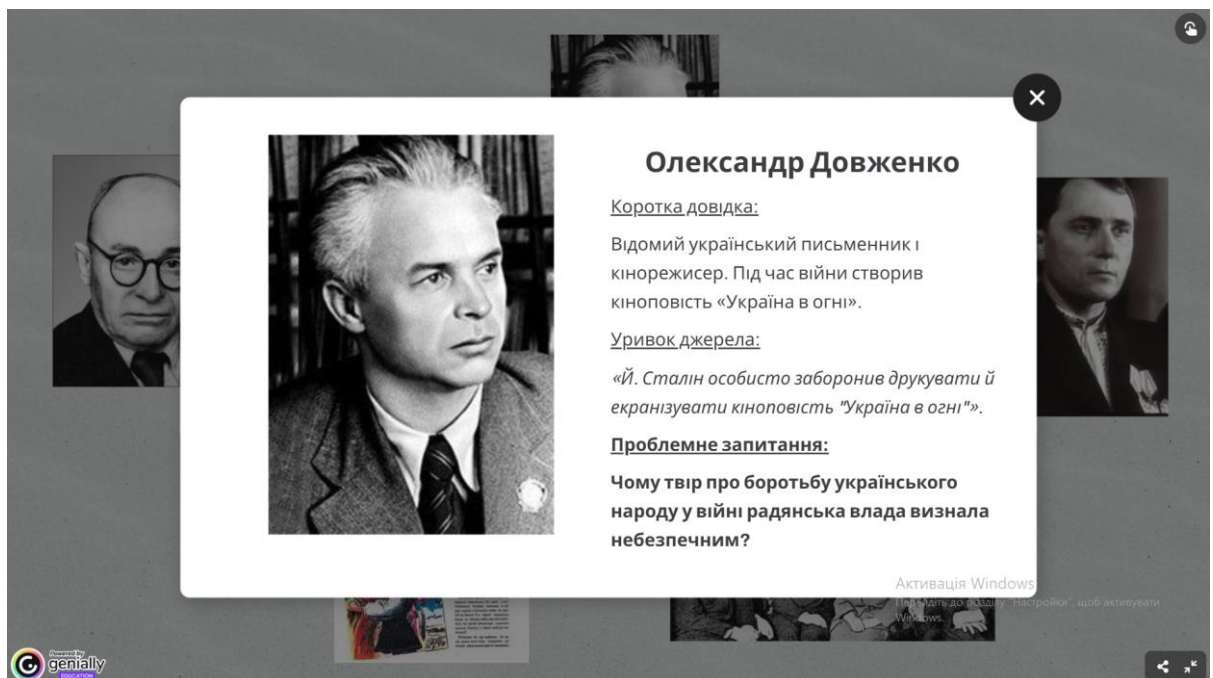


Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: https://padlet.com/yanaderesh22/padlet-to9guzdkkeesja66?contribution_type=draftPost

Додаток М

Історичне розслідування



Джерело: власна методична розробка автора роботи.

URL: <https://view.genially.com/6a1eb262eda86e32a9ef85aa>

Додаток Н

Використання цифрових платформ на різних етапах уроку історії

Етап уроку	Цифрові платформи, які доцільно використовувати
Організаційний момент	Mentimeter, Padlet
Мотивація навчальної діяльності	Timeline JS, Histography, Google Arts & Culture, YouTube, EDpuzzle
Актуалізація опорних знань	LearningApps, Wordwall, Quizizz, Kahoot!, Mentimeter
Перевірка домашнього завдання	Kahoot!, Quizizz, Wordwall, LearningApps
Вивчення нового матеріалу	Padlet, mozaWeb, Google Arts & Culture, YouTube, EDpuzzle
Робота з історичними картами	Google Earth, MapChart, RunningReality, mozaWeb
Робота з хронологією	Timeline JS, Histography, Preceden, Timetoast
Групова та дослідницька діяльність	Padlet, Canva, Ayoa (iMindMap)
Узагальнення та систематизація знань	Wordwall, LearningApps, Kahoot!, Quizizz, Ayoa (iMindMap)
Рефлексія	Mentimeter, Padlet
Контроль та оцінювання	Kahoot!, Quizizz, LearningApps, EDpuzzle
Творчі завдання та проєктна діяльність	Canva, StoryJumper, Ourboox, Ayoa (iMindMap)
Домашнє завдання	Canva, StoryJumper, Ourboox, Google Arts & Culture, YouTube

Джерело: власна розробка автора роботи.

План-конспект з курсу «Історія України»

Урок 13

Дата 18.02.2026

11 клас

Тема: Початок перебудови в СРСР

Мета:

навчальна:

- сформувати розуміння причини «перебудови»; / *інформаційна, просторова*
- розкрити сутність та наслідки перебудовних процесів та їх особливості в Україні; / *аксіологічна, просторова*
- проаналізувати зміни у зовнішньополітичному житті СРСР ; / *логічно – просторова, аксіологічна*
- дати оцінку діяльності Михайлу Горбачову; / *логічно - просторова*
- аналізувати перебіг відродження пам'яті про Голодомор 1932 – 1933рр.; / *аксіологічна, інформаційно - просторова*
- визначити історичне значення Акту злуки УНР та ЗУНР; / *аксіологічна, просторова*
- підкреслити, повсякденне життя та визначати зміни, пов'язані з процесами «перебудови» суспільного життя) ; / *просторова, інформаційно - аксіологічна*
- охарактеризувати внутрішньополітичне та соціально-економічне становище України у другій половині 80-х рр. ХХст.; / *інформаційна, просторова - аксіологічна*

розвивальна:

- закріпити знання учнів, набуті під час вивчення навчального матеріалу (на основі письмових відповідей, гри «Kahoot» та «Quiziz» на тему «Початок перебудови в СРСР»); / *логічна, просторова*
- формувати вміння характеризувати історичні постаті (Михайло Горбачов, Щербицький, Володимир Івашко, Омелян Пріцак, Джеймс Мейс); / *аксіологічна, виховна*
- формувати критичне мислення (на основі ігор «Я - правий» та «Займи позицію!» на тему «Початок перебудови в СРСР» / *логічна, просторова*
- формувати навички роботи з ілюстраціями в підручнику («Михайло Горбачов», «Карикатури», «Бульдозер руйнує Берлінський мур неподалік Потсдамської площі. 12 листопада 1989 р»); / *інформаційно-аксіологічна*
- формувати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань («Асоціація», «Мозковий штурм», «Реставратори», «Асоціативний кущ»); / *мовленнєва*
- розвивати вміння поєднувати та оцінювати події на основі нової доби в СРСР, а саме перебудова; / *просторова; аксіологічна, мовленнєва*

- розвивати вміння здобувачів освіти вести самостійну дослідницьку діяльність, оперувати цифровими даними, для пізнання та пояснення минулого й сучасних суспільних подій, явищ і процесів вміти систематизувати здобутий матеріал та вміти виділяти головне (на основі теми «Перебудова СРСР»); / *мовленнєва, аксіологічна, просторова*
- розвивати мовлинєву компетентність (висловлення своїх припущень про те, «Наслідки Перебудови для становищення України»); / *мовлиннєва, інформаційна;*

ВИХОВНА:

- формувати національну свідомість, любов до рідного краю, повагу до культури рідного народу (на основі національно – визвольного руху) / *громадянська, аксіологічна, особиста*
- формувати навички роботи з ілюстраціями в підручнику(на основі постаті «Михайло Горбачова»); / *інформаційно-аксіологічна*
- формувати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань на тему перебудова СРСР («Асоціація», «Круглий стіл», гра «Quiz show»); / *мовленнєва*
- викликати почуття відповідальності за збереження історії («Перебудова СРСР»); / *громадянська, особиста*
- виховувати толерантне ставлення до думок своїх однокласників і об'єктивно їх сприймати; / *просторова;*
- виховувати патріотичні почуття та почуття гордості за співвітчизників, які приймали участь у національно – визвольному русі під час перебудови СРСР; / *аксіологічна*
- формувати комунікативну компетентність шляхом усних відповідей, міркувань («Асоціація», «Мозковий штурм», «Реставратори»); / *мовленнєва*
- виховувати інтерес до історії (постать Михайла Горбачова; / *аксіологічна, особиста*

Тип уроку: комбінований;

Основні терміни та поняття: «перебудова», системна криза, Чорнобильська катастрофа, інфляція, гласність.

Основні дати:

1985 р. — обрання Генеральним секретарем ЦК КПРС М. Горбачова,

1986 р. — аварія на Чорнобильській АЕС.

Історичні постаті: М.С. Горбачов.

Обладнання: мультимедійний проектор, ноутбук; роздатковий матеріал, атлас, підручник Власов 11 клас Історія України.

План уроку

1. Особливості внутрішньополітичного життя;

		Усна відповідь	B1%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B8-%D0%B2-%D1%81%D1%80%D1%81%D1%80-%D1%87%D0%BE%D1%80%D0%BD%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0-%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D1%84%D0%B0 - усі учні на швидкість ✓ Прокоментуйте події (або явища), про які йдеться у фрагментах джерел. «Зараз вже не є великою таємницею, що наша Академія мала великий обсяг робіт, пов'язаних з оборонним комплексом. Це було істотним стимулятором фундаментальних досліджень і, до речі, давало свого часу до чверті загального обсягу фінансування» (президент АН УРСР Б. Патон ✓ «Переїняли народною мовою – і вона зазвучала з екрана чистим, ясним і непідробним струмком. Його, народу, співаночками – ми почули, як співають гуцули, вкладаючи в пісні суть свого життя, своєї праці і своєї душі. Його музикою – нехитрою і проймаючою, як клич трембіт, переливи денцівки і перебори дримби. Його танком – буйним і жагучим, трудовим і святковим... І тоді народився такий фільм про наших горян, у їх недалекому минулому, якого ще не було на екрані» (мистецтвознавець О. Бабишкін). ✓ За доби «застою» істотно скорочувалася кількість шкіл з українською мовою навчання.- Роки «застою» були періодом	хронологічна аксіологічна мовлинєва логічна просторова інформаційна
--	--	----------------	---	---

			швидкого розвитку майже в усіх напрямках знань для Академії наук УРСР.	
3 хв	III. Мотиваційний етап	Прийом «Занурення в урок» 2 хв Пригадаймо з всесвітньої історії що Час ніколи не стоїть на місці і звичайно ж, вивчаючи історію, ми навчаємося на помилках та беремо за основу щось корисне. Сьогодні ми з вами спробуємо інтегрувати наші знання з всесвітньої історії до історії України, бо в період перебудови і в Україні, і в радянському союзі відбувались приблизно однакові процеси. На середину 80-х рр. СРСР охопила економічна, соціальна і політична криза, що безпосередньо відбивалася на морально-психологічному стані суспільства. Спроби реанімувати систему силовими методами під час	Перебудова — теоретично-політична програма реформування командно-адміністративної, бюрократичної соціальної системи СРСР. Пропонуємо учням проаналізувати історичний анекдот з опорою на опрацьований вдома матеріал Як до описаного суспільного явища ставилося населення країни? Під час соціологічного опитування у бабусі запитують: - Як ви вважаєте, хто перебудову вигадав – учені чи Горбачов? - Звісно ж, Горбачов. - А чому ви так вважаєте? - Якби вчені вигадали, то вони спочатку провели б дослід на тваринах. <i>(Так, населення ставилось із недовірою)</i> <i>На дошці в нас є питання ,на яке ми повинні надати відповідь наприкінці уроку.</i> Чи справедливе, на вашу думку, твердження деяких західних політологів про "перебудову" як про "революцію в СРСР"? Чому? – проблемне запитання	Просторова Логічна

		короткого перебування при владі Ю. Андропова та К. Черненко не виправдали себе На пленумі ЦК КПРС (11 березня 1985 року) лідером партії, було обрано 54-річного секретаря ЦК КПРС і члена політбюро Михайла Сергійовича Горбачова. На квітневому пленумі 1985 року Горбачов вперше заявив про «необхідність перебудови господарського механізму» https://www.youtube.com/watch?v=PpFkxE2au4w	https://www.canva.com/design/DAGUkts_rM/VVS0g546U_vXl6OfRklvLQ/edit?utm_content=DAGUkts_srM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton --- гіфка для теми	Аксіологічна Просторова Логічна
2 хв	IV. Актуалізаційний етап	Пригадайте з уроків всесвітньої історії сфери життя, які мала охопити перебудова. <i>Учні складають схему самостійно, потім коментують завдання, які треба було розв'язати по кожній із сфер</i> Складання схеми «Перебудова в суспільстві» ПЕРЕБУДОВА 	1. Яку епоху ми зараз вивчаємо? 2. Які характерні риси цієї епохи? Ваше завдання — з'ясувати що саме було заплановано під час великих реформ. Робота в малих групах https://www.liveworksheets.com/pi1713820jb 1 група – Прідман С. Ілійчук М. Карич А., Козуб Т. Лисенко М. 2 група – Сушенко А, Поровознюк Я., Стельмах К., Грабар О.	<i>Просторова</i> <i>Мовлинєва</i> <i>Комунікативна</i> <i>Логічна</i>

		економіка перехід від екстенсивних методів господарювання до інтенсивних; зовнішня політика припинення "холодної війни" та побудова загальноєвропейського дому внутрішня політика демократизація суспільного життя та забезпечення народовладдя соціальна сфера поліпшення матеріального та культурного добробуту населення ідеологія ліквідація цензури, гласність, вільне виявлення думки громадян.		
20 хв	V. Етап вивчення нового матеріалу	Перш ніж перейти до вивчення для вас нового терміну «перебудови», я пропоную вам переглянути фрагмент документального фільму	✓ Учні ознайомлюються з тематикою Очікувані відповіді здобувачів освіти:	

	https://www.google.com/search?q=%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B1%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0&rlz=1C1GGRV_enUA917UA917&sxsrf=ALiCzsZqrLaR6ZfOJLw5UzY5BNV9O7UbKA:1669236913510&source=lnms&tbm=vid&sa=X&ved=2ahUKEwi6_pmKmMX7AhVNI4sKHajVCvcQAUoAnoECAMQBA&biw=619&bih=559&dpr=1.1#fstate=ive&vld=cid:4320b064,vid:ntDKz6WTxf4 та разом визначити передумови впровадження комплексу реформ, які мали назву «перебудова» 1. Робота у групах . Перегляд відео-роліка https://www.youtube.com/watch?v=d928O94AFpM Завдання для 1 групи: спираючись на матеріал підручника ст.203-204, відеоматеріал визначте причини «перебудови» - Суровий А, Кондрат Т. Горіший В. Жолобчу В. Перегічук М Завдання для 2 групи: спираючись на матеріал підручника Ст.206-207, відеоматеріал визначте суть політики прискорення та її наслідки для України - Хлабятий А. Бобяк Д, Зварич А. Завдання для 3 групи: спираючись на матеріал підручника ст.222-223 , відеоматеріал визначте як вплинула політика прискорення та перебудови на національне відродження в Україні. – Приймак С. Штанько М. Паньків М. https://davebirss.com/storydice/	<i>Перебудова обумовлена внутрішніми причинами:</i> - СРСР охопила глибока економічна, політична та соціальна криза; - командана економіка була не спроможна забезпечувати належний рівень населення; - призупинення економічного розвитку та необхідність модернізації економіки; - прихід в керівництво країни представників нового покоління, які усвідомлювали необхідність змін в суспільстві.	<i>Аксіологічна, Просторова</i> <i>Просторова Логічна Інформаційна</i>
--	--	--	--

Під час уроку учні пишуть генератор історії про життя людей у період перебудови.

		2. Фронтальна робота з класом Презентація результатів роботи груп Перегляд відео (Цой.Перемен) Як він вважає, чи доречно на нашому уроці ця пісня? Чому? – Штанько М. 1990 року Віктор Цой загинув під час ДТП. Так, дійсно, народ жадав «перемен» ➤ Робота з поняттями. Перебудова- (рос. перестройка) — політичний курс радянського керівництва з <u>1985</u> по <u>1991</u> року – курс на оновлення життя країн, реформи в усіх сферах суспільного життя, модернізацію суспільства, корінні зміни в економіці, політиці, національних відносинах, соціальному побуті. Прискорення – за часів перебудови спроба реконструювати промисловість та підвищити якість виробленої продукції. Інфляція-процес знецінення паперових грошей, падіння купівельної спроможності. 2. Робота з документами Опрацюйте уривки з історичних документів та визначте, які сподівання покладав народ на процес «перебудови» 1. Леонід Кравчук, перший президент України «Нам хотілося, щоб все це змінилося: цей консерватизм, щорічні похорони генсека, щорічні виклики вночі, писати від ЦК траурні документи... Все це настільки вже обридло, настільки було	➤ Вправа «Кероване читання» Опрацюйте матеріал підручника. – Коли Михайло Горбачов прийшов до влади? – Який процес в СРСР припинився з його приходом? (<i>геронтократія</i>) – – Що М. Горбачов вкладав у поняття «перебудова»? – Що стало першим кроком нової політики? – У чому керівництво вбачало успіх політики?	<i>Логічна Просторова</i> Релакс-пауза
--	--	--	--	---

		неавторитетним, що коли було проголошено перебудову й визначено основні її шляхи — насамперед науково-технічний прогрес (це те, на чому найдовше у своїй доповіді зосередився Горбачов: що нам потрібні нові технології, що ми не можемо відставати від Заходу)— це було сприйнято більшою частиною пленуму на «ура». ...Основне значення перебудови полягало в тому, що вона відкрила очі партійним керівникам, інтелігенції, політичній еліті на те, що ми відстали від західних країн на 50–100 років». 2. Валентина Кирилова, директор видавництва Соломії Павличко «Основи» «Я добре пам'ятаю той час. Це була моя остання студентська весна на історичному факультеті. Ми не чекали жодних роз'яснень від викладачів кафедри історії КПРС. Ми все давно розуміли, жадали змін, хотіли правди та свободи. Або хоча б їхньої ілюзії. Курс на перебудову? Дайош перебудову! Ми потребували зміни напрямку руху, ми втомилися рухатися в нікуди. Це була надія». 2. Сергій Шевчук «Пригадую, як ми захоплювалися «раннім» Горбачовим, як збиралися біля екранів телевізорів, коли він виступав із промовами, кожна з яких розвінчувала великий міф. Слова були красивими, але за ними не виявилось діла».	➤ Вправа «Проаналізуй карикатуру». – Чому представники номенклатури чинили опір «перебудові» і гласності? - – У чому цей опір виявлявся? – – Як художники зобразили особливості тогочасного суспільно-політичного життя? –	
--	--	--	--	--



- Чому пропагандистські видання публікували такі карикатури? –
- Поясніть, як ви розумієте поняття подвійних стандартів у сфері суспільної моралі. Чому поява подвійних стандартів свідчила про глибоку кризу суспільної моралі й соціального життя в УРСР?

Робота з ілюстративним матеріалом.

1. Про що свідчать дані зображення? – **кожен учень розказує свої враження**

*Просторова
Інформаційна
Логічна*

		Категорії осіб, які постраждали внаслідок Чорнобильської катастрофи та мають право на пільги та компенсації <table border="1"> <tr> <td> 1-ша категорія Інвалди з числа учасників ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС та постраждалих від Чорнобильської катастрофи (ст. 10, 11 і ч. 3 ст. 12 Закону № 796), щодо яких установленно причинний зв'язок інвалідності з Чорнобильською катастрофою, аварією внаслідок Чорнобильської катастрофи на променеву хворобу. Пільги передбачено ст. 20 Закону № 796 </td><td> 2-га категорія Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали в зоні відчуження: — з моменту аварії до 1 липня 1986 року — незалежно від кількості робочих днів; — з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — не менше 5 календарних днів; — у 1987 році — не менше 14 календарних днів, а також постраждали від Чорнобильської катастрофи; — евакуйовані у 1986 році із зони відчуження (у тому числі особи, які на момент евакуації перебували у стані внутрішньотрубовного розвитку, після дослідження ними тископіль); — особи, які постійно проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення з моменту аварії до прийняття постанови про відселення. Пільги передбачено ст. 21 Закону № 796 </td><td> 3-тя категорія 1. Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали: — у зоні відчуження з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — від 1 до 5 календарних днів; — у зоні відчуження у 1987 році — від 1 до 14 календарних днів; — у зоні відчуження у 1988 — 1990 роках — не менше 30 календарних днів; — на ділянці пункту санітарної обробки населення та дезактивації техніки або їх будівельних; — не менше 14 календарних днів у 1986 році; 2. Постраждалі від Чорнобильської катастрофи (не віднесені до категорії 2), які: — постійно проживали на території зони безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення на день аварії або як станом на 1 січня 1993 року проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення не менше 2 років, а на території зони гарантованого добровільного відселення — не менше 3 років та відселені або самостійно переселилися з цієї території; — постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються в зоні безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 22 Закону № 796 </td><td> 4-та категорія Особи, які постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються на території зони посиленого радіологічного контролю, за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 23 Закону № 796 </td><td> Категорію не присвоєно Особи, які працювали з моменту аварії до 1 липня 1986 року не менше 14 календарних днів або не менше 3 місяців протягом 1986 — 1987 років за межами зони відчуження на роботах з особливо шкідливими умовами праці (за радіаційним фактором), пов'язаних з ліквідацією наслідків Чорнобильської катастрофи, що виконувалися за урядовими замовленнями. Пільги передбачено ст. 24 Закону № 796 </td></tr> </table> Рис. 1. Віднесення осіб до категорій чорнобильців	1-ша категорія Інвалди з числа учасників ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС та постраждалих від Чорнобильської катастрофи (ст. 10, 11 і ч. 3 ст. 12 Закону № 796), щодо яких установленно причинний зв'язок інвалідності з Чорнобильською катастрофою, аварією внаслідок Чорнобильської катастрофи на променеву хворобу. Пільги передбачено ст. 20 Закону № 796	2-га категорія Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали в зоні відчуження: — з моменту аварії до 1 липня 1986 року — незалежно від кількості робочих днів; — з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — не менше 5 календарних днів; — у 1987 році — не менше 14 календарних днів, а також постраждали від Чорнобильської катастрофи; — евакуйовані у 1986 році із зони відчуження (у тому числі особи, які на момент евакуації перебували у стані внутрішньотрубовного розвитку, після дослідження ними тископіль); — особи, які постійно проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення з моменту аварії до прийняття постанови про відселення. Пільги передбачено ст. 21 Закону № 796	3-тя категорія 1. Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали: — у зоні відчуження з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — від 1 до 5 календарних днів; — у зоні відчуження у 1987 році — від 1 до 14 календарних днів; — у зоні відчуження у 1988 — 1990 роках — не менше 30 календарних днів; — на ділянці пункту санітарної обробки населення та дезактивації техніки або їх будівельних; — не менше 14 календарних днів у 1986 році; 2. Постраждалі від Чорнобильської катастрофи (не віднесені до категорії 2), які: — постійно проживали на території зони безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення на день аварії або як станом на 1 січня 1993 року проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення не менше 2 років, а на території зони гарантованого добровільного відселення — не менше 3 років та відселені або самостійно переселилися з цієї території; — постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються в зоні безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 22 Закону № 796	4-та категорія Особи, які постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються на території зони посиленого радіологічного контролю, за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 23 Закону № 796	Категорію не присвоєно Особи, які працювали з моменту аварії до 1 липня 1986 року не менше 14 календарних днів або не менше 3 місяців протягом 1986 — 1987 років за межами зони відчуження на роботах з особливо шкідливими умовами праці (за радіаційним фактором), пов'язаних з ліквідацією наслідків Чорнобильської катастрофи, що виконувалися за урядовими замовленнями. Пільги передбачено ст. 24 Закону № 796		Просторова Мовлинсва Аксіологічна
1-ша категорія Інвалди з числа учасників ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС та постраждалих від Чорнобильської катастрофи (ст. 10, 11 і ч. 3 ст. 12 Закону № 796), щодо яких установленно причинний зв'язок інвалідності з Чорнобильською катастрофою, аварією внаслідок Чорнобильської катастрофи на променеву хворобу. Пільги передбачено ст. 20 Закону № 796	2-га категорія Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали в зоні відчуження: — з моменту аварії до 1 липня 1986 року — незалежно від кількості робочих днів; — з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — не менше 5 календарних днів; — у 1987 році — не менше 14 календарних днів, а також постраждали від Чорнобильської катастрофи; — евакуйовані у 1986 році із зони відчуження (у тому числі особи, які на момент евакуації перебували у стані внутрішньотрубовного розвитку, після дослідження ними тископіль); — особи, які постійно проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення з моменту аварії до прийняття постанови про відселення. Пільги передбачено ст. 21 Закону № 796	3-тя категорія 1. Учасники ліквідації наслідків аварії на Чорнобильській АЕС, які працювали: — у зоні відчуження з 1 липня 1986 року по 31 грудня 1986 року — від 1 до 5 календарних днів; — у зоні відчуження у 1987 році — від 1 до 14 календарних днів; — у зоні відчуження у 1988 — 1990 роках — не менше 30 календарних днів; — на ділянці пункту санітарної обробки населення та дезактивації техніки або їх будівельних; — не менше 14 календарних днів у 1986 році; 2. Постраждалі від Чорнобильської катастрофи (не віднесені до категорії 2), які: — постійно проживали на території зони безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення на день аварії або як станом на 1 січня 1993 року проживали в зоні безумовного (обов'язкового) відселення не менше 2 років, а на території зони гарантованого добровільного відселення — не менше 3 років та відселені або самостійно переселилися з цієї території; — постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються в зоні безумовного (обов'язкового) та гарантованого добровільного відселення за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 22 Закону № 796	4-та категорія Особи, які постійно проживали або постійно працюють чи постійно навчаються на території зони посиленого радіологічного контролю, за умови, що вони станом на 1 січня 1993 року проживали або відпрацьовували чи постійно навчалися в цій зоні не менше 4 років. Пільги передбачено ст. 23 Закону № 796	Категорію не присвоєно Особи, які працювали з моменту аварії до 1 липня 1986 року не менше 14 календарних днів або не менше 3 місяців протягом 1986 — 1987 років за межами зони відчуження на роботах з особливо шкідливими умовами праці (за радіаційним фактором), пов'язаних з ліквідацією наслідків Чорнобильської катастрофи, що виконувалися за урядовими замовленнями. Пільги передбачено ст. 24 Закону № 796					
10 хв	VI. Систематизація знань	Здобувачі освіти прослуховують і переглядають відеосюжет пісні групи «Кіно» (1982) («Мы ждём перемен») із кінофільму «Асса» https://www.youtube.com/watch?v=oV8ZFPGvOdA — Інформаційна просторова	Запитання до здобувачів освіти: — Невже дійсно народ чекав змін в політиці держави та у власному житті? — Чим була викликана необхідність таких змін? — Чому зміни «перебудови» не принесли очікуваних результатів?	Аксіологічна Просторова					

		➤ Вправа «Три слова». – Трьома словами охарактеризуйте термін «перебудова». <i>Передбачувані відповіді: гласність, демократія, прискорення.</i> Суровий А. Півтора А. Паньків М ВПРАВА “Хто винуватий?” (Робота в малих групах) <u>Вчитель</u> пропонує вирішити перше класичне питання “Хто винуватий?” шляхом роботи в малих групах. Учитель пропонує учням уявити себе сучасниками “перебудови”- робітниками, колгоспниками, інтелігентами, партійними функціонерами та дисидентами і з їх позиції за 10 хвилин виробити 3 відповіді на це питання. <u>Учні</u> з інформаційного центру разом з вчителем ведуть хронометраж роботи груп та готують дошку для запису результатів. (Плакат “Розподіл ролей в малих групах” для згадки вивішується на магнітній дошці) Кожна мала група отримує для свого секретаря маркери та папір. Після закінчення роботи в малих групах доповідачі по колу оголошують свої висновки (по	В процесі обговорення вчитель ставить такі питання: – Хто найчастіше названий представниками верств тодішнього соціуму “винуватцем”? – – До яких висновків ми можемо прийти? – Чи брали представники певних верств соціуму “вину” на себе? Чому? – Чи реально було реформувати СРСР, чи розвиток був можливий при умові ліквідації соціалістичного ладу та розпаду СРСР? Учні створюють хмаринки слів про період перебудови - https://wordart.com/9bn5zm9a2swk/%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%B0-%D1%81%D0%BB%D1%96%D0%B2-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80	<i>Аксіологічна Хронологічна Просторова Логічна</i> <i>Логічна інформаційна</i>
--	--	---	---	---

		одному) і на дошці складається загальна картина “винуватців”.(Записи роблять вчитель та учні з інформаційного центру) <i>Чорнобильська катастрофа</i> 		
3 хв	VII. Висновки	<i>Криза радянського суспільства спонукала керівні партійні кола до проведення реформ. Їх ініціатором став Генеральний секретар ЦК КПРС М. Горбачов. Проте розроблені й запроваджені реформи не відповідали реаліям сучасності, до того ж були непослідовними і частковими. Зрештою не до кінця продумані експерименти призвели до розвалу радянського господарського механізму та економічного краху. У 1988 р. економіку СРСР охопила криза. Економічні негаразди на тлі лібералізації режиму сприяли розгортанню могутніх соціальних та національних рухів, які зрештою розхитали й знищили радянську систему й СРСР. Таким, чином, перебудова призвела до ліквідації тоталітарного режиму й до розпаду СРСР.</i>	Індивідуальні відповіді учнів за методом ПРЕС: я вважаю, що.. тому, що... наприклад... отже,... таким чином...	<i>Мовлинєва, Логічна, Просторова</i>

1 хв	VIII. Домашнє завдання	1. Виконати завдання на вибір: - Есе «У чому історичне значення періоду Перебудови СРСР?». - Кросворд «Перебудова» 2. Тестування 3. а) Створити музичний супровід по тому, який настрій передає доба перебудова Б) створити відеосюжет про період перебудови	Виконане завдання надіслати у класрум https://learningapps.org/view17077974 https://learningapps.org/view8851482 https://learningapps.org/view24396878	<i>Аксіологічна Просторова Хронологічна Логічна</i>
------	------------------------------	---	--	---

Джерело: власна методична розробка авторки