

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ІНТЕРАКТИВНІСТЬ В СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ	8
1.1 Прийоми інтерактивності в середній школі	8
1.2. Майнкрафт, як платформа для вивчення історії	27
РОЗДІЛ II. ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ВИЩІЙ ШКОЛІ	32
2.1. Значення інтерактивності при вивченні історії для формування критичного мислення у вищій школі	32
2.2. Гейміфікація історії та віртуальне моделювання	40
РОЗДІЛ III. ІНФОРМАЦІЙНІ МАЙДАНЧИКИ ДЛЯ САМООСВІТИ УЧНІВ	53
3.1. Каталогізація ресурсів для самостійного навчання	53
3.2. Характеристика сучасного історичного відео-контенту	66
ВИСНОВКИ	78
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	82
ДОДАТКИ	86

ВСТУП

Освіта є важливою складовою формування особистості у всі часи, проте не завжди вона встигає за змінами, які з часом не лише настають швидше, а й торкаються нових площин, вимагають зміни не лише методів, а й концептів. Класична освіта отримує все менше підтримки в учнів та все рідше демонструє доречні до сучасності компетенції, а тому важливо помічати нові течії.

Інтерактивність це не лише сукупність засобів для досягнення освітніх цілей, – це зміна самого вигляду та змісту освіти. Вона може стати способом для вчителів зберегти та посилити зацікавленість учнів та студентів у навчанні, освіті та самоосвіті – сприяти їхньому розвитку настільки сильно та на такій кількості рівнів, які майже недосяжні для вже наявних методик. В той же час, через свою новизну та недостатню апробованість в українських реаліях, важливо зберігати аналітичний та неупереджений підхід, оскільки поруч із позитивними впливами може приховуватись надмірне ускладнення та перевантаження процесу освіти чи реалізації вчителями своїх функцій.

Ковідні обмеження, які торкнулися української освіти з 3 березня 2020-го року – спричинили фундаментальні зміни у співвідношенні офлайн та онлайн освіти в житті педагогів та учнів. Це відкрило нові можливості для діджиталізації освітнього процесу, проте показало й непідготовленість багатьох вчителів та шкіл до інтеграції в їхню практику нових підходів.

Викладання історії є вкрай допитливим плацдармом для експериментів, оскільки історія вміщує в себе величезну кількість сегментів, в тому числі, із інших дисциплін. Нові методики та можливості з'являються швидше ніж спільнота встигає дати на них однозначну відповідь та побудувати алгоритм їх використання. Мова не лише про український просторі, а навіть про американську та європейську практики, які дозволяють нам користуючись їхнім досвідом помічати менш очевидні аспекти реалізації деяких із методів

та способи їх адаптації. Саме тому в цій роботі увага буде акцентована на діджиталізованій складовій, яка може значно розширити інтерактивність та урізноманітнити навчальний процес.

Це стосується як середньої, так і старшої школи. Різні підходи, рівні складності та платформи, які можна адаптувати під освітні цілі та позитивно вплинути на розвиток учнів, перетворити діджиталізацію їхнього дозвілля із подекуди ворога освіти на додатковий інструмент для розуміння та засвоєння тем.

Самоосвіта учнів та стимулювання їх до самостійного пошуку інформації набуває все більших обертів, а тому важливо проаналізувати й ті платформи, на яких вони зможуть ознайомитись із перевіреною та науковою інформацією та отримати доступ до унікальних джерел та матеріалів. З цією метою було проаналізовано основні сайти із найбільшими фондами.

Ступінь розробленості теми: інтерактивність як концепція не є новиною для теоретиків освіти в Україні. Існує багато методичної інформації загального характеру. Є багато підручників та статей за авторства відомих педагогів та педагогинь. Зокрема Енциклопедія інтерактивного навчання від Пометун О.І., яка дає комплексне уявлення про інтерактивність, як явище. Побірченко Н.С. зі статтею «Інтерактивне навчання в системі освітніх технологій» де автор впевнено інтегрує інтерактивність в канву освітніх практик, а також в іншій статті акцентує увагу на ролі нових практик в професійній підготовці вчителів, що є вкрай актуальним. Стаття Коберник Г.І. про інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій де вона також торкається цієї теми, а вже в подальшому аналізує інтерактивність в контексті молодшої школи, в тому числі, сільської. Комар О.А. більше фокусує свою увагу на педагогічному факторі зокрема розробляє цю тему в роботі про підготовку майбутніх учителів до застосування інтерактивної технології у професійній діяльності, в тому числі стосовно молодшої школи, а також аналізує саме поняття інтерактивності. Торчинська Т.А, яка активно долучалася, як до написання матеріалів загального характеру так і наприклад

стосовно інтерактивності в контексті географії, що є близьким до історичного розгляду.

Налічується вже доволі багато матеріалів методичного характеру, як, наприклад, «Енциклопедія інтерактивного навчання», вище згаданої, Пометун Олени або «Інтерактивні технології навчання дорослих» від Світлани Сисоєвої, які детально розкривають це освітнє явище та його компоненти. Особливо хочеться виділити працю Петра Шевчука та Пшемислава Фенриха стосовно інтерактивності, оскільки вони приносять в цю тему світові напрацювання. Вони дають достатньо глибоке занурення в тему, проте через універсальний характер подачі не є достатньо прикладними для конкретних освітніх ситуацій. Щоправда, серед них є й роботи, які зберігаючи загальний характер фокусуються на окремому векторі, як, наприклад Н.П. Волкова в «Інтерактивні технології навчання у вищій школі».

Все більше з'являється тематичних статей, які присвячені окремим компонентам інтерактивності та розкриттю їх проблематики або тому, які методи і яким чином працюють в тих чи інших дисциплінах. Гарним прикладом є праці Ю. В. Пасмор. «Інтерактивні форми навчання крізь призму інформаційно-комунікаційних технологій» та Комар О.А. «Інтерактивні технології у ВНЗ», які аналізують діджиталізовану складову освіти, умови за яких педагоги зуміють повноцінно користуватися новітніми технологіями та наскільки це необхідно для сучасної школи. В цьому контексті, цінною є ще праця Н.В. Морзе «Як навчати вчителів, щоб комп'ютерні технології перестали бути дивом у навчанні?» Адже там вона дає комплексний аналіз реалій діджиталізації та вказує на актуальність освоєння вчителями нових технологій ще значно раніше, ніж ці вміння активілюють ковідні обмеження.

Цінним доповненням можна вважати розвідки щодо інтерактивності в контексті окремих галузей, як праця Бориса Беседіна про інтерактивні методи навчання в контексті викладання математики, проте є приклади щодо

трудового навчання, або в залежності від віку чи стосовно їх зв'язку із медіаграмотністю, як праця Ольги Гарматій щодо зв'язку критичного мислення і медіаграмотності. Стосовно ж практичних та вузьких робіт, які були б присвячені застосуванню інтерактивності щодо конкретної галузі - таких робіт наразі не так багато, проте в багатьох дисциплінах вони вже існують.

При цьому, важливо враховувати іноземний досвід. В контексті освіти нам вкрай важливо аналізувати досвід колег в інших частинах світу, оскільки вони вже мають ті можливості для експериментів, до яких ми тільки приходимо. Особливо це стосується інтерактивності та гейміфікації історії. Наприклад, досвід Ендрю Деннінга є вкрай цікавим на різних рівнях, оскільки він буквально деконструює поняття ігор як розважального досвіду, щоб знайти їм застосування в освіті. Подібний підхід знаходить все більше підтримки у закладах вищої школи, особливо в США. Важливим пунктом було дослідження Скандинавського шляху освіти, який дозволяє зрозуміти, що віртуалізація освіти та застосування інтерактивних методів не лише сприяють кращому розумінню тем, а й формуванню активної та політично активної особистості.

В цій роботі також часто було звернення до статистики. Були використані напрацювання НУШ, а також статистичні дані, в тому числі й закордонні, від соціологічних центрів, як МОП або Центр Разумкова та окремих юридичних осіб, які зайняті в освіті. Ці дані є вкрай важливими, оскільки дозволяють побачити реальну ситуацію в освіті. Те, як учні сприймають освітній процес, на якому рівні володіння технологіями викладачів, як у середній так і вищій школі.

Наразі перед педагогами стоїть важче завдання – теоретично адаптувати інтерактивність під конкретні запити та специфіку дисциплін, щоб на основі цього можна було розробляти методичні матеріали для конкретних освітніх ситуацій. Дана наукова праця є внеском в інтерактивність стосовно історичної дисципліни на різних освітніх рівнях.

Актуальність наукової роботи: традиційна модель освіти попри її тривалу корисність все частіше показує себе з гіршого боку, коли це стосується сучасних викликів для вчителів та учнів. Особливо це стало помітно після введення ковідних обмежень, які концептуально видозмінили сам освітній процес, що вимагає нових підходів та методик. Діджиталізація попри її перспективність, все ще є доволі недостатньо розкритою в контексті навчальних практик. В цілях виправлення цієї проблеми й виникла дана робота, як необхідність систематизувати закордонний освітній досвід та нові течії в освіті та адаптувати їх під українські, освітні, реалії.

Об'єкт дослідження: інтерактивність як одна із концепцій освіти.

Предмет дослідження: методи інтерактивного навчання.

Мета: на основі аналізу інтерактивності як концепції та способів її реалізації - дати рекомендації, як її використовувати в освіті та встановити найбільш доречні платформи для самоосвіти учнів.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати інтерактивність та її компоненти, які їхні позитивні та негативні аспекти та як їх може використати вчитель історії в середній та старшій школі;
2. Дати оцінку віртуалізації та гейміфікації історії на основні передового досвіду в інших країнах;
3. Охарактеризувати інформаційні платформи та встановити наскільки вони підходять для того, щоб їх радити учням.

Теоретичні основи дипломного дослідження: в межах роботи були використані як матеріали дидактичного та аналітичного характеру, так і конкретні приклади застосування інтерактивних та гейміфікованих методів в інших країнах. Для характеристики особливостей українського освітнього простору були використані статистичні дані, результати опитувань та звіти від НУШ. Було використано порівняльний та описовий методи та побудовані критерії для чіткої оцінки.

РОЗДІЛ І

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ В СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ

1.1 Прийоми інтерактивності в середній школі

Одним із показників пріоритетів суспільства є те, якою є система освіти її учасників. Наскільки вона адаптована під реалії держави, а в сучасності – під реалії світу. Окремішність зараз означає крах. Це ж стосується і освіти, яка водночас може формувати в людях засади повноцінного громадянина, повноцінної економічної одиниці або ж особу, яка не відчуває свого місця в цьому соціумі та не здатна скористатись тими можливостями, які наразі існують.

В даній роботі скористаюся визначенням від Онищук Анжеолою Сергіївною: «Термін «інтерактив» (з англ. interact, де «inter» – взаємний і «act» – діяти) вживається в розумінні здатності до взаємодії. Сутність цієї інноваційної технології полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників» [29, с. 194]. Тобто основний акцент полягає в доречному рівні активізації студентів під час пізнавальної діяльності та форм реалізації цього процесу.

В праці Наталії Лалак міститься вичерпна характеристика, що саме стимулює дослідників до того, щоб звернути свою увагу на інтерактивні технології. Авторка зводить це до таких причин:

по-перше, економічні (це відповідь на вимоги ринку праці, потреба активного освоєння нових видів діяльності людиною упродовж її професійної життєтворчості); по-друге, соціокультурні; по-третє, наукові (це врахування нового типу раціональності для осмислення духовної та матеріальної діяльності, а також цінностей); по-четверте, освітні (це створення відкритої системи неперервного професійного зростання особистості)[25, с. 69]. Залишається питання: а як в такому разі, ефективно

виміряти придатність викладання в закладах освіти, якщо є така велика кількість критеріїв?

З огляду на це, цікавим є дослідження А. Зверева, яке наводить у своїй енциклопедії Олена Пометун: «... ефективність педагогічної діяльності педагога середньої школи визначається лишень 10 % учнів, які засвоюють увесь матеріал. Пояснення цього факту дуже просте: «тільки 10 % людей здатні вчитися з книгою в руках». Іншими словами, лише для 10 % учнів методи, використовувані в традиційній школі, є прийнятними. Решта 90 % учнів також здатні вчитися, але не з книгою в руках, а по-іншому: «своїми вчинками, реальними справами, усіма органами чуття» [32, с. 6]. Подібні висновки можуть викликати подив, і, як зауважує Олена Пометун, в педагогічних колах це дослідження викликало бурхливу реакцію.

Згідно із таким поглядом, освіта має дуже низьку ефективність, про її результати можна судити за різних критеріями. Цікавим з цього боку видається опитування центру Разумкова: «Під час опитування, що проводилося соціологічною службою Центру Разумкова наприкінці липня — на початку серпня 2021 року, респондентів запитували, як вони оцінюють головні тези нещодавно опублікованої статті Президента Росії Володимира Путіна «Про історичну єдність росіян та українців». З висловленою в цій статті тезою, що жодної історичної основи для уявлень про окремий від російського український народ не було і не могло бути, а виокремлення українців і білорусів як окремих народів було результатом радянської національної політики, згодні 12,5% громадян України, не згодні 70% (17% не визначилися)» [34]. Це, в свою чергу, вказує на досить великий відсоток людей, які легко піддаються на маніпуляції, тобто рівень засвоєння ними історії є вкрай низьким. Оскільки мова йде не про тематичні, вузькі знання, які, можливо, і не є обов'язковими для всіх громадян, а про загальне уявлення щодо минулого своєї країни (див. Додаток А.2).

Яскравим прикладом слугує й продовження вже по іншому питанню (див. Додаток А.1). Очевидно, що обставини навчання в цих регіонах мали

великі відмінності саме в реалізації та контексті, проте ціль освіти полягає не в тому, щоб лише передати певний матеріал, а і в тому, щоб він був зрозумілим, доступним та переконливим. З огляду на це, класична історична освіта в регіонах, які були русифіковані, що концептуально ускладнювало реалізацію глибинного розуміння – показала свою неспроможність включити громадян до історичного простору держави де вони проживають.

Цю тезу підтверджує інше опитування центру Разумкова: «30 років незалежності: які здобутки і проблеми зростання бачать українці й на що сподіваються у майбутньому (липень-серпень 2021р.)» [33]. Згідно з ним, оцінка самими ж громадянами розвитку освіти залишається досить низькою. Цікаво, що при цьому, значно вище формування української нації, що також опосередковано стосується вивчення історії. В той же час, як ми бачили по минулих опитуваннях, відсоток людей, які не зуміли засвоїти історію України є доволі високим.

Як зауважує Лалак Наталія Василівна, формування пізнавальної активності студентів відноситься до числа найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки і практики. Це зумовлено новими завданнями, які висунуті сьогодні освітніми реформами перед викладачами вищої школи – готувати молоде покоління, яке глибоко пристосовується до стрімких змін, що відбуваються в світі, з активною позицією в життєвих обставинах, критичним, творчим мисленням, здатне до розуміння інших людей та співпраці, із зростаючою особистісною відповідальністю за свою самоосвіту, самовдосконалення та кар'єрний ріст [25, с. 69]. Даний уривок, якнайкраще характеризує водночас і проблематику, із якою ми стикаємось, коли перевіряємо наскільки освіта відповідає даним критеріям і це хороша вказівка на напрям для теоретичних напрацювань, які мають з'являтися все частіше, щоб інтенсивно оновити існуючий лад.

Проблемні моменти підтверджує і дослідження від агенції Vox Populi. Це величезне дослідження, яке проводилося в Україні. Його вибірка складає 43 школи з 22-х областей. При цьому, список добирався випадковим чином

згідно рівномірного представлення за регіональним розподілом та пропорційно згідно типів закладів (малокомплектні школи, навчально-виховні комплекси, звичайні і опорні школи). «... до участі запрошувалися всі учні шкіл у віці 14 років і старше. Загальна вибірка онлайн-анкетування склала 400 респондентів» [12, с. 6]. Це більш ніж пристойний масштаб для того, щоб робити відповідні висновки щодо багатьох освітніх питань: від атмосфери в класі та рівня комфорту до того, наскільки застаріла наявна система і чи пораються вчителі із діджиталізацією.

До прикладу, деякі проблеми стали очевидними після опитаних учнів, як, наприклад, затеоретизованість навчального матеріалу та неможливість застосувати отримані знання на практиці - учні та учениці відносять до факторів, що негативно впливають на якість освіти [12, с.39]. Тобто класичні методи освіти проявляються як незбалансоване навантаження, яке не прикріплене до реалій.

Нерідко учні вказують свою низьку зацікавленість предметами та відсутність комфорту в межах навчання в школі, через не найкраще ставлення до них вчителів. Частково це пов'язане й із рівнем кваліфікації самих педагогів. Як підкреслюють звіти НУШ: «Майже третина учнів зазначила, що дуже рідко отримують похвалу за успіхи від учителя, рідко в учнів запитують, чим саме вони хочуть займатися на уроках. Щоб педагоги частіше мотивували учнів, вони мають, по-перше, розуміти важливість мотивації, по-друге, володіти різними прийомами та методами підтримки і мотивування, а також уміти їх вправно застосовувати » [27, с.35]. Звісно, що це відповідальність не лише на вчителів, адже важливо залучати батьків, проте в умовах коли освіта здійснюється дистанційно, що ще більше ускладнює створення комфортних умов як для учнів так і для вчителя – питання кваліфікації вчителів та їх вміння мотивувати себе та учнів стоїть гостро.

Дослідження також підтверджує, що є запит на нові методи навчання, оскільки ті, що застосовують вчителі і вчительки, не мотивують до навчання,

не викликають інтересу до поглибленого вивчення навчальних предметів, а також слабка профорієнтаційна робота у закладах освіти і брак навчальних предметів чи курсів, які б «готували учнів та учениць до життя», вчили планувати час, керувати фінансами тощо. Що є передбачуваним, оскільки академічному підходу складно змагатись із тими формами дозвілля, які зараз доступні учням. В той же час, самі учні формують такий запит, а отже є чітке усвідомлення, які мають бути цілі в навчання.

Важливість особистісної взаємодії та ставлення вчителів показують і опитування в межах закладів Атмосферна школа (див. Додаток Б.1), оскільки поруч із очевидними проблемами, які викликані застарілістю освіти, вказується й фактор уваги від вчителів.

Проблема сільських шкіл підтверджується і даними моніторингу НУШ: «... вчителі, які працюють у закладах освіти, розташованих у сільській місцевості, рідше проходять курси підвищення кваліфікації, ніж їхні колеги, які працюють у міських школах» [27, с. 34]. Із цим може бути пов'язана і оцінка якості освіти в селі, як нижчу ніж в місті.

Діджиталізація це вже частина освітньої реальності. За прогнозами дослідної компанії IDC четверта частина обсягу європейського ринку дистанційної освіти у сфері високих технологій представлена в онлайні (Нідерланди, Швеція, Англія). У Великій Британії більш ніж 50 % програм на отримання ступеня магістра в галузі управління проводиться з використанням інтерактивних методів Інтернет Комунікацій. Згідно з планом Міністерства освіти Китаю користувачами Інтернет-сервісів стали понад 8 млн. студентів китайських вищих навчальних закладів. Ісландія є країною світу з найбільшим індексом Інтернет-активності (98%), У США користуються Інтернетом – 77%, у росії і Україні – відповідно 43% і 34% [31, с. 3].

Вдало підкреслює пріоритети при реалізації освіти Морзе Наталія Вікторівна у своїй роботі: «Як навчати вчителів, щоб комп'ютерні технології перестали бути дивом у навчанні?». Її робота важлива не лише тому, що вона

робить акцент на діджиталізації та тому, чого вона вимагає, щоб бути успішною, при чому як щодо учнів, так і щодо вчителів – важливий аспект в тому, що вона цілком відповідає світовому досвіду.

Розглядаючи пріоритети в школах США або Європи, ми бачимо зміщення акцентів із механічного засвоєння до творчого, яке передбачає роботу з інформацією, аналітику та адаптацію. Ось, як сама авторка характеризує один із пріоритетів: «...самостійно критично мислити, передбачати труднощі в реальному світі та шукати шляхи раціонального їх подолання, використовуючи сучасні технології; чітко усвідомлювати, де і як набуті знання можуть бути застосовані; творчо мислити та генерувати нові ідеї» [28, с.2]. Важливо усвідомлювати, що самі по собі ігри або діджиталізація не є універсальними ліками від байдужості чи пасивності учнів, а вимагають правильної інтерпретації та в тому числі навичок вчителів.

Якими б не були хорошими інструменти для вчителів, якщо вони не готові ними користуватись, то ефективність буде незначною. Це ж підтверджується опитуванням. Вчителі та вчительки не мали відповідних знань та навичок для здійснення дистанційного навчання. Через те, навчання частково зводилося до самостійного опрацювання нового матеріалу. Під час дистанційного навчання зросло навантаження на учнів та учениць, особливо в частині виконання домашнього завдання. Водночас учні та учениці його не завжди виконували, а вчителі та вчительки – не завжди перевіряли, що створює видимість навчального процесу та знецінює його суть [12, с. 40]. Дистанційна освіта стала викликом для освіти на різних рівнях її функціонування, проте дала їй стимул для того, щоб значно глибше та активніше почати використання діджиталізованих методів.

В опитуванні також стає зрозумілим те, що попри те, що воно відбувалося вже 2021-му році, залишається велика кількість педагогів, які не здатні повноцінно вести заняття на відстані. За словами 67% респондентів, які дистанційно навчалися, усі вчителі брали участь у навчанні, а ще 28%

говорять про більшість вчителів. При цьому, 34% стверджують, що всі вчителі надають необхідні роз'яснення та консультації, а 38% – що більшість надає роз'яснення. Вважають, що необхідні роз'яснення / консультації дають половина чи менше вчителів – 17% (решта або не змогли відповісти на запитання, або вважають, що вчителі взагалі не дають роз'яснень / консультацій) [12, 26]. Питанням залишається те, якою була ця кількість на початку карантинних засобів і де шукати відповідь на це питання. Залишається фактом, що технічна неспроможність багатьох вчителів спричинила багато ускладнень для досягнення учнями навчальних цілей.

Таку ж тенденцію показує, наприклад, опитування в межах закладу Атмосферна Школа від 3 серпня 2020 року. Як бачимо (див. Додаток Б.2) , на початку карантинних заходів, дистанційна освіта викликала багато занепокоєння в батьків [14].

В своїй праці Наталія Морзе виділяє критерії для вчителів у контексті діджиталізованої праці, які попри влучність, все ж будуть мною доповнені, оскільки після появи карантину як складової життя в соціумі та освіти, в тому числі, освіта зазнала концептуального відгалуження. В той же час, цінно, що авторка усвідомлювала необхідність зростання комп'ютерних навичок в учителів ще до подій, які їх зрештою зробили обов'язковими:

- розуміння основних комп'ютерних програм, включаючи графічний редактор, текстовий процесор, електронні таблиці, бази даних й подібне[28, с.3]. Додатковою перевагою також може бути володіння, в тому числі, й мобільними чи портативними пристроями, оскільки зараз вони можуть значно розширювати можливості;
- освіченість у своїй сфері діяльності, яка базується на використанні Інтернету та електронних способах передавання даних, таких як електронна пошта, файлові сховища.

Тут хочеться доповнити авторку, оскільки наукова робота, якою я послуговуюсь датується 2010 роком, то технологічні вимоги змінилися, як

мінімум через те, що через карантин і зрештою воєнні обставини - освіта стала дистанційною, що ставить додаткові вимоги пов'язані із платформами Zoom, Google Class та іншими, якими послуговуються викладачі в своїй роботі;

- базове розуміння надійності та достовірності одержаних даних, а також здатність шукати, збирати, створювати, організовувати електронні дані, систематизувати отримані дані та поняття, вміння відрізнити суб'єктивне від об'єктивного, реальне від віртуального, релевантне від не релевантного[28, с. 3].

Вказані аспекти, цілком співзвучні із тим способом мислення, який історик має розвинути в своїх учнів та студентів, а тому цілком заслуговує бути не бажаною планкою досягнень, а обов'язковою;

- здатність використовувати потрібні засоби (презентації, графіки, діаграми, карти знань) для комплексного розуміння та подання отриманих даних. З часу 2010-го року кількість цих засобів безперечно збільшилась.

Це можуть бути як додаткові варіанти стандартного офісного набору, так і засоби доповненої реальності або настільні ігри, про які ще йтиме мова в цій магістерській роботі.

Прийоми інтерактивного навчання.

Спершу визначимо, які ж є види, щоб зрозуміти, чому саме на інтерактивності варто акцентувати увагу сучасним педагогам. Коротко проаналізую наскільки вони актуальні чи ні.

Звертаючись до класифікації методів навчання, можна виділити три типи: активні, пасивні та інтерактивні. Коротко їх проаналізую.

Розглядаючи пасивне навчання, можна дійти висновку, що воно достатньо умовне, адже для організації навчального процесу в учня має бути хоча б мінімальний рівень пізнавальної активності, так як він мусить засвоїти та відтворити матеріал, що надав йому вчитель чи текст підручника [17,

с.111]. В загальних рисах, це класичний урок у школі, до якого вже всі звикли, який полягає в передаванні інформації від вчителя до учнів, майже без жодної взаємодії останнього з нею, крім механічного засвоєння. Вочевидь, як буде видно в цій роботі, такий спосіб попри його поширення та домінуюче положення - вже не є актуальним для сучасного контексту, коли змінилися як учні, так і самі цілі навчання.

До найпопулярніших активних методів навчання відноситься ігрова діяльність різних видів. Це можуть бути навчальні ігри, які підходять для підготовки і тренування учнів; моделюючі ігри, призначені для моделювання професійної діяльності, а також ігри-вправи; сюжетно-рольові ігри; ділові ігри; ігри-змагання, тощо [17, с. 4]. Такий формат навчання стимулює учня до більш глибокого сприйняття інформації та творчого сприйняття теми. В той же час, це переважно окремі моменти в контексті уроку, а не парадигма, що зменшує їхню позитивну дію, але вона, безперечно, є вищою ніж у попереднього виду. Свого роду комбінацією, навіть переосмисленням цієї концепції є сама інтерактивність.

Інтерактивні методи освіти це, в першу чергу, про сам підхід до освітнього процесу та зміну ролі учнів та вчителя. Далі буде проаналізовано основні різновиди, які наводяться в статті Кизенко Василя про технології інтерактивного навчання як інструмент педагогічної взаємодії.

Цінною перевагою є й те, що вони закладають основи для екологічної взаємодії між собою учнів, що є вкрай цінним. Інтерактивні навчання, якщо їх розумно провести, створюють можливості для подолання такого прикрого явища, яке, на жаль, дуже часто зустрічається, і отримало не наукову назву «перегони щурів», де успіх повинен бути досягнутий будь-якою ціною, навіть за рахунок колег, друзів, найближчого оточення. Однак, такий успіх несе в собі зародки досить швидкої поразки. Інтерактивні методи можуть продемонструвати це – через гру, моделювання, виконання певної ролі [43, с.23]. Враховуючи, що мова про середню школу, де, по-перше, закладається фундамент для подальшого зростання в ролі дослідників та студентів, а, по-

друге, відбувається тісна взаємодія на фоні гормональних впливів та зміни соціальних ролей самих учнів, – відпрацювати та навчити учнів, на практиці, як комфортно та продуктивно взаємодіяти з однолітками, колегами, вчителем є пріоритетним завданням.

Концептуально методи інтерактивності, згідно із Л.Пометун, доречно поділити на чотири основних різновиди, які вже мають свої конкретні прояви:

- кооперативне навчання;
- фронтальне навчання;
- навчання у грі;
- навчання в дискусії.

Кооперативна (групова) навчальна діяльність - це форма (модель) організації навчання студентів у малих групах об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання викладач керує роботою кожного студента опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи [23, с. 5]. Це найбільш універсальний із різновидів, може поєднуватись й із стандартними заняттями в освітніх закладах. Основна перевага в тому, що він стимулює учнів до комунікації та стимулює їх брати на себе відповідальність.

Робота у парах. Учні працюють в парах, виконуючи завдання. Парна робота вимагає обміну думками і дає змогу швидко виконати вправи, які за звичайних для учнів умов є неможливими (обговорити подію, твір, взагалі інформацію, визначити підсумок уроку тощо, провести анкетування [там саме]. Ускладненим варіантом є трійка, яка може бути використана для акценту на саме обговоренні теми з максимально різними точками зору.

Додаткова особливість це те, що один з учасників може переміщатись до іншої трійки, за умови, що у всіх однакове завдання. Таким чином, процес уроку стає динамічним, а самі учні бачать на практиці наскільки можуть відрізнитись точки зору. Можна варіювати кількість учнів в групах, щоб регулювати рівень складності виконання того чи іншого завдання. Такий

формат цінний, оскільки дає можливість проявити свої знання у вільній формі та стимулює до креативності, особливо, якщо обрана неоднозначна тема, яка вимагає обговорень.

Тут варто доповнити, що наразі така практика є рідкісною. Згідно із моніторингом НУШ - один із пріоритетів у навчанні та підвищенні кваліфікації педагогів, якому варто приділити увагу, – це форми організації роботи учнів на заняттях. Відповіді педагогів на запитання анкети свідчать, що вони вкрай рідко організовують роботу учнів у групах, дещо частіше – у парах. В основному в класі переважає колективна та індивідуальна робота. Відразу ж вказується й рекомендація, що варто акцентувати увагу на збалансованому застосуванні різних форм організації роботи, важливості розуміння сильних та слабких сторін кожної з них [27, с. 34].

Фронтальні технології – це такі, що пов'язані із діяльністю цілого колективу. Карусель. Учні розсаджуються у два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло нерухоме, зовнішнє рухається. Подібний формат є доволі складним для інтеграції в заняття, проте це справжня пригода для учнів. Одним із вдалих способів, що вказує і сам автор, це дати учням у зовнішньому колі завдання збирати інформацію, яку їм у замаскованій формі будуть давати учні із внутрішнього. Подібний формат є вкрай вимогливим до педагога, проте інформацію, яка буде апробована таким чином, учню значно легше буде запам'ятати, як мінімум через те, що він запам'ятає сам формат.

Акваріум. Одна мікрогрупа працює окремо – у центрі класу – і після обговорення повідомляє результат, а решта груп слухає, не втручаючись. Після цього групи зовнішнього кола обговорюють виступ групи і власні здобутки [22, с.81]. Такий прийом є цікавим, оскільки активізує аналітичні здібності інших груп для того, щоб дати відгуки, які не будуть повторюватись між собою, крім того, дозволяє побачити результат з різних аспектів. Крім того, це кращий формат ніж коли аналізують дії однієї учениці чи учня, оскільки психологічно простіше приймати відгуки маючи спільника.

Велике коло. Учні розміщені по колу та можуть висловитись щодо певного питання, проте є цікавіша варіація це - мікрофон або загалом, будь-які засоби, які можна передавати комусь чи по-сусідству чи випадковим чином [там саме]. Це, по-перше, дає можливість вільно висловитись та обговорити ситуацію чи явище, а, по-друге, це створює ефект несподіванки для учнів, оскільки ніколи точно не можеш знати чи не настане твій час висловлюватись. Особливо це цікаво в комбінації із технікою незакінчених речень, коли учень має продовжити незакінчену фразу свого попередника. Це особливо цікаво та дієво, якщо вчитель зуміє інтегрувати такий формат у певну тему, щоб учні мали формулювати тези, які б підходили тому чи іншому історичному персонажу.

Мозковий штурм - формат ставить своєю метою зібрати якомога більше різних точок зору щодо вибраного питання протягом певного часу [22, с.82]. Це найбільш цікавий із форматів, оскільки він не прив'язаний до логіки та оцінювання, а стимулює мислення та творче сприйняття максимально. Така можливість є цінною для багатьох учнів та може освіжити їхнє сприйняття історії.

«Так»-«Ні» – формат при якому потрібно підтвердити чи заперечити тезу від вчителя, при цьому, можна додати фактор часу, щоб робити це на швидкість або обмеження на кількість речень, які можна вжити [17, с.114]. Вміння лаконічно та коротко охарактеризувати складне явище є найкращим показником рівня реального розуміння.

До технологій навчання у грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація. Учасникам дають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Студенти самі обирають свою роль у грі; висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за прийняте рішення [23, с.7]. Цей метод в даній науковій

роботі буде представлений різноманітно: як платформою Minecraft так і гейміфікацією історії та настільними іграми.

Прикладом цього є кейс-метод: головне завдання – це або змоделювати або проаналізувати реальну ситуацію для того, щоб прийти до єдиного вирішення проблеми чи питання, які вона містить. Це доволі варіативний формат, оскільки він дозволяє напрацювати під менторством вчителя, вміння аналізувати різні ситуації, що є важливим для кожного учня та учениці старшої школи. Роль викладача при цьому може бути різною: інструктор, рефері, тренер (допомога пришвидшити процес вирішення завдань), головуєчий, модератор.

Останнім різновидом будуть технології навчання у дискусії. Вочевидь, цей метод не є настільки доречним для середньої школи, як попередні, а тому буде більше розкритий стосовно старшої школи, проте цінно готувати до нього поступово. Зрештою, попередні підходи включали в себе елементи дискусії та обговорення, саме в такому розмірі, щоб у старшій школі учні були готові до цього.

Звісно, що методик насправді є більше, проте по обраних вище, цілком можна підсумувати, що одна із основних переваг інтерактивності як освітньої концепції є поєднання в ній творчого та аналітичного із прагматичним, оскільки більшість форматів передбачає обговорення, апробацію знань в реальності та вміння комунікувати з іншими людьми не лише на особистісному, а й на рівні молодого науковця чи дебатера.

Основна перевага інтерактивності полягає в тому, що вона сприяє розвитку в учня не лише вміння здавати тести чи здавати контрольну, а стимулює його розвиток як особистості, яка вміє застосовувати свої знання на практиці, пояснювати іншим та комунікувати у форматі дискусії, а також вміє підходити до ситуацій творчо та неупереджено.

Звісно, що є й недоліки. Особливо це стосується саме підготовки цих занять. Мова про те, що вчитель в цьому контексті виконує ті ролі, які для нього нові та які він не вивчав раніше, не практикував, а також пошук

глибоких та цікавих тем для того, щоб вони ще й підходили під канву вищезгаданих методів це набагато складніше завдання. Варто сюди ж включити й те, що сам учнівський колектив має бути організованим та налаштованим на взаємодію, підтримку та взаємну повагу, оскільки за інших обставин натомість обміну творчими ідеями буде навпаки пригнічення найбільш активних учасників.

Характерною для української середньої освіти є її традиційність та консервативність, що пов'язане із самим характером суспільства, а також тривалою залежністю від спершу радянських, а згодом російських теоретичних напрацювань. Це викликало концептуальну відірваність від передових напрацювань різних країн в межах освітньої практики, що поступово компенсується, наприклад, практикою НУШ.

Найбільш перспективним і, в той же час, неоднозначним фактором, який може підняти якість освіти є концепція інтерактивності. Хоча сама концепція різнопланового підходу до викладання не є новою. Достатньо згадати про Конус Едгара Дейла (див. Додаток В). Про нього варто поговорити детальніше, оскільки зрештою, він з'явився ще в 70-х роках ХХ століття, проте й досі сучасні системи освіти ще не зуміли комплексно інтегрувати результати його спостережень у свою практику. Основним висновком є те, що пасивне засвоєння працює значно гірше ніж активне.

У посібнику вказується структурна інтерпретація цього принципу, яка також заслуговує уваги: «У процесі комунікації є вхідний та вихідний потоки. Вхідний потік – це те, що людина потребує: інформація, їжа, задоволення певних потреб тощо. Вихідний потік – усе, що людина сама виробляє: ідеї, результати, продукти діяльності. У піраміді сприйняття інформації найбільший відсоток засвоєння залежить від високого рівня вихідного потоку: дидактичні ігри, навчання інших або негайне застосування вмінь. Інтерактивне навчання – вихідний потік» [21, с.12].

Перш ніж охарактеризувати окремі різновиди освіти, варто дати визначення, які бувають варіанти її реалізації. В цьому я буду

послугуватись посібником В.В. Ягоднікової. Серед моделей навчання виділяють: традиційну або класичну, активну і інтерактивну (у деяких літературних джерелах інтерактивну модель не відокремлюють від активної) [44].

Традиційна модель полягає в поглинанні інформації студентом від розповіді викладача або різноманітних матеріалів для вивчення. В основному не вимагає інтенсивної залученості, а під час практичних - відбувається повторення вже вивченого. Тобто основною ціллю такої системи є вміння учнів відтворювати знання не впливаючи на їх форму, а залишаючи її ближче до першоджерел.

Активна стратегія для навчання вже орієнтована на залучення учнів до процесу вивчення як за допомогою завдань різного характеру від вчителів, так і стосовно взаємодії із однокласницями та однокласниками: бесіди, дебати, обговорення.

Інтерактивні заняття це підхід, який виходить за межі традиційних установок, оскільки зосереджує свою увагу не лише на моменті пізнання учнем інформації, а й того, як це відбувається та наскільки, при цьому, враховуються складові його індивідуальності.

Так, в контексті інтерактивного заняття характеризує роль викладача Ягоднікова: «Викладач в інтерактивному навчанні, не тільки є носієм інформації і певної суми знань, завдання якого передати ці знання, а постійно і активно стимулює студента до самостійної творчої роботи, виконуючи роль проектувальника і консультанта» [44, с.11]. Варто мати на увазі, що це вимагає від вчителя іншого набору навичок ніж традиційні заняття, при цьому, доводиться приділяти значно більше часу підготовці занять та їх аналізу.

Цінним є скандинавський приклад освіти. Він видається альтернативним до американського, який орієнтує учнів на здобуття спеціалізованих знань, хоча й при цьому, він сам поступово змінюється під тиском нової реальності. Поки ці зміни відбуваються, на півночі Європи вже

панує інша система в якій, сила гри та активної участі особливо цінується, де часто впроваджуються змішане навчання, методи перевернутого класу, ігри та навчання «рівний-рівному», щоб підтримати природну допитливість дітей і заохотити їх бути відповідальними за власні навчання. Спільні дії з вирішення проблем, спільні групові завдання, самооцінювання або взаємоперевірки використовуються для підтримки та перевірки прогресу студентів [7]. Помітним є фактор взаємодії індивіда із колективом, що, при правильній побудові, сприяє не лише високому засвоєнню знань та розвитку мислення, а й комфортній соціалізації.

1.2. Майнкрафт, як платформа для вивчення історії

Майнкрафт – це гра, в якій роль гравця полягає у моделюванні світу та взаємодії із ним. Цікава та вкрай варіативна механіка подарувала цій грі велику кількість фанатів, а також нових способів застосування. В цьому випадку, буде мова про те, як поєднати цю гру з вивченням історії.

Відомі приклади, коли існували навіть цілі школи в контексті гри, з відповідно оформленими класами та пропрацьованим дозвіллям і хоча вони спершу стосувалися саме вивчення мов, зараз можна впевнено сказати про історичну складову. Сам же ресурс пропонує кілька навчальних шаблонів, якими вільно можна користуватись при певних навичках [6]. Це настільки багато привернуло уваги, що, не відходячи від платформи, можна підвищувати рівень кваліфікації, отримувати плани уроків та дивитись відео пояснення для кращого виконання своїх функцій. При цьому, є велика кількість прикладів та активна підтримка від самої платформи. Щоправда, для повноцінного використання, все ж необхідно бути навчальним закладом.

Є багато різних проєктів, починаючи з інтерпретації архітектурних особливостей, як стосовно Єгипту чи Флоренції, так і торкаючись питання географії, природи та навіть моделювання битв чи цілої Першої Світової війни. В межах аналізу також буду послуговуватись міркуваннями та

досвідом Сема Мак Ніла, професора біоінженерії з університету Кентукі. Попри фундамент в ІТ-секторі, сам же автор вказує, що зрештою перейшов до викладання культури та історії в закладах середньої освіти.

Саму ж ідею гарно ілюструють слова Лариси Андрейченко, директорки Britannica school в Україні: «У навчальній грі добре розвиваються навички командної роботи та комунікації. Учні можуть працювати в парах або командах. Потрібно домовлятися. У цій методиці ми більше робимо акцент на навичках, а не знаннях. Але дітям цікаво, вони виконують завдання, вивчаючи при цьому матеріал» [30]. Тобто основна корисність в тому, що через універсальність та варіативність механіки в межах майнкрафту можна і реалізувати різноманітні задуми, і створити умови для різних форматів роботи учнівського колективу.

Так, вище згадану платформу, характеризує сам Сем Мак Ніл: «Minecraft: Education Edition — це ідеальний інструмент для цифрового відтворення історичних подій і місць, настільки, що для вчителів є готові уроки, які ви можете отримати тут. Мені особливо подобаються наведені вище приклади, оскільки це локалізоване, «навчання на місці» для студентів із Сінгапуру та Нової Зеландії, що дозволяє їм по-іншому думати про події, які сформували ідентичність їхньої країни» [там саме]. На згаданих ним прикладах ми ще зупинимось детальніше, проте важливо зауважити, що майнкрафтифікація історії набуває все більшого поширення.

Так, можна адаптувати принципи гейміфікації освіти від Джеймса Пола Гі під майнкрафтовий контекст:

Ідентичність: гравці створюють відчуття ідентичності протягом усієї відеогри, або через пряме введення, або як персонаж на екрані, це ставить їх прямо в центр дії та пригод, що сприяє глибокому навчанню.

Творчість: гравці є не просто споживачами – вони творці, тобто моделюють та будують в залежності від завдань. Це забезпечує рівень залучення, якого дуже складно домогтися інакшими методами. Це зовсім інший досвід навчання порівняно з простим читанням про подію чи

переглядом документального фільму про неї. Зокрема це сприяє й розвитку візуального сприйняття, оскільки значно простіше зрозуміти географічні обставини та їх цінність, коли вони є результатом твоїх дій.

Поступовість: гравці отримують інформацію, при чому порційно, що вчить їх терпінню та наполегливості та покращує здатність до критичного мислення. Люди, як правило, недостатньо готові мати справу з великою кількістю слів поза контекстом, наприклад, читати цілі підручники, щоб знайти одну інформацію. Ігри дають знання «саме вчасно» – це дозволяє більш правильно розподілити навантаження. Крім того, можуть бути інтегровані загадки, для вирішення яких потрібні будуть певні знання.

Гарним прикладом є алгоритм, який наводиться в статті від Освіторії: «На початку уроку діти закріплюють вивчений матеріал, а потім виконують завдання в Minecraft. Наприклад, шукають скриню, а щоб її відкрити, розв'язують приклади і задачі. Якщо рішення правильне, скриня відкривається, а в ній — сувій з новим завданням. Кожен учитель сам вирішує, скільки уроків з Minecraft буде в навчальному році» [там саме] .

Контексте сприйняття: сприйняття та фіксація інформації будуть на вищому рівні, коли вони поєднуються із певними візуальними або емпіричними маркерами, що забезпечує майнкрафт. Оскільки сухе засвоєння може бути корисним, проте під час ознайомлення з підручником менше опцій для дій, які можна було б пов'язати із конкретним, вивченим, фактом. Крім того, учні можуть отримати завдання, щоб застосувати вже наявні знання для їх інтерпретації в контексті гри.

Міжфункціональні команди: у багатокористувацьких середовищах гравці мають різні навички, що змушує їх покладатися один на одного — необхідна м'яка навичка для студентів. Це створює унікальні ситуації, які все ж, стимулюють застосування знань в непередбачуваних ситуаціях, що сприяє їх поглибленню.

Застосовуючи принципи ефективного ігрового навчання, вчителі можуть досягти глибоких і автентичних результатів навчання, але за

допомогою цифрових платформ, на яких люблять працювати багато студентів.

Щоправда, є й певні мінуси, наприклад, Центр із дослідження ризиків віртуальної комунікації в інтернеті при Університеті Палацького в Оломоуці досліджував популярну Minecraft та її вплив на дітей. У ньому взяли участь понад 2300 активних гравців, переважно дітей, з усіх регіонів Чехії. Результати кількомісячних досліджень показали, що діти проводять за грою надмірну кількість вільного часу. Згідно з результатами, 23,68% дітей-гравців грають у Minecraft більше 11 годин на тиждень, 13,73% грають у гру більше 16 годин на тиждень. Більше 44% гравців грають у Майнкрафт щодня – діти не розрізняють робочі дні чи вихідні. Судячи з відповідей дітей, більше половини батьків (61,18%) обмежують час гри. Дослідження також показало, що більше половини гравців (51,69%) познайомили з грою друзі, які також грають у Minecraft. З цими друзями вони найчастіше грають в гру. Приблизно кожен п'ятий гравець Minecraft (23,12%) знімає свій ігровий процес, однак лише 14,03% діляться своїми відео з іншими гравцями [там саме]. Тобто сама гра є дуже масовою, що з одного боку допомагає історичному процесу, оскільки таким чином вчитель показує, що історія може бути інтегрована у щось популярне та приємне, а з іншого боку, це все таки стимулює до частішого проведення часу в межах гри.

Втім, сам досвід перебування можна охарактеризувати як позитивний для більшості людей, навіть попри присутність частки кібер булінгу, це ж підтверджує саме дослідження: «Дуже позитивним результатом є те, що більше 41% гравців повідомили, що вони не стикалися з будь-якою небезпечною формою спілкування або феноменом небезпечної комунікації в середовищі Minecraft. Таким чином, Minecraft є по суті дуже безпечним середовищем. Дослідження показали, що ситуації, де діти стикаються з серйозними формами кіберагресії, є досить рідкісними і нетиповими для цієї гри» [там саме]. Тобто використання цієї платформи є більш придатним для наймолодших із дослідників.

Важливим досвідом є шведський, оскільки там сама гра Майнкрафт інтегрована в шкільну програму та є обов'язковою. Попри саму суперечливість ідеї та її первинне нерозуміння деякими батьками, зрештою концепція отримала позитивні відгуки та була рекомендована для застосування.

РОЗДІЛ II

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

2.1. Значення інтерактивності при вивченні історії для формування критичного мислення у вищій школі

Теоретики освіти все частіше схиляються до позиції, що саме інтерактивність освітнього процесу здатна максимально розкрити здібності учнів не лише, щоб ті були більш успішні в освіті, а й для комфортнішої інтеграції в соціум та ринок праці. Особливо це актуально для учнів вищої школи.

В цьому випадку, буде доречно погодивитись із визначенням інтерактивності від Ольги Комар: «На відміну від методик, інтерактивні навчальні технології не вибираються для виконання певних навчальних завдань, а самою своєю структурою визначають кінцевий результат. До того ж кожен з методів потребує від викладача чіткої покрокової, поетапної реалізації з обов'язковим прогнозуванням результатів навчання» [23, с. 5]. В цьому й полягає основна цікавинка даного підходу, що він не може бути

ефективним, якщо застосовується частково, як, наприклад, активні методи навчання.

Результат вимагає комплексності. Якщо в середній школі інтерактивність вимагає великих зусиль в повноцінному її варіанті, а тому застосовується фрагментарно, то у випадку вищої школи можна повноцінно її застосовувати.

Є багато переваг в інтерактивності. Як відмічають у своїй праці «Інтерактивні методи навчання», до якої буду звертатись в подальшому, Петро Шевчук та Пшемислав Фенрих – є багато мотивів для інтерактивної освіти. Наприклад те, що в сучасному суспільстві щораз менше досягнень є результатом індивідуальної діяльності, оскільки ми живемо в час колективної праці. Знання індивідуумів є мало придатними, якщо індивід не вміє брати участь у постійному обміні. Тому в інтерактивних вишколах важливий акцент ставиться на інтеграції групи на те, щоб члени вишколу добре пізнали один одного, навчилися відповідно реагувати та усвідомлювати свою реакцію на чужі позиції та дії [43, с. 26]. Це, до речі, є цікавою антитезою до індивідуалізму в освіті, який нерідко позиціонується як частина успіху. І як продовжують автори: «Успіху не можна досягти самотійно, а лише разом – у колективі» [там саме].

В умовах вищої школи можуть бути застосовані всі принципи інтерактивності освіти, проте в цій роботі акцент буде на «навчання у грі» та «навчання в дискусії», оскільки вони доповнюють одне одного та зручно інтегруються в концепцію гейміфікації історії, яка набуває все більшої популярності в освітніх закладах Європи та США.

Стосовно середньої школи вже вказувалися основні моделі інтерактивного навчання, проте саме у вузах деякі із них набувають додаткового виміру. Наприклад, ігрова модель. Як правило, вона має 4 етапи: - орієнтація (введення слухачів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу); - підготовка до проведення гри (ознайомлення зі сценарієм гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів

розв'язання проблеми); - основна частина – проведення гри; - обговорення [23, с. 7] . Подібний принцип діє не лише щодо інтерактивних ігор в офлайн просторі, а й стосовно віртуальної реальності. Можна це розглянути на прикладі ігрової сесії в комп'ютерній грі:

- 1) Підготовка. Це вивчення теми, якої стосується гра, для того, щоб розуміти контекст подій та відомості щодо персонажів, які будуть в ній представлені. Крім того, встановлення чітких цілей гри. Чи це буде відтворення певної події, рольової моделі або дослідження контексту, якщо його надає сама гра (позитивні приклади це ігри серії *Assassin's Creed*);
- 2) Основна частина. Ігрова сесія у форматі, який обрав для учнів сам вчитель. Будь то дослідження архітектури тих часів, ознайомлення із інтерпретаціями діячів, які були втілені авторами гри або імітація історичної ситуації. Також, це може бути колективний процес, що дозволяє учням глибше зануритись у наприклад протистояння різних учасників історичної ситуації;
- 3) Обговорення. Це найважливіша частина процесу, оскільки вчитель може виступити як модератор обговорення або за допомогою однієї із вищезгаданих технік, створити нетипове спілкування-дебати. Питання можуть мати різний характер: від пошуку відповідностей між тим, як постать подана в історію та як реалізована в межах гри, чи наскільки достовірно зображені її характеристики (одяг, зброя, амуніція) і до міркувань, чому саме таким способом її вирішили предствити на широкий загал і наскільки це репрезентує існуючі стереотипні уявлення та в чому їхній корінь.

Адаптація є цілком можливою і, як ми можемо спостерігати, на прикладі практик вчителів у інших країнах, особливо стосовно США – це працює. Не лише для учнів середніх шкіл, а й для учнів старшої школи та студентів. Питання полягає в тому, як інтерпретувати та чим керуватись вчителю при інтеграції віртуального досвіду учнів у освітній процес.

Важливо усвідомлювати не лише теоретичні складові освіти, а й те, як вона впливає на соціальну структуру та як в ній реалізуються ті чи інші освітні концепції. Мова не лише про конкретні методи, а про світоглядні установки, якими користуються учні під час реалізації освітнього процесу. Зараз все частішою для нас є практика акценту на індивідуальній складовій учня, конкуренції, лідерства. З огляду на це цікавими є результати опитувань від американського ресурсу Gen Z за 2017-тий рік. Там вказується, що випускники добре володіють цифровими засобами та ефективно опановують різні сектори діяльності, проте велика роль віддається саме комунікації. До прикладу, 42 відсотки людей, надають перевагу особистим зустрічам, а половина випускників оцінює навички спілкування, як те, що робить їх більш привабливими для потенційних роботодавців. Той же ресурс, вказує, наскільки зросла впевненість випускників у подальшому працевлаштуванні після випуску: 83 відсотки впевненості в тому, як їх підготували освітні заклади в 2017 проти 44 відсотків в 2015-16 [там саме]. При чому, подібні показники спостерігаються у багатьох аспектах. Це свідчить, що освіта поступово адаптується під ринок праці.

Ситуація в Україні демонструє подібні показники. Згідно із статистикою за 2017 рік, кількість безробітних у віковому діапазоні 15-24 роки складає 244,7 тисяч людей, тобто 17,7 відсотки від загальної кількості. При цьому, безробіття серед чоловіків складає 157,2, а серед жінок 87,5. Звертаючись до статистики вже за 2021 рік, помічаємо невелику зміну: загальна кількість безробітних складає 223,6 тисячі людей, що відсотково дорівнює 19,7 від загальної кількості [16]. Гендерне співвідношення поступово зрівнюється та стає не таким вагомим. Жінки: 114,6 тисячі та 22,3 відсотки та чоловіки: 109,0 тисячі та 17,6 відсотків. Додатковим свідченням цього слугує й аналіз зайнятості населення в різних економічних сферах [20] (див. Додаток Г). Ми чітко спостерігаємо, як поступово кількість офіційно зайнятих працівників у різних секторах економіки – зменшується.

З огляду на це, можна зауважити, що українська освіта наразі не достатньо ефективна з точки зору підготовки учнів та студентів до ринку праці, оскільки на два відсотки кількість безробітних зросла, натомість її зменшенню. За цей період відбулася відчутна діджиталізація простору та, вочевидь, шкільна освіта наразі не відповідає вимогам часу в достатній мірі. Саме з огляду на це і необхідно ретельно розглянути інтерактивність, адже саме вона може стати способом поєднати здобуття спеціалізованих знань із розвитком особистості та способів її взаємодії із соціумом.

Більше того, знань, отриманих у навчальних закладах, не вистачає надовго, вони швидко старіють. Навіть більше: навчальні заклади не в стані успішно вести суперництво з тим морем інформації, яка надходить з інших джерел – зокрема з електронних. Отже, вони повинні замість цього навчати успішному просуванню у цьому морі знань. Людина, що бажає стати успішною у сучасному суспільстві, повинна навчатися безперервно [43, с. 25]. Тобто, основною ціллю є сформувати позитивні асоціації процесом навчання, щоб забезпечити самостійну діяльність учнів.

Відповіддю на ці проблеми є e-learning, а саме дистанційне навчання з використанням електронних носіїв. Інтерактивні методи роблять можливим розчленування систематичної науки не тільки зі сторони праці, але й приємності, допомагаючи в захопленні самоосвітою, в самостійному змаганні з проблемами, готуючи до перманентної освіти [там саме]. Цікавим є те, що цей методичний матеріал з 2005 року буквально передбачив те, що станеться із освітою в майбутньому, оскільки до карантинних обмежень, дистанційна освіта не мала дефініції, як така, що має велику актуальність.

Карантинні міри показали не лише великі проблеми у середній школі, а й подекуди навіть більші стосовно студентства. Згідно із соціологічною працею: «Що думають студенти про українську вищу освіту в умовах пандемії Covid-19», стало помітним зменшення мотивації студентів. З приводу самої дистанційного характеру основними аргументами на користь

негативного характеру зазначеного впливу на освітній процес були зниження рівня засвоєння знань (65% серед шкільної молоді та 57% серед студентської молоді), а також важкість сприйняття навчального матеріалу (63% та 58%, відповідно). Майже кожен другий студент (51%) висловив думку, що негативний вплив карантинних обмежень на освітній процес зумовлений погіршенням організації навчального процесу. Два параметри освітнього процесу були оцінені всіма категоріями опитаної молоді однаково: погіршення зворотного зв'язку з викладачами (48%) та не завжди справедливе оцінювання знань з їхнього боку (31%) [41, с. 80].

Останній пункт, зрештою, не міг не мати інших негативних наслідків. Адже нарікання респондентів на зниження об'єктивності оцінювання роботи студентів з боку викладача могло бути спричиненим сумнівами останнього в самостійності виконання навчальних завдань через зрослі можливості списування тощо. В умовах відсутності персонального контакту добросовісно виконувати домашні завдання виявилось складно. Майже кожен другий студент (48%) вказав на випадки списування або не добросовісного виконання домашніх завдань в умовах онлайн-навчання [там саме]. Частина студентів могли підглянути, проконсультуватись з іншими, списати відповіді на поставлені питання. Така ситуація демотивувала ту частину студентів, які чесно виконували свої роботи. В умовах школи, цей вплив, є безперечно більшим для морального духу та вмотивованості, проте щодо студентства, яке вже орієнтоване на застосування своїх знань та глибоку освітню працю – такі проблеми можуть мати дуже прикрі наслідки.

Хоча й завдяки тому, що студентство є більш мобільною та самодостатньою категорією ніж учні, серед тих, хто втрачає бажання вчитися внаслідок переведення на дистанційне навчання і карантинні обмеження, студентів тільки 45% проти 52% груп молоді, що навчається.

У зв'язку із актуальністю дистанційного та самостійного вивчення, в подальшому буде проаналізовано основні платформи, які знадобляться учням для дослідження історичних процесів на глибокому рівні.

Вивчення історії у вищій школі організувати легше ніж в середній школі оскільки в учнів уже присутні навички, які необхідні для забезпечення повноцінного процесу вивчення, як відповідальність, суб'єктність та усвідомлення своєї мотивації. В той же час, це вимагає від вчителя особливо ретельного підходу та глибокої обізнаності в темах занять, адже він має справу вже із молодими особистостями, які вимагають врахування їх, в тому числі, психологічних особливостей.

В сучасній системі освіти важливо керуватися не лише власним досвідом, а й запозичувати передові практики із інших країн. Стовідсотково вони не здатні бути реалізовані, оскільки відрізняються контексти, проте окремі елементи, після їх аналізу можуть бути адаптовані для наших умов.

Цікавим є приклад скандинавської освіти, яка чітко декларує цінність людської комунікації та інтеграції учнів та студентів у соціум, як громадян. Про це вказується і в статті про скандинавський шлях «радості від навчання» [7]. Творчість і співпраця цінуються більше, ніж суперництво. У Фінляндії, наприклад, майже немає національних тестів. Освіта як конкурентна гонка – це неіснуюче поняття. Спільні дії з вирішення проблем, спільні групові завдання, самооцінка або взаємоперевірка використовуються для підтримки та перевірки прогресу учнів, і ніхто, ні в школі, ні за її межами, не вимагає, щоб це робилося за заздалегідь визначеним розкладом. Це показує не лише на цінності держави, яка запровадила для себе таку форму, а й відстоювання своїх інтересів попри домінування капіталістичного типу виховання.

Важливо усвідомлювати, що інтерактивність це не лише методика, а продовження світоглядної, філософської, концепції бачення соціумом людини. Це ж питання порушують у своїй роботі Петро Шевчук і Пшемислав Фенрих, вказуючи на три основних концепції:

- колективістську, яка полягає в тому, що без колективу сама людина не має цінності, як індивід. В таких умовах, особистість обмежена у свободах, натомість робить те, що має робити, що призвело до інтеграції вивченої безпомічності в наш соціальний простір, як і низької ініціативи, толеруванню до низької якості роботи та навчання, як примусу;
- Другий варіант - індивідуалізм, який є перевернутим колективізмом у спрощеному варіанті. Індивід відповідає лише за себе і тільки тільки за власні цінності, комфорт та вигоду. Наша культура не так давно відкрила для себе подібну концепцію, а тому помітні крайнощі, як повсюдне вживання феномену лідерства для дітей, як необхідної складової їх зростання. Сама ідея, містить у собі, як позитивні аспекти: бажання самореалізуватись, зростати, підвищувати свій комфорт та бути свідомим споживачем так і негативні, як надлишкова конкуренція, махінації та знецінення всього, що не стосується конкретного кола обов'язків та порушує комфорт;
- персоналістична ідея, яку пропонують автори. Вона виходить з того, що основою є добро конкретної особи, але те добро реалізується спільно з іншими людьми. Суспільство не виступає ані тираном, ані загрозою, воно є шансом для солідарного творення суспільного добра. Це, власне, і є демократія, яку пропонуємо будувати на руїнах комунізму. І саме інтерактивні методи можуть бути тим маленьким внеском в побудову такого громадянського суспільства [43, с. 27].

2.2. Гейміфікація історії та віртуальне моделювання

Викладання у вищій школі є доречним простором для різноманітних експериментів, оскільки мова не про учнів, які є вкрай залежними від методу та підходу, який обирає вчитель, а студентів та студенток, які вже мають певний рівень обізнаності, який доречно враховувати та перевіряти, щоб використати максимально.

Історію можна визначити як дослідження та запис подій, які вже відбулися в минулому. Запис історичних подій зазвичай зберігається у формі документів, фотографій, статистичних даних або відео. Вивчення історії вимагає інтенсивного дослідження та вивчення даних, доступних у книгах, журналах, газетах та листах. Процес засвоєння знань про історичні події за допомогою традиційних методів навчання є виснажливим завданням; однак можна легко отримати інформацію про події минулого, беручи участь у різноманітних історичних іграх та заходах. Для зручності я розділю їх на два види: відео ігри та настільні ігри.

Розпочнемо із відео ігор, оскільки ця тема наразі все частіше стає об'єктом для досліджень науковців. Цінною є діяльність в цьому секторі американського історика Ендрю Деннінга, а особливо його праця «Глибока гра? Відеоігри та історична уява» [2], яка розкриває цінність відео ігор для розуміння історії. При чому, мова йде не лише про жанр стратегій, який є очевидним інструментом, а із такими екшн-іграми, як наприклад Red Dead Redemption. Як вказує Ендрю Деннінг: «Історики повинні більш серйозно сприймати історичні відеоігри як спосіб зрозуміти, як громадськість створює свої знання про минуле» [там саме]. Попри те, що гра складають часто не безпосередньо дослідники, вона не мусить зникати із нашого поля зору, оскільки вона показує популярні та пануючі уявлення в суспільстві щодо тих чи інших подій, які там вказуються, оскільки творці ігор орієнтуються на зрозумілі для інших образи.

Цікавим, з точки зору, інтерактивного підходу до історії є замітка Ендрю Деннінга про те, як із історією Третього Рейху, яку він тривалий час викладав – люди знайомляться в різні часи. Два десятиліття тому громадськість познайомила з епохою нацизму через «Список Шиндлера» (1993), «Братська група» (2001) і канал «History Channel». Наступне десятиліття побачило їх під впливом нацистського буму в популярній культурі, прообразом якого стала альтернативна історія Квентіна Тарантіно «Безславні виродки» (2009) або оscarоносна роль Кейт Вінслет у фільмі

«Читець» (2008). Сьогодні велика частина громадськості знайомиться з Третім Рейхом через відеоігри» [там саме] навіть попри те, що ціль індустрії не розвивати, принаймні в контексті касових продуктів, а розважати.

Саме через це й потрібно підходити до розуміння ігрової складової, як інструменту для вивчення обережно та комплексно. Так свої цілі характеризує, вище згаданий, дослідник: «Я досліджую, як гейміфікація минулого впливає на суспільне розуміння того, як відбувається історія: хто має значення; які фактори формують історичні зміни; джерела, з яких автори ігор, художники та інженери будують минуле; а також мета розповіді та філософське розуміння історії, яке передають ігри» [там саме]. Такий ретельний погляд на гейміфікацію зустрічає подив і в колах американських теоретиків, що вже говорити про наші реалії. Разом з тим, фактор ігор є надто важливим, щоб його ігнорувати.

Згідно із матеріалами Pew Research Center, 97% підлітків віком 12–17 років грають у комп'ютерні, веб-ігри, портативні чи консольні ігри. Молодші хлопчики-підлітки найчастіше грають в ігри, за ними йдуть молодші дівчата та старші хлопчики. До речі, близько 65% щоденних гравців — чоловіки; 35% — жінки [22].

Звісно, це американський ресурс, який стосується в першу чергу американського контексту, оскільки в нас, ігрова індустрія є менш масовою, особливо стосовно консолей. Проте цікавим є їхній дослід. Вони розділили учнів на три групи в залежності від того, як часто вони грають в ігри з кимось. Ось до яких висновків прийшли в результаті аналізу: «підлітки з найбільшим (верхні 25%) досвідом колективного ігрового досвіду частіше повідомляли про інтерес та участь у громадській та політичній діяльності, ніж підлітки з найменшою кількістю (нижні 25%). Серед підлітків, які грають в ігри з іншими в кімнаті: 65% заходять в Інтернет, щоб отримати інформацію про політику, порівняно з 60% тих, хто цього не робить; 64% віддані громадянській участі, порівняно з 59% тих, хто цього не робить; 26% намагалися переконати інших, як голосувати на виборах, порівняно з 19%

тих, хто цього не робить» [там саме]. В наших реаліях, колективне використання консолі для ігрового досвіду є менш поширеним, проте висновки цього експерименту підтверджують, що правильне використання ігор в колективному дозвіллі учнів сприяє більш глибокому та інтенсивному розумінню ними громадянських процесів та залучення в простір їхнього міста та країни.

Чому ж ігри настільки популярні? Одна із причин це те, що вони гарно балансують між простими завданнями та складними, що варто почерпнути для себе кожному педагогу. Оскільки надмірна легкість викликає нудьгу, а надмірна складність відторгнення та острах. Інтерактивність в цьому випадку може проявити себе у всій красі, оскільки має багато різних механік для того, щоб підлаштувати процес під конкретний колектив або учня. Особистісно орієнтований підхід, в тому числі, є важливою складовою популярності сюжетних ігор, які можуть викликати емпатію та допитливість у багатьох учнів по відношенні до історичних подій. З огляду на це, розглянемо детальніше індивідуальне занурення в історичний контекст за допомогою гри на прикладі досвіду Едрю Деннінга із грою Wolfenstein та коментарі дослідників щодо серії ігор Assassin's Creed.

Попри те, що у грі Wolfenstein мова йде про альтернативну реальність, вона глибоко насичена естетикою та складовими з історії післявоєнного світу та слугує для гравців можливістю усвідомити, наскільки багато компонентів у собі може містити і містить історична подія, щоб в подальшому із цим розумінням підходити вже до існуючих подій. Так свій досвід описує професор Ендрю Деннінг: «Я збирав вирізки з преси, які розповідали про перемогу нацистів у Другій світовій війні та створення колабораціоністських режимів у Європі та Північній Америці. У середовищах, наповнених візуальними та звуковими деталями, величезна кількість інформації, яку передає гра, значно перевищує обсяг історичної монографії чи повнометражного фільму. Я б ризикнув припустити, що багато наших студентів витрачають більше часу на дослідження віртуальних історичних

світів, ніж на роботу з заданими текстами, і мої розмови зі студентами свідчать про те, що вони багато чого почерпнули під час занурення у віртуальне історичне середовище» [там саме]. Очевидно, що це не може замінити повноцінне дослідження, проте завдяки цьому учні напрацьовують у собі вміння взаємодіяти із історичним простором та його компонентами. Втім, ігровий досвід радше вузький і глибокий, ніж широкий, тому в межах ігрового досвіду людина рідко стикається із економікою, зовнішньою політикою або різними категоріями населення. Тож, потрібно чітко усвідомлювати, як саме буде більш правильно сприймати ігровий досвід, оскільки повністю замінити розгляд теми він не здатний, проте може значно доповнити базові уявлення та пізнання учня та студента.

Гра може виступити й способом розвіяти стереотипні уявлення щодо конкретного періоду в історії. До прикладу, 'The Oregon Trail', яка досі вважається канонічною для всіх ігровців, які орієнтуються на історію. Гравці, які вирішили симулювати цей шлях на захід, стежать за реальними подорожами багатьох американців у 1840-х роках. Ця стежка обіцяла здоров'я, процвітання та новий початок для американців будь-якого походження, а родючі землі та прекрасні краєвиди Орегону вабили. Для фермерів і банкірів, яких гра представляє на початку, Захід був країною майже незліченних можливостей. Очевидною заміткою буде те, що американська культура взяла найкращі частини Заходу — його перспективи, велич і можливості — і вшанувала це в незліченних іграх, фільмах, книгах та будь-яких інших формах розваг. Це і сформувало романтичний образ цього періоду в уявленнях багатьох поколінь.

В даних обставинах, гра полягає в тому, що вона бере романтизм Заходу та йде в зовсім іншому напрямку. На цих західних стежках було набагато більше випадків холери, ніж історій про відважних ковбоїв, які відбивалися від небезпеки. Через випадкові обставини, які пов'язані з тим, що наприклад хтось із екіпажу може захворіти, зламатись візок - ігровий досвід людини підказує їй версію того часу, яка ближча до реальної. З цього

боку, можна торкнутись, Red Dead Redemption, яка представила чудово відтворені ландшафти та графіку, і її продовження обіцяє зробити те саме. Але це не може зрівнятися з реалістичністю раптово захворіти та померти на стежці без причини. Подібна деконструкція цілого пласту культури, яку студент проживає в режимі, реального часу, є вкрай унікальним та світоглядним досвідом для формування в ньому більш критичного та глибокого сприйняття контексту подій.

Серія ігор Assassin's Creed це чудовий приклад того, як саме історична складова робить гру популярною та касовою. Це показує, що громадськість хоче пізнавати історію, проте робити це комфортно. Це не могло не привернути увагу історичної спільноти. Цінними є напрацювання Ніколаса Трепаньєра, члена Департаменту з історії в університеті Міссісіпі. Велику складову його доробку складає аналіз придатності згаданої франшизи. Він звертає увагу на те, як гра деконструє образ нізарі або асасинів: «Дивлячись на першу гру серії, дія якої відбувається в 1191 році, дехто може стверджувати, що найбільше, що можуть зробити історики, це перерахувати (численні) неточності гри та зупинитися на цьому.

Як я з'ясував, викладаючи свій курс, вони втратили б виняткову нагоду показати студентам, що історія – це не просто «те, що сталося», а радше результат досліджень, критики джерел і дебатів у теоретичних підходах». Попри те, що гра, вочевидь, не зупиняється там, де зупинився б професійний історик - вона показує, як може по новому оживати певний період або окремі касти, які здавалося б, давно отримати однозначну оцінку - якщо їх по новому репрезентувати [8].

В цьому плані, серія ігор про асасинів максимально наблизилася до освітнього процесу, адже зрештою з'явився навіть окремих формат – Екскурсій. Як вони відбуваються? Голос за кадром детально розповідає про об'єкти, які ви бачите, зокрема такі артефакти, як кераміка, сувої, сільськогосподарські інструменти та печі для випічки. При цьому, є

можливість використати свого персонажа для того, щоб виконати дію пов'язану із цими декораціями.

Сімдесят п'ять доступних турів охоплюють повсякденне життя, пам'ятники, сільське господарство, життя грецьких і римських поселенців та інші теми. У деяких місцях можна помітити не ігрових персонажів, які виконують такі завдання, як випікання хліба, обробіток поля або надписування сувоїв. Тут гравці можуть вибрати, щоб вибраний аватар виконав цю дію. Ще одна зупинка — Александрійська бібліотека. Відтворюючи його, сказав пан Дюран, його команда дивилася на залишки Бібліотеки Цельса, яка все ще стоїть серед стародавніх руїн в Ефесі, Туреччина [5]. Звичайно, багато таємниць історії втрачено часом. Ось тут і з'являється функція «За кадром». Творці використовують її, щоб пояснити, як і чому вони вирішили відобразити певні об'єкти. Пан Дюран сподівається, що це також спонукає студентів критично мислити про те, як створюються ігри та як розповідаються історії.

Це привернуло увагу дослідників. В тому числі, професора Марка Андре-Етьє. Результати його досліджень опубліковані на сайті від Université de Montréal. В ході експерименту професор протестував 330 учнів у дев'яти школах Монреаля за допомогою гри Ubisoft Assassin's Creed: Origins та її нової освітньої програми — інтерактивного «Discovery Tour». У кожній школі Етьє перевіряв 40 учнів на те, що вони знають про бібліотеку. Половині дали 15 хвилин за комп'ютером, щоб зробити самостійну екскурсію бібліотекою та її околицями; інші були навчені про бібліотеку вчителем історії за допомогою презентації PowerPoint із деякими фактами та зображеннями з тієї самої екскурсії. Після цього учні відповіли на серію тестових запитань про бібліотеку та оцінили, наскільки добре вони відповіли.

Результати були обнадійливими. До ознайомлення з матеріалом учні не знали багато про бібліотеку, правильно відповівши лише на одне з кожних чотирьох запитань. Однак після контакту їхні знання подвоїлися, піднявшись з приблизно 22 відсотків до контакту до 41 відсотка (для тих, хто працював

за комп'ютером) і 55 відсотків (для тих, хто навчався в класі) [8]. Висновок Етьє? Дослідження та деталі, які вкладаються у відеоігри, такі як Ubisoft, можуть бути доречними при навчанні та допомагати учням і студентів отримувати кращі оцінки.

«Ефект не є негативним чи нейтральним – він значно позитивний», – сказав Етьє, фахівець із методів навчання, який співпрацював з Ubisoft над логістикою дослідження, але розробив його незалежно. «Навіть учень – або дорослий самоучка, якщо на те пішло – який робить віртуальну екскурсію вдома на комп'ютері, може вчитися без сторонньої допомоги. Школи можуть спробувати, а вчителі можуть поділитися цим матеріалом між собою, бо зрозуміло, що це корисно».

Курс, який я розробив для Почесного коледжу Саллі МакДоннелл Баркстейл при Університеті Міссісіпі, — це семінар, який вимагає від студентів пограти в кілька відеоігор на історичну тематику, читаючи академічні статті, пов'язані з періодом або темою, яка є центральною для гри. Вибираючи ігри, в які мають грати мої учні, я подбав про різноманітність жанрів, тому що історичний компонент не скрізь відіграє однакову роль. Таким чином, пригодницькі ігри, такі як *Assassin's Creed*, пропонують відносно статичне уявлення про період часу, який вони використовують як фон, тоді як ігри про управління імперією, як і в серії *Total War*, намагаються симулювати соціально-політичні та економічні процеси в більш динамічній формі. мода. Крім того, перевагу надають іграм, яким принаймні кілька років тому, як через їх відносно низьку ціну (на відміну від багатьох останніх ігор, які можуть бути такими ж дорогими, як — жах! — університетський підручник), і через їхню сумісність зі старими моделями ноутбуків ; останнє є плюсом, коли новітні ігрові консолі продаються приблизно за 500 доларів.

Зокрема, Максим Дюран, який був провідним дослідником і консультантом з історії для франшизи з 2010 року, і Жан Гесдон, креативний директор *Origins*, сказали, що вони часто чули від педагогів, які бачили потенціал використання ігор. Деякі навіть використовували невеликі порції

на своїх уроках. Звісно, в умовах середньої школи це варто застосовувати вкрай обережно, проте для вищої освіти подібний підхід буде навпаки цікавим та яскравим.

Настільні ігри для засвоєння історії.

Варто вказати, що в наш час настільні ігри набули великого різноманіття. При цьому, вони можуть допомогти не лише зануритись в окремі події, а й взяти на себе роль першовідкривача чи економіста, як у Клани Каледонії чи Брасс. Є й приклади ігор, які полегшують засвоєння базових речей.

Наприклад: Хронологія. Це — карткова багатокористувацька гра, яка найкраще підходить для людей різного віку. Гра містить набір з 480 гральних карт. На кожній картці на одній стороні написано запитання, пов'язане з історичною подією або важливою особою. Рішення більшості ігрових запитань вимагає від гравців вгадати рік, у якому відбулася певна історична подія. Основна мета гри - точно відповісти на запитання; однак гравцям надається перевага, що відповідь не повинна бути точним роком, а натомість це може бути рік, який є найближчим до правильної відповіді, або точний рік. Це допомагає людині запам'ятати час, протягом якого відбувся конкретний випадок, у веселій і легкій формі. Гра також допомагає гравцеві розвивати різні навички розвитку особистості, такі як здатність одночасно реагувати на ситуації, здатність запам'ятовувати та зберігати інформацію.

Принцип гри є доволі простим, а тому може в допустимих межах використовуватись вчителем для створення своїх карток із подіями, які видаються найбільш актуальними та необхідними.

Якщо ж говорити безпосередньо про засвоєння історії то для зручності, можна відділити макро та мікро акцентовані ігри. До макро доречно віднести ігри, які пов'язані із історичним процесом загалом, як наприклад:

- 1) «Історія світу» - як правило, є стратегією та грою на завоювання, яка зазвичай розрахована на трьох-шести гравців. Гравці, які грають у гру,

мають право керувати різними історичними цивілізаціями та вживати заходів для поширення свого правління по всьому світу.

- 2) Еволюція. В основному присвячена світу рослин, проте цінним для розуміння впливу географії на історію буде видання про формування континентів;
- 3) Цивілізація - це ціла плеяда ігор, які зокрема є й у відео форматі, яка дає шанс повноцінно прослідкувати за розвитком окремої цивілізації та максимально проникнутись взаємозв'язком економіки, географічних умов, зовнішньої та внутрішньої політики із подіями, які відбуваються в межах держави.

Ігри, які відносяться до категорії ситуативної історії це ті із них, що присвячені конкретним подіям: від Кубинської революції до Освоєння «Дикого» заходу, від Індустріальної революції в Англії до Реформації у Європі. В якості прикладу розглянемо гру, яка присвячена останній темі. 9. Ось я стою: Реформація: 1517-1555 — серед визначних подій і особистостей, які були залучені до 40-річного періоду реформації, належать Мартін Лютер Кінг, Ігнатій Лойола, Карл V, Генріх VIII, Франциск I, Жан Кальвін, Ернан Кортес і Микола Коперник. Геймплей заснований на картковій системі. У грі є шість основних держав, а саме: османи, англійці, французи, папство, протестанти, Габсбурги. Кожна сила, призначена гравцеві, має унікальний шлях до перемоги. Таким чином, процес дозволяє гравцеві максимально зануритись в подію та отримати знання про релігійні, економічні, політичні та дипломатичні чинники. Це, в свою чергу, значно полегшує подальше вивчення європейської історії, оскільки вплив Реформації складно недооцінити. Через величезну кількість персоналій на яких складно виділити вдосталь часу, учні, як мінімум зуміють сприйняти ці події глибше через власний емоційний досвід.

Для старшої школи доречно буде вжити складніші ігри, які допоможуть скористатись знаннями та перевірити загальне розуміння історичного процесу. Прикладом такої гри, є Сутінкова боротьба, яка ідеально згодиться

для детального розуміння подій, що відбулися під час холодної війни, і пов'язаних з ними наслідків. По суті, гра є розробкою стратегії та контролем території, яка поділена на три основні фази, тобто ранній період війни, період середини війни та пізній період війни. Сутінкова боротьба — це гра для двох гравців; однак у гру також можна грати між двома командами, де кожна команда складається з двох-чотирьох учасників. Деякі з основних подій холодної війни, які обговорюються в грі, включають кубинську ракетну кризу, суецьку кризу та варшавський договір. Гравець, який грає в сутінкову гру, намагається дізнатися про виникнення, результат і наслідки таких подій в інтерактивній та легкій формі. Окрім інтелектуальних переваг гри, гра також допомагає гравцеві покращити його/її навички прийняття етичних рішень, здатність розв'язувати проблеми, зміцнює впевненість і покращує його/її можливості побудови стосунків.

Це далеко не повний перелік. В основному ці ігри мають доволі прості механіку, яку можна зрозуміти за один-два сеанси. Це надзвичайно сприяє розумінню історичного контексту, про які б події мова не йшла, а також розвитку допитливості та аналітичного підходу до тих чи інших рішень окремих діячів. В той же час, в межах безпосереднього уроку подібне реалізувати складно, хіба в межах практичного заняття або як спосіб перевірки знань, оскільки це займає багато часу та вимагає концентрації. Ось рекомендовані формати в яких доречно було б скористатись такими ігорамі:

- після опрацювання певної теми, дати завдання відтворити певну сценку чи ситуацію або пройти шляхом персонажа, якщо це підпадає під вивчену історію та на основі цього скласти порівняльний аналіз або есей, що буде сприяти більш глибокому та уважному ознайомленні із самою темою та в подальшому із грою та сприятиме розвитку креативності;
- рекомендувати студентам, як формат дозвілля в межах сім'ї та побутового життя. Як для закріплення певної інформації так і для інтеграції процесу історичної діалектики, які неодмінно буде

супроводжувати процес гри - в побутове життя. Також, це додасть позитивні асоціації із самим процесом навчання та обміну знаннями, що є однозначно позитивним.

Чудовим прикладом інтеграції ігрового досвіду в навчальний контекст, є курс Ніколаса Трепаньєра: «Курс, який я розробив для Почесного коледжу Саллі МакДоннелл Барксдейл при Університеті Міссісіпі, — це семінар, який вимагає від студентів пограти в кілька відеоігор на історичну тематику, читаючи академічні статті, пов'язані з періодом або темою, яка є центральною для гри. Вибираючи ігри, в які мають грати мої учні, я подбав про різноманітність жанрів, тому що історичний компонент не скрізь відіграє однакову роль. Таким чином, пригодницькі ігри, такі як *Assassin's Creed*, пропонують відносно статичне уявлення про період часу, який вони використовують як фон, тоді як ігри про управління імперією, як і в серії *Total War*, намагаються симулювати соціально-політичні та економічні процеси в більш динамічній формі» [6]. Тобто, це повноцінне дослідження, яке проводить людина вже маючи певний інформаційний запас, щоб його перевірити та застосувати.

В якості підсумку доречними будуть слова, вищезгаданого, Ендрю Денніга: «Наша зосередженість на минулому змушує нас не помічати бажання громадськості знати історію через персоналізований досвід, будь то аудіовізуальний, кінестетичний чи інший. Наше завдання не відокремлювати серйозну історичну роботу від легковажної історичної гри. Натомість наше завдання полягає в тому, щоб дослідити потенціал глибокої гри, одночасно заохочуючи критичне мислення та аналітичні інструменти, які надихнуть широку гру» [2]. Це по-справжньому комплексний підхід, який однозначно ставить високі вимоги до педагога, проте зрештою може дати значно вищий результат не лише щодо знання тих чи інших історичних персоналій чи фактів, а саме як інструмент формування дослідницького типу мислення в учнів та особливо в студентів.

Вище вже згадувалася цінність ігрового досвіду для розуміння історії, проте по-справжньому гейміфікація розкривається, коли підходити до неї комплексно та із необхідною часткою скепсису. Сам же, Ніколас Трепаньєр, підсумовує, що: «Так, «історичні» відеоігри наповнені неточностями. Однак ці неточності можуть бути не тільки обмеженнями, але й приводом для обговорення. Наприклад, які фактори, окрім простого незнання, спричинили ці неточності? Як різноманітні культурні впливи, такі як звичаї кіно, формують спосіб, у який вони представляють історію? Як вони співвідносяться з етичними та комерційними міркуваннями?» [6].

Тобто це чудовий спосіб перевірити вміння студентів сприймати інформацію критично та не лише усвідомити, що помилки можуть бути допущені, а ще й проаналізувати - що їх викликало. Це в свою чергу, вимагає не лише розуміння конкретної події, а й широкого дослідження її контексту, як тогочасного так і сучасного, в якому вона знайшла інакші інтерпретації.

РОЗДІЛ III

ІНФОРМАЦІЙНІ МАЙДАНЧИКИ ДЛЯ САМООСВІТИ УЧНІВ

3.1. Каталогізація ресурсів для самостійного навчання

Важливою складовою ефективного навчання є самостійне опрацювання додаткової інформації та її подальший аналіз. Вочевидь, сучасна людина має багато можливостей для цього, проте по цій же причині, дуже легко загубитись або натрапити на недостовірні ресурси чи такі, які своєю складністю можуть демотивувати молодого дослідника чи дослідницю. З метою систематизації та зручного використання, нижче буде проаналізовано основні майданчики з яких можна черпати інформацію. Для зручності, аналіз буде відбуватись по таких критеріях, як:

- 1) зручність користування - включатиме в себе все, що стосується користування сервісом. Від простоти освоєння до зрозумілості інтерфейсу;
- 2) вибірка матеріалів, що вкаже на кількість та доступність джерел, якими може скористатись студент та яких умов це може відбутись.

Для більшої вибірки, в цій роботі, будуть проаналізовані і ресурси, які надають нелегальні матеріали, оскільки в умовах сучасної науки, особливо для молодих дослідників, це може сприйматись, як релевантний варіант для поглиблення знань. Аналіз буде відбуватись стосовно учнів та студентів, які перебувають в Україні, тому буде враховуватись і питання мовного оформлення ресурсів.

Перш ніж проаналізувати конкретні ресурси, варто зосередитись на питанні відкритого доступу, яке досі викликає багато суперечок. Спершу визначимо, що це таке. Під «відкритим доступом» ми розуміємо безкоштовний онлайнний доступ до наукової інформації (літератури в першу чергу) та вільне використання таких ресурсів для досліджень, навчання та інших законних цілей. За автором зберігається його право на

контроль над своєю роботою та право на посилання та цитування його як автора при використанні роботи [18, с. 62].

Рух відкритого доступу до наукової інформації широко підтриманий у світі, починаючи з Будапештської ініціативи Відкритого доступу (2001 р.) організованої Інститутом відкритого суспільства і закінчуючи Дослідженнями Європейської комісії економічної та технічної еволюції ринку наукових публікацій в Європі (2006 р.)

Library Genesis

Платформа, яка на нелегальній основі надає доступ до різноманітних джерел інформації, в т.ч. наукових статей та монографій.

- 1) Зручність. Почнемо з інтерфейсу. Він мінімалістичний та зручний, проте спрямований на безпосереднє скачування та пошук матеріалів, а не перебування там. Тому візуальна складова може відштовхнути спершу, особливо, якщо низький рівень володіння англійською, можливості змінити мову - немає. Для середнього ж рівня англійської, якщо провести там кілька хвилин, то використання стає цілком зрозумілим.
- 2) Вибірка матеріалів. Потрібно розуміти, що найбільш ефективно використання можливе лише, якщо чітко знаєш, яку саме роботу шукаєш. В разі використання без конкретної цілі, втім, можна скористатись меню сайту та вийти на конкретні теми. У випадку історії це: 1) американські дослідження; 2) археологія; 3) військова історія. І, звісно ж, матеріали представлені англійською мовою. В тому числі, й статті українських дослідників.

Після відкриття статті, з'явиться можливість її скачати для подальшого ознайомлення. Сам інтерфейс у цьому випадку, цілком зрозумілий, проте вимагає певного досвіду користування скачуванням матеріалів із хмарних сховищ. Основний формат - pdf.

В цілому, процес скачування короткий і дозволяє швидко приступити до ознайомлення.

Підсумок: зручність – 6; матеріали – 8, в разі високого володіння англійською мовою або готовності все перекладати, – 3 в разі середнього рівня та нижче.

Internet Archive – майданчик, на якому можна знайти різноманітні матеріали різних видів, від наукових статей та книг до відео та аудіо матеріалів.

Зручність. Сам сайт зроблений, як платформа для тривалого перебування. Простий та дружній до користувача, навіть при поганому володінні англійською. Рубрики зрозумілі, при цьому варіативні та логічно розподілені. Плюс полягає в тому, що є доступ до інформації різного рівня складності та виду, тож студент цілком може знайти собі на тему, яка його цікавить, ті матеріали, які будуть більше йому підходити.

Ознайомлення відбувається на самій платформі, через вбудовану в неї механіку, проте необхідно спершу пройти автентифікацію. Реєстрація може відбуватися завдяки гугл-аккаунту, що не займе багато часу в досвідченого користувача.

Z-Library

Онлайн бібліотека, яка вміщує величезну кількість книг та наукових статей. І що важливо, містить велику кількість матеріалів українською мовою, що вигідно виділяє її на фоні інших ресурсів, звісно, якщо не враховувати саму назву.

Зручність. Висока. Інтерфейс простий, українською мовою, є чіткі розділи та доступний пошук. Переглядати в межах самої платформи не вийде, проте можна скачати у форматі djvu, що навіть краще для рідерів, проте може буде й конвертоване в більш поширений pdf. Для того, щоб

відбулося скачування – потрібно зареєструватись, при цьому є три варіанти: Гість, Базовий та Преміум (за пожертвування). Перші два безкоштовні, різниця між ними полягає, в першу чергу, в кількості скачувань за день. Так, існує ліміт. Для гостя 5, для Базового - 10. Для базового достатньо підтвердити пошту.

Матеріали. Так фонд вказаний на самому сайті: книги - 11,377,612; статті - 84,837,643. Є книги та статті різними мовами. Не мало книг та статей українською, проте українська (попри те, що це мова інтерфейсу) не виділена в окрему мову, а тому не вийшло дізнатися точну кількість.

Підсумки:

Зручність – 9 з 10, оскільки немає автоматичної реєстрації за допомогою акаунту в гуглі, плюс є обмеження на кількість скачувань протягом дня.

Матеріали – 8 з 10, оскільки немає фільтрів та рубрик для пошуку інформації без знання чіткої назви книги. Також, трохи поступається деяким іншим ресурсам, як наприклад JSTOR.

Втім, із наведених тут ресурсів, цей можна вважати найбільш дружнім до студентів та студенток з України. Для початку самостійного дослідження, особливо без мовних навичок, хочеться віддати першість саме йому.

JSTOR

Це сховище для статей, книг та першоджерел. Так себе характеризує сам ресурс: «Ми допомагаємо вам досліджувати широкий спектр наукового контенту за допомогою потужної дослідницької та навчальної платформи. Ми співпрацюємо з академічною спільнотою, щоб допомогти бібліотекам підключити студентів і викладачів до важливого вмісту, одночасно знижуючи витрати та збільшуючи простір на полицях, надаємо незалежним дослідникам безкоштовний і недорогий доступ до стипендій, а також допомагаємо видавцям охопити нову аудиторію та зберегти свій вміст для

майбутніх поколінь» [27]. Тобто це не лише сховище, а свого роду ініціатива, яка покликана полегшити життя дослідникам.

Особливість цього ресурсу в тому, що він не лише про текстову науку, а й орієнтований на мистецтво. Тож, буде цінним надбанням для тієї частини студентів, які мають потяг до творчих надбань людства.

Зручність. Ресурс є повністю англійськомовним, проте має зручний та інтуїтивно зрозумілий сайт та поділ на рубрики, що полегшує взаємодію із ним навіть для людини із низьким рівнем англійської.

Пошук можна здійснювати за допомогою кодових слів, проте можна шукати й по темі, назві або самому автору чи видавництву, що є вкрай зручним, оскільки дає змогу охопити роботи на певну тему загалом та в чомусь імітує перебування у архіві. В цьому ж і мінус, оскільки через різноманітність дуже легко загубитись, а тому краще все таки, для молодого дослідника, здійснювати пошук під керівництвом.

Ознайомлення відбувається в двох основних формах: читання на самому сайті та можливість скачати та прочитати на пристрої. Для першого достатньо зареєструватись, це можна зробити пришвидшено через гугл-акаунт, проте існує ліміт - 100 сторінок в день. При цьому, немає можливості копіювати текст, щоб згодом використати перекладач, що значно підвищує поріг входження для студентів. Задля скачування необхідно ввести назву бібліотеки чи навчального закладу, який має домовленість із сховищем. Це значно обмежує можливості для завантаження, оскільки таких вузів в Україні наразі не так багато. Присутній також «робочий кабінет» в якому можна групувати знайдену на ресурсі інформацію. Це також може стати в пригоді.

Матеріали. Ресурс вміщує в себе величезну кількість різноманітних текстових джерел, проте цікавість ще у візуальній складовій. Стосовно неї також існує зручний поділ на рубрики, який цілком може стати в пригоді для поповнення своїх уявлень на певну тему. Можна знайти детальні моменти різних споруд, щоб детально їх розглянути, а також знайти вирізки із

журналів, статей, заголовки новин та картини художників, оскільки аналіз способу зображення тих чи інших діячів художниками це також важлива складова перевірки рівня засвоєних знань для учня, студента та навіть викладача.

Підсумок: JSTOR - цікаве сховище, щоб знайти додаткову інформацію та глибоко зануритись в тему, зрозуміти контексті, особливо перспективно щодо візуальних джерел, проте для початківців буде надто складним.

Оцінки:

- 1) Зручність: 6 з 10. Попри наявність рубрик, не є гнучким щодо вибору мови, а також має обмеження на кількість сторінок. Для додаткових функцій потрібна автентифікація через вуз, який має доступ до їх даних.
- 2) Матеріали: 8 з 10. Дуже багато унікальних знахідок, як текстових так і візуальних. Цікавими будуть не лише історичні праці, а й представлені на сайті статті по антропології, соціології. Якщо чітко усвідомлювати, що саме шукаєш, то можна значно поглибити свої знання на певну тему.

Google Scholar або Google Академія

Спеціальне відгалуження від класичного пошуку Google, яке орієнтоване на знаходження наукових праць: книг, журналістів, статей. Це можна вважати ідеальним стартом для молодого дослідника.

Зручність: доступно та зрозуміло зроблений. Механіка є зрозумілою для всіх користувачів інтернету. Є можливість встановити фільтри для публікацій, наприклад, стосовно року, а також розширений пошук, який полегшує пошук, якщо не відома точна назва праці проте є інформація про ключові слова чи автора. При цьому, все організовано інтуїтивно. Можна сформувати свою бібліотеку, підлаштувати пошук від своєї історії запитів

при автентифікації через свій аккаунт, проте для скачування це не є обов'язковим.

Матеріали: виміряти кількість матеріалів складно, оскільки це не сховище, а інструмент для пошуку. По цій причині, матеріали, які носять більш тематичний характер або мають обмежений доступ, не будуть доступні для ознайомлення та скачування.

Підсумки: Google Академія це найбільш універсальний інструмент для дослідників, оскільки може допомогти сформуванню загального враження та провести власне розслідування, при цьому, не вимагає додаткових маніпуляцій та володіння англійською мовою.

Оцінки:

- 1) Зручність: 9 з 10, оскільки для такого загального ресурсу було б доречно отримати можливість шукати матеріали при завантаженні зображень, як у класичному пошуці;
- 2) Матеріали: 9 з 10, оскільки немає вузьких та тематичних джерел, які можуть запропонувати ресурси вказані вище.

Science Direct

Це сховище для понад 19-ти мільйонів книг та статей.

Поєднує в собі авторитетні повнотекстові наукові, технічні та медичні публікації з інтелектуальною інтуїтивно зрозумілою функціональністю. Завдяки високоякісним книгам, довідковому вмісту та журналам платформа ScienceDirect унікально підтримує безперервний робочий процес, тож дослідники легко переходять між книгами та журналами, а також між темами та дисциплінами. Це допомагає дослідникам в академічних, державних і корпоративних організаціях приймати розумніші та швидкі рішення [28].

Зручність: мова інтерфейсу англійська, а за рахунок того, що інтерфейс перевантажений інформацією, попри наявність рубрик, може видатись незручним та заплутаним для не досвідчених людей. Має зручний пошук,

який розміщений на головній сторінці та включає в себе підпункти, які полегшують знаходження конкретної праці. При чому, мова не лише про фільтр часу публікації, а й про вид, форму та наукову сферу, що є вкрай корисним. Присутній також пошук узагальнених пошук по алфавіту. Для скачування матеріалу не обов'язкова реєстрація.

Матеріали: розміщені у значній кількості проте доречно буде шукати конкретні джерела, оскільки той же алфавітний покажчик стосовно історії показує мінімум інформації. Проте кількість джерел, в тому числі із відкритим доступом, показує на велику перспективу цього ресурсу для людини, яка добре володіє англійською.

Підсумки. Science Direct це зручне та велике сховище для пошуку інформації, проте актуальне лиш для людей, які добре володіють англійською, як мінімум, для того, щоб розібратись із інтерфейсом. Щоправда, якщо користуватись виключно пошуком даних подібно до Google Академії то можна отримати доступ до багатьох текстових матеріалів. Для початківців ресурс буде складним.

Оцінки:

- 1) Зручність: 7 з 10, через неможливість змінювати мову інтерфейсу та перевантажений інтерфейс.
- 2) Матеріали: 8 з 10, оскільки бракує візуальних джерел та інформації, яка стосувалася б українського історичного простору.

Sci-Hub

Мета ресурсу проста - надати безкоштовний доступ до якомога більшої кількості матеріалів. Скай-хаб починався як інструмент для надання швидкого доступу до статей з наукових журналів. Тепер Sci-Hub розширив базу даних із 88 343 822 дослідницьких статей і книг, доступ до яких для

того, щоб прочитати та завантажити може будь-хто. Раніше ці знання були доступні лише за високі ціни, які більшість людей не може заплатити.

Допитливо також розглянути Скай-хаб в контексті руху за відкритий доступ до даних, яких виник в кінці ХХ століття в науковій спільноті США. Рух виник у 1990-х роках, як реакція на дедалі зростаючі ціни на наукові журнали: університетські бібліотеки не могли дозволити собі підписку на журнали. Бібліотекарі та дослідники намагалися домогтись, щоб доступ до знань безкоштовним або дешевим [10]. Цікавим є також те, що проєкт є ініціативою конкретної людини - Олександрі Елбакян, про яку також можна почитати на ньому ж.

Прикладом поширення ідей вільного доступу, можна вважати «Журнал наукових розвідок». Журнал наукових розвідок, який виник, як щоквартальний рецензований журнал. З 1987 року JSE публікував оригінальні дослідження на цікаві теми, які охоплювали широкий спектр, починаючи від очевидних аномалій у добре встановлених дисциплінах і закінчуючи явищами, які, здається, не належать до жодної встановленої дисципліни, а також філософські питання про зв'язки між дисциплінами. Зрештою, понад 120 номерів журналу тепер доступні безкоштовно в Інтернеті. З 2018 року тепер є журналом відкритого доступу.

Зручність. Сайт зустрічає пошуковим вікном та досить зручним інтерфейсом, навіть при низькому знанні англійської мови. При цьому, є можливість змінити мову на російську, що може стати для деяких в пригоді. Це, в першу чергу, сховище для даних, а не онлайн-бібліотека із різними рубриками, в якій можна проводити час і не знаючи назву конкретної роботи, а поступово рухаючись в певному напрямі. У випадку із Скай-хаб, така тактика не спрацює, оскільки потрібно знати точну назву роботи, яку ти хочеш знайти. На загальні слова чи тези, навіть на ім'я автора - пошук не знаходить нічого.

Є варіант, завантажити дайджест опублікованих статей проте найбільш ефективним варіантом буде шукати конкретні статті. Після знаходження,

можна ознайомитись як на самому сайті в зручному форматі, так і завантажити на пристрій.

Матеріали. Sci-Hub зібрав базу даних із 88 343 822 дослідницьких документів, доступних для вільного завантаження. Близько 80% колекції складають наукові статті, опубліковані в журналах, 6% – це статті з матеріалів конференцій, 5% – розділи книг, решта – інші види документів. 77% документів, доступних через Sci-Hub, були опубліковані між 1980 і 2020 роками, а 36% – між 2010 і 2020 роками. Охоплення становить > 95% для всіх основних наукових видавництв [там саме]. Загальний розмір бази даних Sci-Hub становить близько 100 ТБ. Це, безперечно, вражає, оскільки серед перелічених вище ресурсів, не вдасться знайти конкурента щодо інформаційної наповненості. Щоправда, матеріали із гуманітарних наук складають меншу частину, всього 12,592,316. Це загальна, точну кількість саме історичних робіт встановити не є можливим. Пошук українською мовою також є доволі проблемним, проте за наявності чіткої назви роботи англійською та іншими іноземними мовами – вірогідність знаходження є дуже високою.

Підсумки. Скай-Хаб – це корисна платформа для дослідників, які вже перейшли початкові спроби або ж мають високий рівень володіння англійською, адже дає швидкий і простий доступ до величезної кількості унікальних матеріалів, які за інших обставин коштували б студенту дуже дорого. З точки зору функціональності, це радше пошукова система, яка при певній адаптації під її механіку може винагородити. Крім того, в цьому також є частка дослідницької рутини, адже при замовленні робіт у фізичних бібліотеках чи архівах, також важливо знати якомога більше точних відомостей про конкретну працю. Тож підхід якого вимагає сайт, тільки сприятиме формуванню в студентів ретельності.

Оцінки:

- 1) Зручність: 6 з 10. Точність формулювань, які вимагає сайт та відсутність рубрик, може стати на заваді початківцям.

- 2) Матеріали: 8 з 10, оскільки попри величезну кількість матеріалів іноземними мовами, складно знайти щось українською, що дещо обмежує сфери застосування.

Akademia.edu - одна із найбільш корисних платформ для молодих та досвідчених дослідників. Вона вигідно виділяється тим, що вкрай зручна для користування та має деякі, ексклюзивні, додатки, які будуть цікавими для загального розуміння життя науковця. Як наприклад, вакансії та аналітика, яка складається на основі матеріалів, які користувач знаходить та використовує.

Ось загальна інформація про цю платформу: 198 мільйонів користувачів, більше сорока мільйонів завантажених документів. Завдяки зручним рубрикам можна оглянути, яку частку з цього складає саме історія: майже вісім мільйонів користувачів, чотириста тридцять вісім тисяч матеріалів та двісті одинадцять авторів. При цьому, є навіть зручний поділ залежно від періоду та профілю вивчення. Наприклад: Середньовічна історія 79,9 тисяч матеріалів, Стародавня історія 57 тисяч, Історія культури - 51,7 тис. матеріалів [1]. Це дає можливість відразу зрозуміти, щодо якого із періодів наразі було проведено більш робіт і встановити рівень актуальності праць на тему, яка стосується того чи іншого періоду.

Подібно до SCI-Hub даний ресурс також має конкретну людину, яка стоїть біля витоків. Річард Прайс, засновник Academia.edu, дійшов до цієї ідеї, коли закінчив докторську дисертацію в Оксфорді з філософії. Він вирішив, що хоче мати домашню сторінку, де він міг би сказати: «Ось хто я; це те, над чим я працював; ось мої документи». У той час Оксфорд пропонував кілька мегабайт простору для особистих веб-сайтів, і ви повинні були самостійно писати власний HTML і FTP-файли на сервер. Річард подумав, що «повинен бути спосіб створення домашньої сторінки та завантаження документів одним клацанням миші. Наявність домашньої сторінки не потребує технічних можливостей» [там саме]. Вже через рік ця

платформа налічувала більше 500 тисяч підписників, тобто користувачів. Розглянемо ж платформу детальніше.

Зручність. Сайт зустрічає зручним і зрозумілим інтерфейсом. Достатньо, щоб навіть без вільного володіння англійською – користування було комфортним. Показує перелік наук, кількість робіт, а також галузі. На кожен із них можна зайти та наткнутись на пошук, який шукає не лише по назві самої роботи, а й по тому, де це слово згадується, що неабияк зручно. Після цього, можна продовжити читання чи скачати матеріал у форматі PDF. Щоправда, для здійснення цих функцій доведеться зареєструватись, що так чи інакше варто зробити, оскільки саме тоді відкриваються корисні функції сайту. Для цього, до речі, є можливість скористатись аккаунтами в Google чи Facebook.

Після реєстрації, крім можливості ознайомитись із знайденим матеріалом, є й кілька додаткових можливостей, як відео курси, аналітика та бібліотека. Є ще можливість платного доступу, який відкриває, без применшення, велике різноманіття можливостей. В тому числі й статистика, щоправда це матиме зміст тільки після тривалого використання платформи, проте допоможе проаналізувати вектор свого наукового становлення.

Матеріали: як і вказувалося раніше, ця платформа вміщує в себе величезну кількість матеріалів на найбільш різноманітні теми. Це стосується книг, наукових статей та відеокурсів. Особливість сайту ще в тому, що на основі робіт, які ви шукали – вам будуть пропонуватись подібні статті або дотичні, що дозволяє оперативно дізнаватись про новинки у вашому секторі.

Про відеокурси варто поговорити детальніше. Це можливість, яка відкривається після реєстрації. Доступ до них безкоштовний, переглядати можна в межах самого ж сайту. Всі відео англійською мовою, є можливість увімкнути автоматичні субтитри, проте, враховуючи профільованість тематики курсів, це не для початків. В той же час, це дуже цікава можливість, щоб відчувати себе абітурієнтом закордонних закладів освіти, оскільки курси ведуть провідні спеціалісти. Підсумки: Академія це чудовий, універсальний

ресурс, який згодиться для кожної людини, яка зацікавлена в науці, незалежно від її рівня спеціалізації.

Оцінки:

- 1) Зручність: 9 з 10. Попри доступність сайту, можливості змінити мову з англійської немає, а тому для людей із проблемами з володінням нею можуть виникнути проблеми. В той же час, якісний інтерфейс майже нівелює цю проблему.
- 2) Матеріали: 9 з 10. Величезна вибірка інформації, включно із відео та, що важливо, великим фондом українськомовної літератури дає широкі можливості. Єдиний мінус, що бракує візуальних джерел, які сприяли б доповненню картини періоду, який вивчається, як наприклад на JSTOR.

DOAJ - це тематична платформа, яка спеціалізується на журналах із відкритим доступом з усього світу. ГЛОБАЛЬНО – DOAJ – це глобальна спільнота, члени команди, послі та волонтери працюють у 45 країнах світу та розмовляють 36 мовами. Ідея DOAJ полягає в тому, щоб підвищити видимість, доступність, репутацію, використання та вплив якісних рецензованих науково-дослідницьких журналів із відкритим доступом у всьому світі, незалежно від дисципліни, географії чи мови.

Зручність: сайт зустрічає пошуковим полем, при цьому, необов'язково вводити назву конкретного журналу, пошук ведеться по ключових словах та спрямованості матеріалів. Сайт повністю англійською мовою. Попри зручний пошук, дійти до самого матеріалу може бути не так просто, оскільки сайт виконує роль посередника, а тому є додаткові етапи, які можуть ускладнити процес освоєння ресурсу.

Матеріали: вибірка журналів не є великою, проте це спосіб більше дізнатись про розвиток української науки. Це дає можливість побачити, як представлене вивчення певних тем у різних університетах оскільки часто саме вони є видавцями. Стосовно історії знайдено п'ять тематичних журналів. Щоправда, не всі із цих журналістів зручні для ознайомлення,

оскільки сам сайт виконує посередницьку функцію, тому й процес доступу до конкретних статей залежить не лише від його інтерфейсу, а й від інтерфейсу та механіки платформ на яких ця інформація знаходиться. Це може створити певні труднощі для молодих дослідників.

Підсумки: ресурс є цінним через те, що дає змогу дізнатись про більшу кількість журналів на тему, яка цікавить, проте є не гнучким і дещо незручним, особливо для студентів чи учнів.

Оцінки:

- 1) Зручність: 5 з 10.
- 2) Матеріали: 4 з 10, проте можна натрапити на цікаві матеріали, які інакше б знайти було дуже складно.

3.2. Характеристика сучасного історичного відео-контенту

Відео контент відіграє зараз велику роль, оскільки дозволяє сприймати об'єкти чи персонажів значно наповненіше ніж про це можна було мріяти. В межах заняттях вкрай доречним є використання перевірених уривків із фільмів чи наприклад практичних випробувань зброї або різноманітних маніпуляцій за допомогою графіки.

Згідно із опитуваннями агенції Vox Populi: найбільш популярними матеріалами для самостійного опрацювання були відеоуроки (77%), підручники (74%) і електронні презентації (66%). Менше респондентів пригадували вчительський текст (36%), навчальні фільми (33%) і додаткову літературу з теми (26%) [12, с. 26]. Це означає, що самих же учнів навчальний процес підштовхує до моніторингу інтернету в пошуках корисних відео ресурсів для вивчення дисциплін, в тому числі, історії. По цій причині, вчителям доречно усвідомлювати плюси та мінуси тих ютуб-каналів, як з більшою ймовірністю привернуть до себе більше уваги.

Це сприяє посиленню зацікавленості та потягу до аналізу. Крім того, навіть за умови, що вчитель не поступається блогеру, який не один рік працював над якістю свого голосу, пише сценарії під відео та прибирає

невдалі дублі – це все одно стане в пригоді, оскільки дозволяє студентам та студенткам відволіктись, а питання концентрації уваги можна сміливо віднести до списку найголовніших для XXI-го століття.

Важливо пам'ятати про необхідність при цьому критичного мислення, яке відіграє роль як при вивченні історії так і при перебуванні людиною в медіа просторі. Зокрема, такі критерії медіаграмотності виділяє Ольга Гарматій у своїй статті: Критичне мислення як ключова компетенція медіаграмотності, на яку я періодично буду посилатись. В даному випадку це не лише спосіб систематизувати інформацію на дану тему, а й вказівка на той спосіб мислення та його характерні ознаки, який важливо сформуванати вчителю в учасників та учасниць освітнього процесу.

У рамках медіаграмотності ми зосереджуємо увагу на п'яти ключових складниках критичного мислення :

- 1) допитливість і бажання досліджувати. Носії критичного мислення хочуть дізнаватися більше, вони відкидають надмірні спрощення та збирають усі відомості перед тим, як робити висновки. У медіадокументах вони знаходять втіху в «глибоких прочитаннях», а не шукають єдину, незаперечну істину.
- 2) постійне занурення у процес дослідження. Носії критичного мислення добирають, аналізують та оцінюють інформацію, що дозволяє їм робити висновки, відповідно до яких скеровується поведінка або обґрунтовуються рішення. Вони досліджують речі, з якими вони погоджуються, так само ретельно, як і ті, що викликають у них підозри;
- 3) базове скептичне ставлення. Ті, хто мислить критично, завжди відшукують відомості, припущення та мотиви;
- 4) поцінювання аргументації. Носії критичного мислення здатні розрізняти факти та думки. Вони вміють шукати та оцінювати ймовірні докази, використовувати логіку, щоб робити висновки;
- 5) гнучкість і неупередженість [19, с. 13]. Носії критичного мислення свідомі власних упереджень і вміють піддавати їх сумніву.

Ці дещо абстрактні аспекти гарно показують вектори розвитку мислення в починаючих дослідниць та дослідників. В подальшому розгляді відео, мова йтиме не лише про саму інформацію, а й про те, наскільки автори показують своїм прикладом спосіб наукового та аналітичного сприйняття інформації.

Основну роль буде відведено каналам на платформі YouTube (далі - Ютуб) адже саме там, автор має великі можливості для зростання, як спеціаліста та людини до якої будуть прислухатись. В той же час, інститут репутації в нас тільки з'являється, а також важко встановити рівень справжньої освіченості та експертності автора чи авторки, а тому потрібно бути обачними. Базовий аналіз буде здійснено нижче, щоб при необхідності, можна було радити певні канали учням та студентам для самостійного вивчення чи ознайомлення вдома або використовувати в межах занять чи навпаки радити не користуватись або ж робити це вкрай обачно.

Загально, можна розподілити історичні проекти за двома напрямками - присвячені підготовці до тестів або спрямовані на домашню освіту, які повторюють класичний, шкільний формат та авторський контент, який побудований довкола серйозного та глибокого підходу до окремих тем або ж навпаки, дозволяє поглянути на них під новою точкою зору. Оцінювати відео першого виду доволі проблематично, оскільки вони зазвичай короткі та не відходять далеко від офіційної програми, а тому не є настільки суперечливими чи неоднозначними, щоб відноситись до них із всією критичністю. З негативу це те, що велика їх кількість зроблені не завжди якісно та подають інформацію стиснено, що кардинально обмежує можливості для самостійного аналізу учнями зводяки це до ролі відео-шпаргалки. Це, безперечно, має своє призначення та потрібність, проте в даній роботі будуть проаналізовані відео другого типу.

В цілях систематизації канали будуть проаналізовані на основі таких критеріїв, як:

- 1) інформація - наскільки подана у відео та чи є глибокою, аналітичною, а також який рівень її достовірності. В межах цього критерію також буде розкриватись призначення каналу, а також фокус уваги творців відео на ньому;
- 2) доступність - який поріг для споживання контенту на цьому каналі, наскільки викладення є академічним чи інтерактивним, а також яка його сумісність із тими чи іншими віковими категоріями студентів та студенток;
- 3) якість контенту - зображення, звук, монтаж. Це я виношу, як останній пункт, оскільки першочерговим це називати не годиться, проте й применшувати роль цього фактору не варто. Це грає роль, особливо для молодих дослідників та дослідниць, які вже мають певну планку якості.

Задля об'єктивності відбору, керуватимусь при виборі платформою Маніфест [26] на якій зібрано переважаючу більшість українських ютуб-каналів. Оберу десять із тих, які зверху та прокоментую кілька знизу. Оскільки на деяких каналах величезна кількість відео - для вибірки буде використане найбільш популярне або таке, яке автор чи авторка закріпили. Всі дані, які будуть нижче, стосуються часу, коли пишеться робота, а тому будуть відрізнятися від того, що буде при ознайомленні після. Вочевидь, що аналізувати всі канали або навіть 3-5 настільки детально зайняло би багато часу та сил, тому для прикладу аналізу буде використано найбільш відомий.

YouTube канал імені Тараса Григоровича Шевченка - цей канал можна вважати знаковим. Він посідає першість по масштабу серед всіх та для багатьох людей є першою асоціацією з історією та ютубом. Попри те, що канал створено не так давно: 4 вер. 2019 р., він зумів зібрати дуже пристойне охоплення: 68 562 866 переглядів та на момент написання статті на нього підписалося 761 тисяча користувачів. Ведучі: Брати Капранови - українські письменники, видавці, публіцисти, громадські діячі. Вони пишуть книги з

історії, проте із ними я не ознайомлювався, а тому не буду враховувати, оскільки це може бути, як плюс так і мінус.

Вибір відео був простим, оскільки обрано було закріплене: «Хто й нащо ВИГАДАВ Російську Імперію? І до чого тут українці?» [40], на момент ознайомлення було близько півтора мільйони переглядів.

- 1) Інформація: особливістю цього відео та загалом каналу це педагогічно-публіцистичний характер. Більшість інформації дається без посилання на конкретні документи, проте назви чітко вказуються, а тому можна перевірити. Чітко відчувається позиція автора, що за інших обставин могло би бути мінусом, проте в обставинах, коли закладення певного нарративу щодо російського - є необхідним, цей аспект видається виправданим. Хоча й не повністю.

Тематика каналу повністю присвячена історії України. Враховуючи, що з цього ресурсу я дивився відео і до цього, можу зауважити, що він несе просвітницьку мету. Щоправда, іноді теми можуть подаватись в занадто одновимірному ключі задля максимально чіткого передавання ідеї. Це можна розуміти двояко враховуючи історичний контекст сучасної України, проте з точки зору, достовірності - інформацію потрібно перевіряти якомога ретельніше.

- 2) Доступність - оскільки підхід є педагогічним то поріг входження дуже низький. Нехай і виклад інформації доволі формальний, навіть академічний, проте із емоціями та іронією, за рахунок комбінації із візуальною складовою, цільова аудиторія є дуже широкою: від учнів середньої школи і до їхніх дідусів та бабусь. Хоча, можливо, для підлітків, виклад буде монотонним. Мінусом є також відсутність таймкодів, що дозволило б учням та студенткам обирати найцікавіші фрагменти.
- 3) Якість - візуальна складова на хорошому рівні, що допомагає утримати перегляд підлітка. Коли є можливість то перебивки на матеріали, жарти. Більшість часу показується ведучий, в м'якій палітрі кольору,

що створює хороший контраст із яскравими вставками. Це сприяє утриманню уваги. Звук студійний, монтаж на високому рівні. З технічного боку це продукт по шаблону телевізійному, проте виконаний на дуже високому рівні.

Підсумок: канал імені Тараса Григоровича Шевченка це заслужено популярний канал. Він може підійти, як для середньої так і для старшої школи, оскільки для перших є провокативні теми та якісний візуал, а для других хороший приклад, як можна інтерпретувати факти та будувати із них світоглядну позицію. Також, автори періодично залишають відкриті питання та іноді вказують нові точки зору на звичні речі, тож ознайомлення буде корисним на різних рівнях.

Історія без міфів

Це великий та авторитетний канал, який виступає у іншому образі ніж його попередник проте має впізнаваність та популярність, в чомусь, навіть більш значну та стійку ніж канал імені Тараса Шевченка. Канал створено в 2020-тому році та зараз на нього підписано більше половини мільйона людей.

Метою даного каналу, як вказується його авторами є – спростування антинаукових міфів, фейків і стереотипів про Україну та українців, поширення суспільного інтересу до історії, формування позитивного іміджу України й українців. Натомість частково педагогічній манері попереднього каналу, тут це досягається завдяки залученню до відео спеціалістів у темі про яку мова. Роль ведучого значно менша, є формати в яких він і взагалі відсутній.

В цьому випадку, для аналізу буде використане не закріплене відео, оскільки воно несе радше мотиваційну функцію, адже присвячене історії українських перемог в 2022 (хоча й не тільки) році. До огляду буде взяте відео: «Кьонігсберг – «ісконно русская земля»?» [24], яке наразі має 1.3.

мільйона переглядів, проте будуть паралельно згадані й інші відео та формати.

- 1) Інформація - ця складова є найсильнішою в історії без міфів. Ось як коментують це питання на самому каналі: «Експертами наших програм є фахові історики (доктори й кандидати історичних наук, професори, доценти, співробітники наукових інститутів та історичних музеїв [там саме]), кожен із яких є спеціалістом із конкретної проблематики.

Переважно відео побудовані довкола певної теми, проте нерідко знаходяться зв'язки із сучасністю, як ми це бачимо в обраному відео. Підхід є науковим, вузькоспрямованим та компетентним, а що особливо важливо, часто із вживанням автентичних візуальних джерел та посиланням на праці дослідників.

- 2) Доступність - формат відео є переважно академічним та нерідко містить спеціалізовану інформацію, проте вона подається порційно, як формат «Десять запитань історика» та ексклюзивними даними, які тримають увагу під час ознайомлення. Вікові категорії не є всеохоплюючими, як через академізм та формальність так і через сам вибір тем, які можуть бути мало цікавими для учнів та студентів, бо не завжди поєднуються із навчальною програмою. Нерідко відео мають велику тривалість, проте завжди супроводжуються розподілом за таймкодами, що значно полегшує взаємодію з ресурсом.

- 3) Якість - основною перевагою є не монтаж чи візуальні рішення, а досенення інформації. Рівень виконання високий. Нерідко вживаються візуальні джерела для ілюстрації, проте є формати, коли вся візуальна складова представлена переважно особою лектора.

Підсумок. Історія без міфів це нехай і не настільки універсальний канал, як його попередник, проте його підхід є, в першу чергу, науковим та структурним. Формат є значно складнішим та більш вимогливим до споживачів, проте дає можливість вичерпно висловитись на конкретну тему для науковців. Важливий момент, що таким чином не лише поширюється

інформація, а люди дізнаються про науковців, бачать їх та отримують експертні оцінки багатьох явищ, які згодом можна і варто самостійно перевірити.

Історія для Дорослих

Канал зараз налічує 182 тисячі підписників, а також величезну кількість рубрик, які різняться між собою, як по тематиці так і по якості виконання та манері розмов чи викладу матеріалу. Закріпленим відео є: «Русский военный корабль иде на... ДНО завжди!» [35], щоправда його для розгляну брати не зовсім доречно, оскільки це приклад лише одного із чисельних форматів - Посиденьки. Саме тому для детального огляду буде сказано про основні рубрики:

- посиденьки. Попри те, що матеріал відчутно позбавлений сценарної підготовленості, оскільки багато пауз, а також зміна темпу розповіді проте це чудовий приклад саме «живої» комунікації між собою експертів та експерток на різні теми. Зараз набирає популярність в Україні формат подкастів, а цей формат цілком вписується в таку канву. Щоправда, через іноді технічні проблеми та повільний темп розповіді - є складним форматом для споживання молодими дослідниками, але для них же є гарним прикладом того, як взагалі може відбуватись комунікація між науковцями. Враховуючи відсутність цензури та присутність гострої лексики, все ж, доречно буде для старшої аудиторії та молодшої, якщо ознайомлення буде порційним.
- Історія для дорослих - основна рубрика, яка і стала основою каналу та отримує найбільше уваги до себе. Нерідко теми бувають гострі та безкомпромісні, іноді нецензурні, що змушує більш ретельно ставитись до того, щоб їх рекомендувати у навчальних закладах. Щоправда, саме це і може бути візитівкою, адже подібний стиль розповіді існує в

сильному контрасті із класичним для навчальних закладів, а тому значно може розширити асоціативні зв'язки, які встигають сформуватись в учнів та студентів за час їх навчання. Досвід перегляду таких матеріалів може бути цінним для світоглядного формування юних дослідників.

Є ще окремі рубрики, як наприклад відео із Степаном Процюком або із Криївкою, які по формату подібні до вищезгаданих, проте важливо відзначити цикл відео про Крим, адже інформаційний вакуум щодо цієї частини української історії є помітним, а подібна діяльність каналу позитивно сприяє тому, щоб натомість імперським штампам формувалося тверезе та обізнане ставлення.

- 1) Інформація - переважно теми стосуються України, проте нею не обмежуються. Багато відео є присвячених деконструкції шаблонів сприйняття, особливо тих, які закладаються в межах класичної шкільної програми з історії. Таке зіткнення із нормативними нарративами є вкрай цінним, як для інформаційного простору України так і як чудова демонстрація, не завжди ввічливої, проте компетентної та аргументованої діалектики дослідників із історичними кліше.

Важливо відзначити, що коли це можливо творці каналу звертаються до спеціалістів та спеціалісток у конкретних темах, а також часто посилаються на конкретні історичні джерела при побудові своїх тез. Щоправда, це стосується в меншій мірі формату «Посиденьки», проте це ж можна й пояснити змістом та манерою такої рубрики. Коли мова про заготовлені відео то вони заповнені зверненнями до матеріалів на цю тему.

- 2) Доступність - вона дуже варіюється від відео до відео. Враховуючи саму концепцію каналу, який позиціонує себе, як антипод «шкільним» уявленням про історію - рекомендувати варто обачно. Щодо самої ж манери та зручності споживання то якщо мова про Посиденьки і більш розмовні формати то вона може бути й доволі низькою. При цьому глядачів утримує сама тематика відео, яка нерідко є достатньо

провокативною. Коли ж мова про основну рубрику то за рахунок вдалої динаміки та комбінування різних видів інформації - перегляд є зручним та інформативним.

- 3) Якість - формат більшості відео є телевізійним, із чітким ведучим чи лектором, який будує свою розповідь на тезах та підкріплює їх вставками. Стосовно формату ближчого до подкастів то, як якість відео так і самого звуку, може бути різною від випуску до випуску. В більшості ж випадків якість на середньому, іноді високому, рівнях.

Історія для дорослих це цінний проект, в першу чергу, з точки зору ламання стереотипів, які існують щодо історичних явищ, а також істориків та дослідників загалом; стосовно того, як можна проговорювати академічні поняття. Це робить його водночас провокативним і не завжди доречним для споживання його молоддю проте в той же час, при правильній інтерпретації цього ознайомлення, викладачем - може значно розширити уявлення про історію та її дослідження, а також показати, яким може бути публічне висвітлення тем, які здавалося б, однозначні.

Окремо хочеться відзначити формат історичних інтерв'ю, які демонструє канал Локальна історія в своїй рубриці - Без Брону з Віталієм Ляскою [15]. Сам формат інтерв'ю в нас тільки починає своє становлення завдяки освоєнню Ютубу та буде посилюватись через відокремлення від російського медіа простору, а тому є дуже перспективним. Так, теми бувають доволі складні, проте за рахунок вдалого модерування та приємної манери обговорення - відео із цієї рубрики є дуже доречними для ознайомлення. Особливо студентам чи учням, які зацікавлені не лише в історії, а і в журналістиці.

На каналі присутня велика кількість рубрик також, в тому числі й у форматі аудіокниг або подкастів, щоправда якість виконання робить ознайомлення із цим контентом дещо дискомфортним і програє згаданим вище каналам. Є й дуже важлива рубрика: «Свідки та жертви російської окупації» [36] яка полягає у фіксації історій людей, які пройшли через

російсько-українську війну, а точніше її нове розгортання в 2022-му році. Подібна хроніка є необхідною.

Наразі канал має 36 тисяч підписників, що доволі мало на фоні попередників, проте він порушує теми важливі для становлення багатьох українців та не відмовляється від нагоди доповнити уявлення новими фактами, проте технічна складова не завжди відповідає інформаційній, що зменшує комфорт споживання. З приводу інформаційної складової то коли мова про заготовлені відео то там бувають вставки із матеріалами, коли мова про інтерв'ю-формати то там це із зрозумілих причин трапляється значно рідше, оскільки сам по собі формат є інформаційно насиченим. Зате, перше можна отримати багато інформації для роздумів, а по-друге познайомитись із сучасними дослідниками.

Тож, це водночас і складний для регулярного споживання ресурс по відношенні до учнів, в т.ч. старшої школи, проте там можна спостерегти, як на практиці може поєднуватись науковість та медійність. Побачити в дії конкретних науковців та побачити гарні зразки успішного аналізу.

ВИСНОВКИ

Інтерактивна складова освіти є надзвичайно важливим та актуальним чинником, який можна враховувати та наближатися до світової практики або залишатися на сучасному рівні із наявними недоліками традиційної, для нас, моделі навчання.

Цінність інтерактивності в тому, що вона змінює пріоритети вчителя та замість того, щоб просто передати певну інформацію він створює процес її сприйняття, який орієнтований на глибокий рівень сприйняття та формування світогляду наукового, а не просто відтворювального типу. Враховуючи, що сам освітній процес є багатограним, а інтерактивність ставить своєю ціллю перетворення навчання в дослідницький процес - є багато різних інструментів, які тільки ось-ось почали застосовуватись.

Важливо зауважити роль гейміфікації історії в наш час. На відміну від минулого, ігри це вже не лише частина розважального контенту для масового споживання. Нерідко це глибокі та неоднозначні проекти із різноманітною механікою, починаючи Minecraft, який є цікавим не лише в контексті історичної дисципліни та продовжуючи проектами, як Red Dead Redemption чи Wolfenstein, які на перший погляд не несуть освітньої цінності проте при правильному підході можуть допомогти у розумінні наративу та способу сприйняття окремих подій та деконструкції стереотипів, які існують в соціумі.

Очевидно, що при цьому потрібно правильно інтерпретувати процес дослідження самої гри, проте як бачимо наприклад американських істориків, це поки поодиноким практикам та все ж нерідко результативна. При чому, як для молодших дослідників у середній школі так і для університетського рівня.

Цікавим також є фактор настільних ігор, як майданчику для дослідження окремих періодів, подій чи персоналій через значно глибше і більш особисте занурення в них, а також можливість закріпити отримані знання не через звичайні тести, а завдяки тематичній взаємодії із іншими учнями та вчителем. Це допомагає не лише краще зрозуміти інформацію, а й користуватися нею в неочевидних цілях та взаємодіяти при цьому із іншими учнями.

Додаткова цінність використання ігор полягає в тому, що це руйнує стереотипи учнів щодо навчального процесу, які безперечно ускладнюють процес передавання інформації та різноманітних експериментів вчителів. Через призму нового підходу можна змінити асоціативний ряд та вигідно його доповнити, щоб учні мали шанс усвідомити, що історія це не лише про щось абстрактне та академічне, а про знання, які по-перше здобуваються часто дуже цікавими шляхами, а по-друге можуть бути застосовані в побутових ситуаціях. Тож, для українського освітнього простору гейміфікація є вкрай цікавим та актуальним вектором розвитку.

Важливою складовою цієї наукової роботи було й проаналізувати основні ресурси на яких молоді дослідники та дослідниці, матимуть можливість отримати доступ до різноманітних джерел. І варто зауважити, що кількість цих ресурсів справді велика. Щоправда, велика частина якісного інформаційного контенту вимагає принаймні базового володіння англійською, проте є й українські джерела та ефективні перекладачі.

Важливо правильно рекомендувати інформацію та підштовхувати не лише до загальних, підручникових, джерел, які попри свою простоту рідко можуть заінтригувати та зацікавити, а до вужчих матеріалів. За правильного підходу це може значно розширити межі компетенції учнів та дати вчителю шанс посадити в учнях зерно допитливості та на побутових прикладах показати, що дослідження це не так страшно, як може видаватись.

Це ж стосується і відео-джерел. Довелося обмежити розгляд не великим переліком каналів та використати існуючі радше для ілюстрації способу аналізу ніж для повноцінного розгляду, проте цінним висновком є те, що інформаційний контент українською мовою для українського споживача із сфери довкола маргінальної, периферійної, набуває рис повноцінної діяльності, а тому найближчими роками можна чекати значного розширення різних варіантів інтерпретації історичного медіа контенту.

Інтерактивність наразі є тим трампліном для української освіти, який може допомогти їй швидко та ефективно піднятися над минулим рівнем. Умовності української дійсності показують, що ефективність вивчення історії в школах та вищих навчальних закладах є необхідною складовою ефективного будівництва держави. Це не той випадок, коли наш інформаційний простір може існувати герметично та в безпеці. Знання історії це наріжний камінь публічного дискурсу в Україні на найближчі роки, однозначно.

Питання не лише в механічному відтворенні, а в тому, щоб учні усвідомлювали свою причетність до історичного контексту держави. При цьому, є ускладнюючі обставини у вигляді русифікації українського

населення та присутності імперських наративів, які проявляють себе із різною силою залежно від регіону. Механічне передавання інформації при цьому не зіграє необхідної ролі, оскільки воно не сприяє емпатії чи аналітичності. Саме тому й інтерактивність, як освітня філософія, яка стимулює учня до того, щоб він брав на себе відповідальність, користувався обізнаності та умів донести свою думку до оточуючих.

Роль вчителя не може не змінюватись залежно від часу, проте важливо усвідомлювати і зміни в позиціонуванні самих учнів та процесу навчання. Вчитель вже не є основним і чи не єдиним джерелом інформації, його роль може бути не менш, а нерідко й більш доречною, як модератора процесу навчання. Людина, яка буде спрямовувати та коригувати дослідницьку траєкторію учнів. Як можна спостерігати по світовій практиці це дає саме ті плоди, які були би особливо доречними для нас зараз, адже українська культура та історія наповнені великою кількістю викликів та для того, щоб пройти через них із гідністю та до якомога вищих результатів - потрібно, щоб учні були не лише обізнаними для здавання тестів та реалізації подальшого навчання, а прагнули до пізнання та усвідомлювали себе громадянами.