Міністерство освіти і науки України
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова
Історичний факультет
Кафедра джерелознавства та спеціальних
історичних дисциплін

ДРАГОМАНІВСЬКІ ІСТОРИЧНІ СТУДІЇ

Збірник наукових праць молодих істориків

2025,
Випуск 10(14)

УДК 94(477)(066)
Д72

Рекомендовано до друку Вченою Радою історичного факультету Українського державного університету імені Михайла Драгоманова (протокол № 8 від 20 березня 2025 р.)

Редакційна колегія:
Вєтров І. Г. – кандидат історичних наук, професор;
Даниленко С. В. – кандидат історичних наук, доцент;
Журба М. А. – доктор історичних наук, професор;
Мелещенко Т. В., кандидат історичних наук, професор;
Перепелюк О. М. – доктор філософії (історія та археологія), доцент;
Потильчак О. В. – доктор історичних наук, (відповідальний редактор і упорядник);
Руденко Н. В. – кандидат історичних наук, доцент;
Подобєд О. А.– доктор історичних наук, доцент.

Рецензенти:
О. П. Реєнт – доктор історичних наук, професор,
член-кореспондент НАН України;
О. О. Салата – доктор історичних наук професорка;

Д72 Драгоманівські історичні студії: зб. наук. праць молодих істориків / відп. ред. і упор. О. В. Потильчак: кафедра джерелознавства та спеціальних історичних дисциплін; історичний ф-т; УДУ імені Михайла Драгоманова. Київ: Видавництво УДУ імені Михайла Драгоманова, 2025. Вип. 10(14). 374 с. Електронне видання.

У збірнику публікуються матеріали пленарного та секційних засідань XIV Всеукраїнських драгоманівських читань молодих істориків «Україна в європейській та світовій історії: сучасний науковий і освітній дискурс», що відбулася в УДУ імені Михайла Драгоманова 21 березня 2025 р.

У доповідях та повідомленнях учасників конференції висвітлюються як порівняно вивчені так і малодосліджені проблеми вітчизняної та світової історії, порушуються актуальні й контраверсійні питання, що стали предметом наукової та суспільної дискусії в Україні. Матеріали збірника мають на меті популяризацію наукових історичних досліджень, розширення їх джерельної бази, проблематики, поглиблення аналізу історичних явищ і процесів, олюднення історії.

УДК 94(477)(066)

© Драгоманівські історичні студії, 2025
© Видавництво Українського державного університету імені Михайла Драгоманова, 2025

УДК 37.91.33:94

Оксана БОГОМАЗ, Анна ЯКИМЕНКО
(м. Київ)

Сучасна ігрова технологія «Квест» як засіб популяризації історії

Анотація. У публікації зроблено спробу проаналізувати сучасну ігрову технологію «квест», розглянути різні визначення терміну «квест» та його роль у популяризації історії, підкреслюючи важливість використання квестів у освітньому процесі. Окремо висвітлюються методичні розробки, використання квесту на уроках історії.

Ключові слова: квест, ігрова технологія, популяризація історії.

Виклад основного матеріалу дослідження. Філософ Георг Гегель писав: «Досвід і історія вчать, що народи і уряди ніколи нічому не навчались із історії і не діяли згідно знанням, які можна було б з неї отримати» (Українська суб'єктність vs диктатура РФ, 2022:12). З цим твердженням можна погодитися, адже в XXI століття, ми продовжуємо повторюємо помилки із минулого. Яскравим прикладом є повномасштабне вторгнення Росії на території України. Тому, що історія нас чомусь навчила, і здобувачі освіти із задоволенням вивчали її, в допомогу приходять ігрові технології.

Однією із ігрових технологій є «квест», в якому можна поєднати креативність, інтелектуальну активність, логічне мислення та елементи пригод. Учасники квесту мають можливість не лише демонструвати свої знання та вміння, але й розвивати навички командної роботи та стратегічного мислення. А також вивчати історію із зацікавленістю.

Термін «квест» спочатку використовували в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line. Але, з часом квестом починають називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри (К. Журба, І. Шкільна, 2017:44).

В Україні перші організовані квести відбулися в Києві 2002 року. Кандидати педагогічних наук К. Журба та І. Шкільна зазначають, що сутність гри було пов'язано з популярними світовими творами Агати Крісті. З роками такий жанр полюбили в усьому світі, а нині ці ігри стали ще й комп'ютерними (К. Журба, І. Шкільна, 2017:44).

В науково-педагогічній джерелах, немає єдиного визначення терміну квест, кожний дослідник по-різному його подає. Українські дослідниці К. Журба та І. Шкільна звертають увагу на те, що ключем до розуміння поняття «quest» в англійській мові є «шукати щось, виконувати завдання». На їхню думку «квест - це пошук відповідей, пригод». Вони надають таке визначення: «Квест – це аматорське інтелектуально-спортивне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями, виконуючи їх вони можуть продемонструвати особисту кмітливість, уміння вибудовувати логічні ланцюжки, репрезентувати свої здібності та винахідливість» (К. Журба, І. Шкільна, 2017:44-45).

Сучасна українська вчена-дидакт І. Сокол трактує поняття квест, як рольову гру (проблемного завдання), для розвитку пізнавальної та дослідницької діяльності, критичного та логічного мислення, аналітичного та творчого мислення здобувачів освіти (І. Сокол, 2013:2).

Український дослідник П. М. Щербань наголошує: «що будь яка гра є засобом розвитку уваги, спостережливості, кмітливості молоді. Гра, підвищує інтерес до матеріалу, що вивчається, стимулює пізнавальну активність» (І. Сокол, 2014:370).

Зарубіжні дидактики Берні Додж та Том Марч визначають квест як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». Також наголошують, що квести призначені для розвитку в здобувачів освіти та вчителя вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію (І. Сокол, 2014:370).

Дослідник В. Шмідт тлумачить квести як міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання здобувачі освіти не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов’язане з їх майбутньому професію (І. Сокол, 2014:370).

Українська дослідниця А. Яковенко розкриває поняття квесту як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернет (І. Сокол, 2014:370).

Українські науковці І. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак пояснюють квест, як рольову командну гру, яка спрямована на розвиток пізнавальної та дослідницької діяльності здобувачів освіти, розвиток у них аналітичного, логічного, критичного та творчого мислення (І. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак, 2024:128).

У педагогічній науці, Р. Мельниченко пояснює «квест», як технологію, метод чи форму організації дослідницької діяльності, для виконання якої здобувачі освіти здійснюють пошук інформації, аналізують, синтезують її та виконують певні завдання (Р. Мельниченко, 2018:148).

Таким чином, як бачимо немає єдиного поняття, кожний дослідник трактує його по своєму, можна прослідкувати такий момент, якщо виокремити ключові слова з кожного визначення, що квест – це сайт, міні-проекти, рольова гра, проблемне завдання, метод, технологія тощо.

Слід розглянути приклади методичних розробок ігрової технології «квест» з історії. Один із таких прикладів є розробка квесту згадуваних дослідниць К. Журби та І. Шкільної, на тему «У пошуках козацьких скарбів». Мета квесту сформувати у дітей національно-культурної ідентичності та інтересу до української культури; поглиблення знань про козацькі звичаї та традиції, народний побут; виховання любові до України, рідної мови, фольклору, а також моральних якостей взаємодопомоги, партнерства, дружби, поваги гідності (К. Журба, І. Шкільна, 2017:47).

На думку дослідниць: «Проходження усіх етапів квесту дає змогу спільно пережити позитивні емоції, відчути себе частиною українського народу, спільноти команди, краще зрозуміти а уявити конкретну історичну епоху, певні

обставини. Це психологічно зближує здобувачів освіти, налаштовує на позитив і дружбу між дітьми, сприяє розвитку комунікабельності, вихованню любові до української культури, історії, мови та традицій. Крім цього, розвивається ерудиція, логічне мислення, пам'ять, увага, спостереження, відбувається актуалізація інформації, також виявляються приховані якості і здібності здобувачів освіти, тобто потенційні лідери, інтелектуали, логісти, котрі вміють прораховувати на декілька кроків вперед (К. Журба, І. Шкільна, 2017:47).

Сутність гри полягає в тому, що здобувачі освіти діляться на групи, точніше на «рої» та виконують завдання різноманітних пакетів, які закладені у різних місцях (К. Журба, І. Шкільна, 2017:47).

Про наступний пакет завдань вони дізнаються із ключових слів ребусів, або помічники оголошуватимуть їх після правильної відповіді. Кожний пакет завдань оцінюють відповідною кількістю балів, перемагає той, хто набере більшу кількість балів та доставить відгадані пакети із завданнями перший (К. Журба, І. Шкільна, 2017:47).

У квесті пропонуються різноманітні завдання як: розгадування загадок, вікторина («Чи знаєш ти Україну?»; «Видатні українські персоналії»; «Багата скриня»), вгадати українську пісню за мелодією, ребуси та інші завдання (К. Журба, І. Шкільна, 2017:47-51).

Отже, К. Журба та І. Шкільна подають нам розробку квесту, котрий проходить на відкритій або закритій території, то наступний буде відповідати сучасним подіям, котрі відбуваються в нашій країні, тобто повномасштабне вторгнення Росії на території України. По відповідним причинам, не всі здобувачі освіти можуть відвідувати школу, тому онлайн-квест є доступною альтернативою.

Як зазначають сучасні науковці І. Коляда, Я. Камбалова та С. Моцак: «Проводити цей вид квесту можливо навіть тоді, коли всі учасники знаходяться у різних місцях. Для онлайн-квесту не потрібно шукати спеціалізованого приміщення, не потрібно організовувати логістику і кудись вивозити дітей. Для участі у онлайн-квесті достатньо мати ноутбук, планшет або просто смартфон з доступом до мережі Інтернет» (І. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак, 2024:132).

Згадувані вище дослідники пропонують онлайн-квест на тему: «О. Довженко – поет українського кіно». Квест проводиться на спеціальній ігровій системі, котра складається з платформ. Мета здобувачів освіти, відвідати кожну платформу та розв'язати історичні задачі. Кожна правильна відповідь дозволяє здобувачеві освіти отримати цифру, яка допоможе скласти ребус наприкінці гри. Виконання завдань на платформах дозволяє зібрати цифри, сума яких складає код, котрий є ключем до вирішення ребусу (І. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак, 2024:132).

У онлайн-квесті пропонуються такі історичні завдання як: розшифрувати або зашифрувати ребус, розв'язати анаграму, підготувати мем, підготувати логлайм, скласти історико-біографічний портрет(І. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак, 2024:133-137).

Таким чином, як бачимо, науковці використовували різні види історичних завдань, які допомагають здобувачу освіти краще зануритися в певну історичну

події, а також розвинути особистісні якості: логічне, креативне, аналітичне мислення та інше.

Отже, квест є ефективним засобом популяризації історії, оскільки завдяки ігровій технології, можна подавати урок у нетрадиційній формі до якої всі звикли, а в більш креативнішій формі, котра урізноманітнить дні здобувачів освіти та підвищить їх зацікавленість у предметі історії.

Квест сприяє глибшому розумінню навчального матеріалу, відбувається актуалізація вже вивченого, а також розвитку аналітичного, логічного, критичного та творчого мислення. Крім того, вони покращують вміння працювати в командах і сприяють формуванню позитивних взаємовідносин між здобувачами освіти.

Список використаних джерел та літератури

1. Коляда, Я. Камбалова, С. Моцак 2024. Історичний онлайн-квест як інноваційна технологія позанавчальної діяльності зі здобувачами освіти покоління зумерів. Київ: Педагогічна освіта: теорія і практика, 128-144

2. І. Сокол 2013. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Рівне: Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету, 168-171

3. І. Сокол 2014. Класифікація квестів. Запоріжжя: Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах, 370-375

4. К. Журба, І. Шкільна 2017. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. Київ: Рідна школа, 44-52

5. Р. Мельниченко 2018. Квест як технологія розвитку креативності майбутніх вчителів біології. Київ: Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова, 148-152

Українська суб’єктність vs диктатура РФ. 2022. Київ: освіта і суспільство, 12

УДК 373.5.091.33:94(477)

Крістіна ЦЮНЯК
(м. Київ)

Візуальні засоби навчання на уроках історії України в сучасних закладах загальної середньої освіти

Анотація. У статті розглянуто роль і місце візуальних засобів навчання на уроках історії в сучасних закладах загальної середньої освіти, що пов’язано зі зростаючою роллю візуалізації в освітньому процесі в умовах сучасної освітньої парадигми – концепції Нової української школи. Розкрито різноманітні аспекти застосування візуальних засобів у освітньому процесі, їх вплив на формування предметних компетентностей, розвиток критичного мислення, створення міжпредметних зв'язків та стимулювання дослідницької діяльності здобувачі освіти.