

Кафедра історії та методики її навчання

Ізмаїл – 2024

Робота допущена до захисту
на засіданні кафедри Історії та методики
ІІІ навчання
(назва випускової кафедри)
протокол № 7 від «12» грудня 2024 р.

Завідувач кафедри
Г.Томас - Томасова Н.О.

(підпис) (прізвище, ініціали)

Робота пройшла публічний захист
на відкритому засіданні АК

«25» грудня 2024 р.

Оцінка визначно 97,5

(за національною (ЄКТС) (Кількість балів)
шкалою)

Голова АК

Патаринов Т.В.

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1 Генеза гейміфікації в системі освіти	
1.1 Поняття гейміфікації та її теоретичні засади.....	8
1.2. Вітчизняна та зарубіжна історіографія гейміфікації.....	15
РОЗДІЛ 2 Новий світ можливостей ігровізації	
2.1 Вітчизняний та зарубіжний досвід ігровізації	22
2.2 Зарубіжний та вітчизняний досвід використання комп'ютерних ігор на уроках історії.....	28
2.3 Інноваційні технології ігрового навчання.....	36
РОЗДІЛ 3 Емпіричний досвід гейміфікації історичної освіти	
3.1 Особливості використання технологій гейміфікації у школі.....	43
3.2 Нові шляхи інтеграції відеоігор на уроках історії.....	46
ВИСНОВКИ.....	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ.....	55
ДОДАТКИ.....	64

ВСТУП

Актуальність дослідження. Україна рухається вперед на шляху реформ в сфері освіти, і головним аспектом її покращення є пошук нових методик викладання. Гейміфікація є одним з передових напрямів розвитку методики викладання різних дисциплін у Світі, і оскільки наша держава прагне долучитися до передових досягнень людства, то ми вважаємо за доцільне дослідити можливості використання ігрових технологій в історичній освіті, адже в умовах війни якісне вивчення історії виходить на перший план. Також не менш важливе значення має питання використання відеоігор в історичній освіті, оскільки дуже часто вони розглядаються як супутнє явище гейміфікації, проте за останні роки в цій царині не було помічено значного прогресу, хоча з кожним днем їх стає все більше.

Мета кваліфікаційної роботи. Переосмислити весь пройдений шлях гейміфікації, а також розробити нові методики використання ігрових механік та відеоігор на уроках історії в закладах середньої освіти.

Зважаючи на основні положення окресленої мети, нами визначено розкрити наступні **завдання**:

- Дослідити витоки гейміфікації та її історіографію.
- Проаналізувати досвід використання ігровізації.
- Навести зарубіжний досвід та порівняти його з вітчизняним досвідом використання ігрових механік та відеоігор в освіті.
- Розкрити нові перспективні інноваційних технологій у світі.
- Розробити певний прогноз щодо подальшого розвитку ігровізації освіти в Україні.
- Продемонструвати власне бачення використання ігрових механік та відеоігор на уроках історії.

Об'єктом кваліфікаційної роботи виступають ігрові механіки та відеоігри.

Предметом кваліфікаційної роботи виступає педагогічний досвід країн з впровадження ігрових механік та відеоігор в освітній процес.

Хронологічні межі кваліфікаційної роботи охоплюють період з 1896 по 2024 рр. Нижня межа (1896 р.) пов'язана із першими відомостями про використання гейміфікації на практиці. Верхня межа (2024 р.) характеризує сучасний етап дослідження даної технології та особливості її популяризації у навчанні.

Методи дослідження. Індукція допомагала узагальнити певні відомості під час дослідження. Дедукція допомагала розширити опис певних фактів та явищ. Аналіз використовувався для розкладання текстів на окремі логічно згруповані частини. Синтез використовувався для виділення наукових фактів в єдине бачення розвитку освіти. Проблемно-пошуковий метод був необхідним для виявлення проблем у впровадженні інноваційних технологій та ігрового навчання сучасній освіті України.

Емпіричний метод було застосовано при складанні методичної документації (планів уроків).

Джерельна база дослідження. Програма з дисципліни історія для закладів середньої освіти; відео уроки на платформі Youtube; методичні розробки освітнього форуму «На Урок», а також статистичні дані про вплив гейміфікації та відеоігор на сучасну молодь.

Історіографія теми. Дослідженнями гейміфікації в освіті займалися такі вчені як: Щербань П. в праці «Застосування ігрових технологій в освіті»; Ставицька А.В. «Гейміфікація та ігрове навчання на уроках історії»; Тиха А. Ю., Наливайко О. О. «Цифрові засоби гейміфікації».

Окремі монографії були присвячені використанню відеоігор в освіті, зокрема Houghton R. «Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games», McCall J. «Teaching History With Digital Historical Games».

Інноваційні технології досліджували Олексюк В.П., Ковальчук О.Ю. «Використання віртуальної реальності в освітньому процесі», Слупська Я.О., Шкуренко О.В. «Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті».

Наукова новизна кваліфікаційної роботи. Полягає у спробі запропонувати нові методики використання ігрових механік та відеоігор на уроках історії в закладах середньої освіти, а також зосередженні більшої уваги на дослідженні позитивних якостей самих відеоігор, які є джерелом гейміфікації.

Практичне значення кваліфікаційної роботи. Цінність полягає у переосмисленні пройденого шляху педагогіки у впровадженні гейміфікації в історичній освіті, а також в нових методиках викладання предмету, які можливо використовувати в закладах середньої освіти для підвищення якості навчання.

Апробація результатів дослідження. Головні тези кваліфікаційної роботи презентувались на науково-практичних конференціях: всеукраїнських «Пріоритетні напрями європейського наукового простору: пошук студента» (м. Ізмаїл, 16 травня 2024 р.), «Науковий пошук студентів та аспірантів ХХІ ст.: сучасні проблеми та тенденції розвитку гуманітарних і соціально-економічних наук» (м. Ізмаїл, 15 листопада 2024 р.); міжнародних Дунайські наукові читання «Українська Бессарабія як модель полікультурного розвитку держави» (м. Ізмаїл, 20 грудня 2023 р.), «Тоталітарний спадок і сучасна меморіальна політика: європейський контекст та регіональні особливості» (м. Ізмаїл, 17-18 травня 2024 р.), «Етнічна культура в глобалізованому світі» (м. Одеса, 4-5 червня 2024 р.).

Публікації. Основні результати дослідження автора кваліфікаційної роботи викладено в двох публікаціях:

1. Чемерисов О. Тоталітарна символіка в комп'ютерних іграх як фактор поширення імперських наративів. Пріоритетні напрями європейського наукового простору: пошук студента. Ізмаїл: РВВ ІДГУ. 2024. Вип. 14. С. 248-251.
2. Чемерисов О. Комп'ютерні ігри як методична скарбниця гейміфікації. Науковий пошук студентів та аспірантів ХХІ ст.: сучасні проблеми та тенденції розвитку гуманітарних і соціально-економічних наук. Ізмаїл: РВВ ІДГУ. 2024. Вип. 10. С. 391-394.

Структура роботи. Структура роботи включає: вступ, три розділи, сім підрозділів, висновки та список використаних джерел і літератури, а також додатки.

РОЗДІЛ 1 ГЕНЕЗА ГЕЙМІФІКАЦІЇ В СИСТЕМІ ОСВІТИ

1.1 Поняття гейміфікації та її теоретичні засади

Світ влаштований таким чином, що перш ніж досліджувати якусь його частинку треба знати про неї все: такою тезою керується сучасна наука, і наше дослідження.

Кожен науковий напрям має свій понятійний апарат, методологію та певні концепції, що складають його основу, і гейміфікація не є виключенням.

Власне генезою такого наукового напрямку як гейміфікація прийнято вважати 2002 рік, коли Нік Пелінг використав цей термін у власних розробках, хоча такі науковці як Гришуніна М.В. та Пічкур В.Р. вважають, що в науково сферу поняття було введено дещо пізніше «Водночас залучення елементів гри до складу навчальних технологій у західних вишах розпочалося у 2008 р., а набрало широкої популярності починаючи з 2010 р.»[16, С. 114].

Однак науковці вважали, що термін гейміфікація був недостатньо завершеним для використання в різних сферах життєдіяльності людини, оскільки спектр його залучення продовжував розширюватися не тільки в науці, але й в освіті, і також комерції. У зв'язку з вище окресленим станом речей, зміст цього терміна почали змінювати в залежності від суб'єктивної думки авторів та дисциплін, в яких гейміфікацію широко використовують.

Так українські дослідники Гнедіна К. та Нагорний П. сформували цілу таблицю різних варіацій даного поняття (додаток В), в якій можна помітити певні розбіжності в баченні того, які складові входять до цього терміну. Наприклад, згідно цієї таблиці Р. Л. Янчук вважає, що гейміфікація – це «Використання ігрових практик, використаних в сучасних онлайн-іграх», а Т. О. Лященко в свою чергу, стверджує що це «Використання ігор, ігрових технік та ігрових практик», і це доводить існування певної проблеми в

науковому світі, яка звучить подібним чином: «Чи можна вважати відеоігри частиною гейміфікації, або вони є лише джерелом пошуку ігрових механік?». Відповідь на це питання нам ще доведеться віднайти, розглянувши твердження інших науковців.

Крім власне розбіжностей, можна виділити декілька спільних тез в усіх наявних поняттях: 1) мотивація; 2) підвищення якості освіти; 3) використання ігрових механік. Отже можна побачити, що принаймні в питанні очікуваних результатів усі науковці доходять згоди.

Тепер розглянемо інші думки стосовно того чи є самі відеоігри частиною гейміфікації, чи ні.

На думку одного з титанів зарубіжної наукової думки Кевіна Вербаха «гейміфікація – використання елементів гри та ігрових технік у неігровому контексті»[16, С. 114]. З цього виходить, що можна використовувати ігрові механіки та певні елементи з ігор, але не самі ігри.

У свою чергу, дослідниця Ставицька А.В. вважає, що відеоігри є частиною гейміфікації «Ми погоджуємось з думками колег, про доцільність використання ігрових технологій у навчанні»[27, С. 115]. Також вона запропонувала власні ідеї, стосовно їх використання на уроках в школі. Інша українська вчена Коневщинська О.Е. підтримує коло науковців, які вважають ігри частиною гейміфікації такими словами: «Один з найперспективніших підходів — гейміфікація, використання в навчанні комп'ютерних ігор — Digital Game Based Learning (DGBL). Комп'ютерні ігри для навчання є результатом гейміфікації»[10, С. 87].

Трохи інше бачення цієї ситуації має блогер Лоуз, який проводячи свою онлайн лекцію стверджує, що для використання ігор існує окремий термін ігрове навчання, який переслідує таку саму освітню мету як і гейміфікація, однак відрізняється методами та підходами[67].

Приблизно такої самої думки дотримуються автори форуму «освіта.ua», які стверджують що гейміфікація та ігрове навчання є різними напрямками, однак використовуються в парі «Гейміфікація насамперед пов'язана з заохоченнями, які мотивують дітей краще вчитися. У свою чергу, ігрове навчання пов'язане з іграми, які мають розвиваючий ефект – дають дітям певні знання чи розвивають навички. Обидва навчальних методи взаємопов'язані і чудово доповнюють один одного. З їх допомогою можна вдосконалити навчальну програму»[49].

Також вище окреслене твердження про те, що використання відеоігор не належить до гейміфікації доводить Антонов Є.В. у своєму дослідженні, присвяченому змісту вище окресленому терміну: «Гейміфікація – це використання ігрових механік в неігрових ситуаціях для покращення сприйняття учнями навчального матеріалу шляхом використання ігрового контексту»[3, С. 252].

Отже виходить, що відеоігри не є частиною гейміфікації, а є складовою ігрового навчання, яке по суті є окремим напрямом в освіті, однак в українській науці традиційно склалось, що вчені при розгляді гейміфікації дуже часто пишуть про використання відеоігор, та іноді забувають про те, що це різні напрями, хоча й супутні.

Повертаючись до самого поняття гейміфікації слід зазначити, що в українській науці існує декілька варіацій цієї назви, зокрема деякі бібліотечні установи наголошують на тому, що крім загальноприйнятого варіанту існують ще наступні «геймізація, геймерізація, ігрофікація, ігровізація»[50]. Усі ці назви є широко вживаними в наукових розробках, і використання того чи іншого варіанту не є помилкою, а скоріше виступають синонімами.

Оскільки ми завершили розгляд основного поняття, то тепер слід звернути увагу на загальну термінологію, яка склалася внаслідок розвитку цього напрямку.

Першим широко вживаним терміном безперечно є гра, оскільки вона залишається головним джерелом натхнення для гейміфікації.

Так за визначенням дослідниці Констанкевич Л. гра це «певна система, учасники якої вирішують деяку проблемну ситуацію, дотримуючись заданих правил»[11, С. 49]. Отже, за визначенням вченої сама гра постає не формою розваги, а технологією досягнення поставленої мети.

Про вирішальне значення гри в контексті гейміфікації нам повідомляє науковець Бордюк А.О.: «Гра сприяє різноманіттю та варіативності освітнього процесу, привносить до нього відчуття задоволення, що котирується у покоління міленіалів. Слід зазначити, що навчання в ігровій формі загалом краще мотивує учнів. Гейміфіковані методи дають змогу успішніше закріплювати навички, підвищувати рівень запам'ятовування, а також позитивно впливають на психічний стан індивідуума»[31, С. 257]. Таким чином, гра виступає однією зі складових теоретичної основи гейміфікації навчання.

Також є дослідження у сфері біології, які доводять позитивний вплив гри на мотивацію навчання, що наводить вчена Саган О.В, яка стверджувала що «у процесі гейміфікації вивільняються нейромедіатори – хімічні речовини, які мозок використовує для надсилання сигналів. Серед таких нейромедіаторів виділяють дофамін, окситоцин – гормон комфорту, серотонін та ендорфіни»[23, С. 305]. З цього виходить, що ігрові механіки, на яких базується гейміфікація позитивно впливають на мозок людини, змушуючи його реалізувати прихований потенціал саме під час навчальної діяльності.

В українській науці існує класичне уявлення того, якими є традиційні складові гейміфікації. Про них зокрема, повідомляє дослідниця Ткаченко О. «серед компонентів гейміфікації виокремлюють достатньо помітні зовнішні

атрибути: аватари користувача; значки, які він отримує за досягнення; рівні гри; віртуальні предмети; квести»[30, С. 305].

Так як зарубіжні науковці розвивалися в цій царині раніше, то вони винайшли пірамідальну структуру базових елементів гейміфікації, про яку нам повідомляє дослідник Матвєєв К.: «першим базовим рівнем будуть компоненти гейміфікації, другим і середнім принципи та механіки роботи, а третім, вершиною, є динаміка гри. До компонентів належать: аватари, значки, колекції, розблокування вмісту, подарунки, таблиці лідерів, рівні, бали, віртуальні предмети тощо. Механіка являє собою перелік правил, які визначають результативність взаємодії всередині системи, це те, що просуває гравців уперед і забезпечує динаміку як реакцію користувачів на сукупність цих механік. До механік відносять очікування винагороди, змагання, конкуренцію, співпрацю, виклики, шанси, зворотний зв'язок, отримання ресурсів. Динаміка передбачає обмеження, прогрес, емоції, історії, стосунки»[17, С. 42]. Отже, на сьогоднішній день основний зміст гейміфікації є цілком дослідженим, хоча у вчених можуть виникати певні розбіжності, щодо їх розуміння.

Вище окреслену піраміду доповнює дослідниця Гнедіна К. , яка окрім трьох рівнів виділяє четвертий- «естетика – ігровий дизайн, атмосфера, які сприяють загальному враженню гравця від гри, його участі в ігровому процесі»[5, С. 10].

Таким чином, усі вище окреслені елементи гейміфікації складають певну структуру, і є методичною картою, якою мають керуватися усі вчителі при створенні власних методичних розробок.

Ми розглянули основну термінологію та концепцію гейміфікації, і в нас залишається методологія даного напрямку.

Слід зазначити, що в науковому світі методи поділяються на загально наукові та спеціальні. До загально наукових належать такі методи, що

використовуються при дослідженні будь-якої дисципліни, а спеціально наукові методи розробляються для вивчення окремих дисциплін. Оскільки гейміфікація не є окремою наукою, то спеціальні методи в ній просто відсутні, але вчені використовують загальні методи.

Так вчені Салата О. та Труханов О. у своєму дослідженні гейміфікації керувалися наступними методами: «індукції та дедукції дав можливість зробити висновки про деталі процедури гейміфікації та можливі результати, досягнуті в процесі гри. Метод порівняння допоміг зіставити отримані результати застосування традиційного навчання на уроках у загальноосвітньому закладі та уроків із залученням прийомів гейміфікації.»[24, С. 49]. Отже, науковці виділяють такі методи як індукція, дедукція та порівняльний, які використовують в дослідження гейміфікації.

Також дуже часто використовують статистичний та емпіричний метод, які йдуть в парі з порівняльним. Прикладом статистичного та емпіричного методів дослідження гейміфікації може слугувати праця зарубіжних вчених Еліаса Кєвського та Ніколь Кремер під назвою «Експериментальне польове дослідження впливу бейджів на мотивацію, активність і продуктивність під час онлайн-курсу»[40]. В ньому автори дослідили ефективність бейджів в мотиваційному аспекті та їх вплив на успішність учнів.

Останнім методом, яким часто користуються при дослідженнях гейміфікації є соціологічний, що передбачає проведення опитувань з метою встановлення рівню зацікавленості та навчальних досягнень серед учнів. Подібний метод на практиці було використано науковцями Роматом Є.В. та Білявською Ю.В. в праці «Гейміфікація та її сприйняття поколінням Z»[22]. В ньому звертали увагу на соціологічному опитуванні британської молоді стосовно їх відношення до ігор.

Підводячи підсумки, ми розглянули проблематику термінології, основні концепції гейміфікації, а також методичний апарат, яким оперують

вчені для дослідження цього напрямку, і тепер, на основі вище наведених відомостей можна дійти до групи висновків:

- Існує безліч варіантів трактувань та синонімів терміну гейміфікація.
- Головними складовими терміну гейміфікація було визначено: 1) мотивація; 2) підвищення якості освіти; 3) використання ігрових механік.
- Було встановлено що ігри є джерелом гейміфікації, однак не засобом її реалізації.
- Помічено певний взаємозв'язок в питанні очікуваних результатів між підходами гейміфікації та ігрового навчання.
- Були наведені основна структура гейміфікації та її головні аспекти.
- Проаналізовано спектр використання загальнонаукових методів в дослідженнях гейміфікації.

Таким чином, основи наукової теорії гейміфікації є цілком дослідженні, однак не було помічено існування спеціально наукових методів.

Також ми рекомендуємо перетворити цей напрям на окрему дисципліну та ввести її викладання до вищих навчальних закладів України з метою зменшення плутанини та непорозумінь в науковому світі.

1.2. Вітчизняна та зарубіжна історіографія гейміфікації

В минулому підрозділі нами було розглянуто поняття гейміфікації та її основні теоретичні засади, а тепер слід звернути увагу на історіографію цього напрямку, аби з'ясувати який великий шлях було пройдено науковцями різних країн, а також проаналізувати досягнення у дослідженнях цієї царини.

Як вже зазначалося раніше, вперше термін гейміфікація був запропонований розробником відеоігор Ніком Пеллінгом у далекому 2002 році, хоча за деякими відомостями витоки цього напрямку сягають ще XVIIIст., зокрема, дослідник Бордюк А.О. стверджував, що «Перші прояви гейміфікації відмічені ще на початку XVIII століття, у 1737 році – тоді студенти, наприклад, Українського державного університету імені Михайла Драгоманова могли одержати певну кількість балів за виконання виданих завдань.»[31, С. 256]. Це свідчить про те, що одні з основних компонентів гейміфікації, а саме бальна та рейтингова системи вже існували до того, як вони стали частиною ігрових механік.

Власне після появи терміну та оформлення самого напрямку з'явилися дві царини його використання: 1) комерційна, яка передбачала запровадження ігрових механік в ІТ продукти різних компаній, зокрема одним з перших вдалих додатків стала соціальна мережа Foursquare, що була створена розробником Деннісом Кроулі у 2009 році, і являла собою «ідеальний приклад гейміфікації: користувач, відвідуючи різні місця, отримує бали. За відвідування декількох конкретних пам'яток його нагороджують великою кількістю балів, значками, а інколи матеріальним призом»[30, С. 304]. А також 2) освітня, яка в свою чергу являла собою розробку методик впровадження елементів гейміфікації в навчальний процес, яка реалізовувалася за допомогою створення некомерційних додатків та освітніх платформ, таких як Kahoot та «Дія»[63].

В подальшому, світова наукова спільнота, аби не відставати від інновацій починає звертати увагу на цей напрям, і через деяких час з'являється багато статей, монографій, а також різних статистичних досліджень, які мали на меті розкрити позитивний та негативний вплив гейміфікації на розвиток суспільства.

Одними з перших науковці що увели гейміфікацію до наукового світу можна вважати Б.Ф Скіннера та М. Чента, де перший у свій праці над оперантним обумовленням довів психологічний ефект впливу нагороди та покарання на діяльність людини, і саме його теорія вважається основоположною в гейміфікації. Другий в свою чергу розробив концепцію стану внутрішньої мотивації людини, яка отримала назву теорія Махала, і вона стала основою стратегії гейміфікації[69].

Самі дослідження у сфері гейміфікації можна умовно поділити на чотири групи: 1) теорія гейміфікації, яка передбачала пошук тлумачень самого поняття, а також засад, на яких відбувалось впровадження напряму; 2) розробка ігрових технологій, яка ґрунтувалася на пошуку та адаптації ігрових механік в системі освіти; 3) дослідження можливостей використання освітніх платформ та додатків; 4) створення методики використання відеоігор в навчанні, що є складовою окремого підходу ігрового навчання.

До першої групи дослідників можна віднести таких відомих вчених як І. Аталлі, К. Сален, К. Вербх, К. Капп, Е. Циммерман, Г. Ціхерманом та К. Каннінгем, і самого винахідника напряму гейміфікації Ніка Пеллінга.[3, С. 251]. Саме вони створили перші варіації тлумачення вище окресленого терміну, а їх роботи стали основою досліджень багатьох науковців світу, через що цих людей сміливо можна вважати золотим поколінням першовідкривачів цієї наукової сфери. Також, немалих зусиль щодо формування власного тлумачення цього терміну доклали вітчизняні науковці, такі як Т. О. Лященко, М. В. Гришуніна, В. Р. Пічкур, Л. Д. Зеленська, К. В. Ковінько та ін.[5, С. 9].

На сучасному етапі досліджень були помічені спроби переосмислення основних понять та засад гейміфікації, зокрема Антонов Є.В. у своїй праці «Гейміфікація освітнього процесу: аналіз поняття» узагальнив наукові теорії інших вітчизняних дослідників.[3]. У свою чергу Гнедіна К. та Нагорний П. у праці «Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті» продемонстрували новий погляд на основну теорію даного напрямку[5].

До другої групи дослідників можна віднести таких українських вчених як О.Пометун, Л.Пироженко, Н.Кудикіну, М.Замелюк[15, С. 532]. Вони зарекомендували себе як автори багатьох методичних посібників з різних дисциплін, у тому числі й історії (О. Пометун), де в своїх розробках розкривали роль ігрових та інтерактивних технологій в освіті.

Серед зарубіжних вчених, які розкривали роль гейміфікації в освіті можна віднести J. Ardila-Muñoz, Sanchez-Martin, J. Hamari та ін.[24, С. 48]. Значення їх досліджень полягало у визначенні позитивного впливу гейміфікації не тільки на учнів, але й вчителів.

Окреме місце займають праці у сфері використання настільних ігор для навчання, серед них виділяються «Розвиваючі настільні ігри, їхні різновиди та використання в процесі навчання» (Амягіна І. А., Омельченко О. М)[2]. Щодо ролі настільних ігор в закладах середньої освіти надає відомості науковець Гринь О. в своїй праці «Настільна гра як засіб формування історичних компетентностей старшокласників»[7]. Також дуже цінним є алгоритм створення власних освітніх настільних ігор в статті « Як створити настільну навчальну гру» (Колісніченко С.)[8].

До третьої групи можна віднести таких вітчизняних науковців, як Бикова В.Ю., Морзе Н.В., Шишкіна М.П., Литвинова С.Г., Пасіхова Ю.Я.[10, С. 88]. Наукова цінність їх розробок полягає у створенні методик використання електронних ресурсів в навчанні.

Певні зрушення також відбувалися в дослідженні ролі цифрових додатків та освітніх платформ, зокрема в цій царині слід виокремити наступні праці «Цифрові засоби гейміфікації навчання» (Тиха А. Ю., Наливайко О. О.)[29]. Дуже цікавим є дослідження використання освітніх платформ для створення дидактичних ігор в сфері інклюзії, яскравим прикладом якої слугує праця «Застосування комп'ютерних дидактичних ігор у навчанні історії школярів з порушеннями інтелектуального розвитку в умовах інклюзивного класу.»(Косенко Ю.М., Боряк О.В., Король О.М.)[12]. Ще одним нестандартним прикладом застосування цифрових додатків є праця дослідників Слупської Я.О. та Шкурєнка О.В. «Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті»[26]. В якій було запропоновано значну кількість корисних додатків для уроків історії.

Перш ніж перейти до останньої групи дослідників слід зазначити видатних науковців статистів.

Так, велике значення мають статистичні данні, щодо зацікавленості іграми, а також вікова інфографіка запропонована Роматом Є.В. та Білявською Ю.В. у своїй праці «Гейміфікація та її сприйняття поколінням Z»[22]. На наш погляд це одне з перших офіційних статистичних досліджень щодо популярності гейміфікації на території України.

Більш ґрунтовним статистичним дослідженням власне відеоігор можуть пишатися дослідники Сальвадор Рейес-де-Косар та Марія Баррозу-Трістан, які в своїй праці «Якісний аналіз освітньої цінності реклами відео ігор» проаналізували найпопулярніші ігри платформи steam, і склали рейтинг популярності різних ігрових жанрів серед населення Європи та світу[44].

Розглядаючи історіографію відеоігор та ігрового навчання, слід зазначити, що дослідження в цій сфері проводилися набагато раніше ніж в гейміфікації, зокрема за відомостями науковця Горбань О. «В сучасному світовому науковому дискурсі відеогра як предмет дослідження з'являється в

80-90 рр. минулого століття в роботах відомих дослідників Яна Богоста (Bogost I., 2009), Гонзало Фраски (Frasca G., 1999), Рафаело Бергонсе (Bergonse R., 2017), які аналізують новий феномен соціальної реальності, його значення, роль та вплив на рівень соціальної комунікації в суспільстві.»[6, С. 21]. Отже, перші наукові праці про відеоігри з'явилися на 22 роки раніше ніж напрям гейміфікації.

Однак, дослідження стосовно освітньої цінності відеоігор виникають набагато пізніше.

Зокрема, дуже знаковим став 2016 рік, оскільки тоді вийшло декілька важливих досліджень, а саме монографія науковця Дж. МакКола «Викладання історії за допомогою цифрових історичних ігор: вступ до галузі та найкращі практики», яку цілком заслужено можна вважати методичною скарбницею того часу, яка стала прикладом для багатьох науковців» [42]. Також праця далеосхідних науковців Чованда А. та Чованда А. Д. «Гейміфікація навчання: чи можуть ігри мотивувати мене вивчати історію?» стала одним з найкращих досліджень впливу ігор на мотивацію молоді навчатися.[37]. Слід також відзначити працю науковця Я. Маєвського «Культурна спадщина в рольових відеоіграх: карта підходів.», в якій дослідник розкрив дидактичну цінність архітектури та персонажів у відеоіграх в культурному аспекті.[41].

В подальші роки дослідження відеоігор виходить на більш якісний рівень. Так у 2019 році виходить цікава праця Андерсона С.Л «Інтерактивний музей: Відеоігри як уроки історії через знання та емоційний дизайн», цінність якої проявляється в аналізі змісту відеоігор на історичну достовірність.[34].

Також не менш важливою стала праця Коена Віке «Присвоєння та мотивація в модифікації гри», де вперше було порушено питання використання ігрових модифікацій в освітніх цілях.[48].

У 2023 році вийшло дві дуже важливих монографій, які були присвячені використанню історичних ігор з середньовічною тематикою в освіті, зокрема з методичної точки зору знаковою виявилася праця Сейвальд Р. та Волланс Е. «(Не) в грі: історія, паратексти та ігри», оскільки було проаналізовано жіночу історію на прикладі ігор.[45]. І відповідно монографія Роберта Хоутона «Гра в середні віки: підводні камені та потенціал сучасних ігор», в якій автор виділяє корисні аспекти відеоігор.[39].

Отже ми розглянули зарубіжну історіографію в сфері досліджень відеоігор в освіті, а тепер переходимо до вітчизняної.

Для української наукової думки питання адаптації відеоігор в навчальний процес залишається порівняно новим, і не було помічено існування монографій, однак існує певний масив статей присвячених цій тематиці.

Так більшість робіт присвячених відеоіграм вийшли в період з 2017 по 2023 роки, і сильною стороною цих розробок можна вважати демонстрацію емпіричного досвіду їх використання. Саме в 2017 році вийшла стаття Коневщинської О.Є. «Зарубіжний досвід використання «Minecraft: Education Edition» у проектній діяльності», в якій описувалася методика використання гри Minecraft[10]. В 2018 році вийшла праця Лещенка П. «Комп'ютерні ігри у процесі вивчення історії: американський досвід учнів середньої школи», в якій вчений описував лабораторні роботи на уроках історії з використанням відеоігор.[14]. У 2019 році науковець Горбань О. у своєму дослідженні «Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади.» комплексно розглянув проблематику впровадження відеоігор в шкільну освіту.[6]. Потім у 2023 році виходить у світ праця дослідників Коляда І., Ільницький І., Цейгер І. «Використання комп'ютерних ігор при вивченні історії здобувачами освіти поколінням «зумерів» в умовах НУШ», де було продемонстровано методику використання ігор серії Total war на уроках історії.[9].

На наш погляд, подальші дослідження в цій сфері мають великий потенціал у розгляді відеоігор як засобу національно-патріотичного виховання, оскільки на ринку з'явилися ігри українських розробників, які є чудовим матеріалом для майбутніх досліджень, зокрема такі ігри як Mount and blade: вогнем та мечем, Острів, а також Stalker 2, адже вони є носіями української культури та ментальності.

Підводячи підсумки, ми розглянули основну історіографію гейміфікації, і тепер можна сформулювати цілу групу висновків:

- Зарубіжна історіографія представлена набагато більшою кількістю робіт у сфері гейміфікації ніж українська.
- Найбільше праць було присвячено поняттю та теорії гейміфікації, а також відеоіграм.
- Було помічено, що дуже мало робіт присвячено питанню дослідження статистики даного напрямку, оскільки було знайдено лише дві праці.
- Сильною стороною української історіографії є висвітлення ролі додатків та освітніх платформ.
- Українські дослідники в своїх дослідженнях прагнуть висвітлювати практичний досвід гейміфікації.

Отже, на сучасному етапі майже всі компоненти гейміфікації є дослідженими, і головним завданням постає пошук та адаптація нових механік відеоігор в середню освіту, також українська педагогіка в подальшому потребує більше методичних розробок з окремих дисциплін.

РОЗДІЛ 2 НОВИЙ СВІТ МОЖЛИВОСТЕЙ ІГРОВІЗАЦІЇ

2.1 Вітчизняний та зарубіжний досвід ігровізації

Сьогодні багато педагогів шукають нові підходи та методики викладання історії, і одним з таких перспективних напрямів є ігровізація навчального процесу, мета якої використовуючи прийоми з комп'ютерних ігор підвищити мотивацію учнів.

Перш ніж детально розглядати методи та прийоми ігровізації слід визначити що таке ігрові технології. Зокрема такий дослідник як Щербань П. наводить наступне визначення «ігрові педагогічні технології включають широку групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі педагогічна гра володіє істотною ознакою, яка відрізняє її від інших – чітко визначеною метою навчання і відповідним педагогічним результатом, які можуть бути зумовлені та виявлені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.»[32, С. 289]. Отже, ігрові педагогічні технології представлені головним чином дидактичними іграми, які застосовуються для досягнення певної освітньої мети.

На сучасному етапі ігровізація має певну класифікацію ігор, а саме «1) рухливі ігри; 2) сюжетно-рольові ігри: рольові, режисерські, ігри-драматизації; 3) комп'ютерні ігри; 4) дидактичні ігри.»[32, С. 289]. Загалом із вище окреслених видів ігор вчителі найчастіше використовують рольові та дидактичні ігри. Така позиція зумовлена тим, що такі ігри прості у використанні та не потребують значних коштів.

Останнім часом існує багато методичних розробок, присвячених настільним іграм, які є складовою частиною рольових ігор. Про позитивний вплив таких ігор нам повідомляє дослідник Гринь О., яка зазначає що «Настільні ігри сприяють кращому засвоєнню історичних фактів та явищ. Водночас вони стимулюють розвиток інтелекту, уяви, комунікативних

компетентностей, вміння планувати та будувати стратегію.[7, С. 51]. Отже немає сумнівів у тому, що настільні ігри є дуже корисними для навчання сучасної молоді, також вони дозволять урізноманітнити проведення традиційних уроків.

Освітня платформа На Урок пропонує вчителям застосовувати настільні карткові ігри «можна використовувати гру «Фрагменти історії», що містить набір карток із подіями, які необхідно якнайшвидше розташувати у правильній хронологічній послідовності. Кожна картка має як історичний факт, так і дату на зворотному боці. Тож діти завжди можуть перевірити свої знання. Яскраве оформлення у стилі сучасних коміксів і змагальний елемент зроблять картки хорошим інструментом для зацікавлення учнів історичними подіями.»[54]. Таким чином, розкривається методика використання карткових ігор, які направлені на закріплення знань отриманих на уроці, а також сприяють запам'ятовуванню історичних дат, і їх хронологічної послідовності.

Під час проведення уроків вчитель може використовувати як вже готові ігри, так і розробити власну гру, яка буде підходити для виконання освітніх завдань. В Україні є вчителі які беруться розробляти власні настільні ігри, зокрема є цікавий досвід вчителя Колісниченко С , який сформував власну методику створення таких ігор та виділив певні ключові етапи такої роботи, а саме: 1) вибір сюжету гри; 2) продумати механіку гри; 3) створити персонажів; 4) зробити ігрове поле.[8, С. 38-40]. Як можна побачити процес створення настільних ігор доволі складний, однак опанування цієї технології дозволяє створювати засоби навчання, які будуть підходити під тему уроку, яка потрібна саме вчителю.

Для тих вчителів, кому складно створювати власні ігри держава надала власні розробки «Український інститут національної пам'яті висунув ідею популяризації історії новими засобами. Відтак, у 2017 р. побачила світ настільна гра «100 років боротьби. Українська революція 1917–1921», а у

2018 р. – «УПА – відповідь нескореного народу». Обидві гри мають значний пізнавальний, розвиваючий та виховний потенціал і активно використовуються у освітньому процесі.[7, С. 52]. З цього виходить, що для вивчення історії України існує багато настільних ігор, якими сміливо можуть користуватися вчителі для проведення цікавих уроків.

Такі дослідники як Момонт В.Є. та Литвиненко О.М. стверджують, що таке явище як ігровізація позитивно впливає не тільки на учнів, але й на вчителів: «впровадження гейміфікації сприяло зростанню інтересу викладачів до використання різних систем управління освітнім контентом. Викладачі виявили значний інтерес і ділилися досвідом у використанні інших «супровідних» актуальних онлайн технологій, що сприяють підвищенню мотивації студентів – візуалізації, інфографіки.»[18, С. 100]. Таким чином, можна стверджувати що ігровізація (гейміфікація) мотивує розвиватися не тільки учнів, але й вчителів, забезпечуючи їх професійне зростання.

Цікавим є досвід ігровізації зарубіжних вчителів, так у США була розроблена гра під назвою World Peace Game, яка розроблялася з метою покращити знання учнів у сфері зовнішніх відносин, а також розвитку навичок логічного мислення та комунікації. Про значення цієї гри повідомляє Щербина В. «World Peace Game стала інтерактивним театром для студентів і студентських команд, зосереджених навколо великого географічного ігрового поля, що представляє вигаданий світ . Учитель представляє інформацію, яка забезпечує початкові сценарії - це суміш існуючих умов, сприятливих ресурсів і політичних позицій, з урахуванням нових і мінливих чинників, починаючи від екологічних проблем і закінчуючи військовими конфліктами. Студентам пропонується використовувати свою уяву та навички, прагнути до співпраці і знаходити рішення, які принесуть користь як їх команді, так і «світовому співтоваристові»[59]. Отже, ми бачимо яскравий приклад того, як звичайний вчитель здатен створити якісну методичну розробку, яка вирішує проблему мотивації навчання, покращує

навички учнів, і при цьому є світовим надбанням, яке можуть опановувати вчителі різних країн.

Певні дослідження з використання дидактичних ігор проводили вчені з Сумського педагогічного університету імені А. С. Макаренка. Поле їх дослідження стало визначення особливостей використання ігор в інклюзивному класі. Головним результатом їх роботи стало створення «За допомогою ресурсу LearningApps.org нами було розроблено комплекс комп'ютерних дидактичних ігор з історії для учнів з порушеннями інтелектуального розвитку. Під комп'ютерною дидактичною грою, що використовується для дітей з порушеннями інтелектуального розвитку, ми розуміємо різновид спеціально створених комп'ютерних ігор, які застосовуються з навчальною метою під керівництвом педагога і регламентують учнівську діяльність чітко встановленими правилами.»[12, С. 80]. Таким чином, кожен вчитель України може користуватися дидактичними іграми з сайту LearningApps.org , а також може використовувати можливості онлайн конструктора, аби адаптувати ці розробки до власного уроку.

Свій цікавий досвід застосування дидактичних ігор також надають вчителі такої далекої країни як Узбекистан. Особливістю їх дослідження було розробити ігри, які б допомогли учням краще засвоювати географічні знання на уроках історії. Вони пропонують наступну гру для кращого засвоєння матеріалу «Геологічний словник. Умова гри. У цю гру грають двоє студентів, рецензується та записується однією особою. При цьому учні по черзі говорять географічне терміни та назви, що починаються. Прогрес гри. Наприклад: якщо гра починається на літеру «А», це означає абіотична, аспект, антропоген, акліматизація, акваторія; якщо воно починається на літеру «б», значить біосфера, біотика, біомаса тощо. Учень, який згадає термін або назву, яка не має назви або не має відношення до історії вважається переможеним.»[46, С. 87]. Отже, ми бачимо ще один цікавий

приклад використання розробленої дидактичної гри, яка має на меті покращити мотивацію учнів, а також їх пам'ять на складні географічні назви.

Українські вчителі в свою чергу можуть похвалитися досвідом використання таких аспектів гейміфікації як: веб квести, створення дидактичних ігор.

Так вчителька 7 класу Шипка Зоряна Іванівна пропонує свою методику використання дидактичних ігор на уроці історії України на етапі закріплення матеріалу, де вона використала гру « Історична естафета», яка передбачала поділ учнів на команди, які мали швидко пройти вікторину та передавати учасникам листочок з питанням наступному учневі в ряду, що таким чином мало мотивувати учнів за рахунок введення змагального процесу[53].

Інша вчителька Вернигора Любов Леонідівна пропонує гейміфікувати уроки історії за рахунок кросвордів, ребусів та хронологічних ланцюжків, а також інших вправ, які вона самотужки зробила за допомогою сервісу Learning. Apps.org[55].

У свою чергу вчителька Краснопольська Л. створила цікавий веб квест для учнів 5 класу, який можна пройти онлайн в кабінеті інформатики, він включає 10 запитань з історії України, і за кожну правильну відповідь учні отримують підказки, які допомагають знайти сховане питання. Після проходження цього квесту учень нагороджується віртуальним кубком[51].

Таким чином українські вчителі зробили гідний внесок у світове надбання педагогіки, а їх роботи надихають інших творити нові цікаві розробки.

На основі вище наведених даних можна дійти до групи висновків.

Українські освітяни мають багато досвіду з розробки та впровадження власних настільних та дидактичних ігор.

Такий напрям як гейміфікація (ігровізація) постійно розвивається, і про це свідчать наукові розробки вчителів різних країн.

Перевагами ігрового навчання є: 1) мотивація вчителів та учнів; 2) покращення пам'яті; 3) розвиток навичок комунікації, логічного мислення.

Ми можемо прослідкувати певну динаміку підвищення якості української освіти, яка відходить від традиційних радянських методів навчання, і залучає передовий педагогічний досвід людства.

Також ми побачили великий потенціал настільних ігор, яких на сьогоднішній день накопичено значну кількість.

2.2 Зарубіжний та вітчизняний досвід використання комп'ютерних ігор на уроках історії

За останні роки з'явилася значна кількість робіт, які присвячені використанню комп'ютерних ігор в освітньому процесі. Самі ігри умовно можна поділити на ті, що створювали для використання на уроках, і ті, що створювалися як комерційні, однак мають великий потенціал для використання на уроках. Яскравим прикладом гри, яка створювалася як освітня є Minecraft: Education Edition, що стала своєрідним хітом у світі за кількістю проданих копій. Про велике методичне значення цієї гри нам повідомляє дослідниця Коневшинська О.Е., яка окреслила її переваги «Minecraft: Education Edition представляє собою спільну універсальну освітню платформу, яку вчителі можуть використовувати для різних предметів з метою розвитку та формування навичок XXI століття, зокрема цифрової грамотності, винахідливого та креативного мислення, продуктивності дій та ефективного спілкування суб'єктів освітнього процесу»[10, С. 88]. Таку саму думку поділяє сертифікована вчителька Лютинська М., яка зазначає, що з «Minecraft: Education Edition будь-який урок стане цікавим та захоплюючим»[63]. Таким чином, вище окреслені дослідниці впевнені у тому, що гра Minecraft позитивно впливає на мотивацію учнів та формування освітніх компетентностей.

Розглядаючи комерційні ігри з освітнім потенціалом, слід зазначити, що на сьогоднішній день їх кількість значно зросла, і в майбутньому їх буде ставати ще більше, оскільки вони користуються великим попитом у гравців та педагогів по всьому світу. Така дослідниця як Ставицька А.В. сформулировала власний перелік популярних освітніх ігор, які доцільно використовувати при вивченні історії, зокрема вона зазначає що «Найпопулярнішими комп'ютерними іграми є «Цивілізація», «Помпеї», «Козаки», «Корсари», «Рим» та ін.»[27, С. 115]. На наш погляд цей список буде доцільно розширити, оскільки за останні роки у сфері досліджень були помічені нові

комерційні ігри, зокрема Mount and Blade: warband, Crusader Kings, Hearts of Iron, Anno 1404, Assassin's Creed. Усі вище окреслені ігри об'єднує те, що вони доволі практичні у використанні в освітніх цілях, а також мають певні переваги, а саме несуть в собі величезний масив дидактичних матеріалів.

Найбільш дослідженою з методичної точки зору лишається гра Minecraft: Education Edition, яка має багато прикладів використання на уроках історії в школі. В Україні певний досвід використання вище окресленої гри представлений у «Ліко-школі» м. Києва, яка провела певний навчальний експеримент, який виглядав наступним чином «Ми провели вебквест, де було відтворено повну копію ліцею, і були продумані квести для вчителів різних предметів»[63]. Таким чином тут проглядається методика застосування гри на етапі закріплення здобутих знань, або для проведення практичних чи лабораторних робіт. Інший приклад використання цієї гри надає така країна як Нова Зеландія, зокрема «учні Альфрістонського коледжу в Новій Зеландії співпрацюють з Оклендським меморіальним музеєм, щоб дізнатись історію новозеландських людей, які служили в компанії 1915 року в Галліполі, відтворюючи ландшафт в Minecraft.»[10, С. 89]. Отже, ми бачимо яскравий приклад використання гри для проведення віртуальних екскурсій в історичне середовище, і на нашу думку в українських реаліях можна було б реалізувати цю методику для екскурсій за такими темами як «Трипільська археологічна культура» чи «Цивілізації долини Нілу» для дітей 6 класів.

Наступна гра, яка має величезний потенціал у викладанні історії та об'єднана у цілу серію є Civilization, вона на сьогоднішній день налічує шість частин та має значну кількість модифікацій для урізноманітнення ігрового процесу. Країною, яка вперше замислилася над методикою та можливостями цієї гри на уроках історії була США, а опрацював цей досвід у свою чергу український дослідник Лещенко П., який надає детальний опис групового проекту в цій грі «Після того, як учні оволоділи базовими знаннями про гру, настає час активно їх залучити до спостереження й записів гри. З учнів були

сформовані пари, при цьому одна особа відповідає за записи, тоді як інша контролювала гру. Під час ігрового сеансу учні обмінюються ролями. Робота в парах заохочує учнів до співпраці й активного спостереження за ігровим процесом. Записи на основі активного спостереження відіграють вирішальну роль для формування навичок критичного аналізу ігрових моделей.»[14, С. 148]. Таким чином, на думку автора групові проекти сприяють формуванню необхідних навичок логічного та критичного мислення, і комунікації. Також, на нашу думку є цінним той досвід, що учні будучи в ролі правителя отримують усвідомлення про те, які функції виконує держава, і особливе значення має вивчення ними взаємозв'язків та закономірностей розвитку людського суспільства. Далі інформацію про аналогічний досвід подає дослідник МакКол, який описує один цікавий приклад використання гри для мотивації навчальної діяльності «студенти почали розпитувати про минуле різними способами, використовуючи географію та історію як інструменти для своєї гри, і робити висновки про соціальні явища на основі їх гри»[39, С. 530]. Отже, ми знову отримуємо підтвердження того, що досвід симуляції історичного процесу в комп'ютерній грі позитивно впливає на мотивацію учнів, покращує їх аналітичне та критичне мислення. Більш пізні дослідження, що відбулося 2013 року, метою якого було «продемонструвати та сформулювати більш чітке розуміння широких принципів цивілізаційного зростання, розвитку та занепаду внаслідок їх сценарної основи у грі»[42, С. 531]. Також довело великий потенціал використання гри *civilization* у навчанні молоді.

Не менш цікава методика використання дидактичних матеріалів представлена у серії ігор *Total war*, тематика яких стосується епох античності, середньовіччя та нового часу. Головне поле досліджень стосувалося саме тематики античності, так науковець Коляда І. у своїй праці описує власну методичну розробку «Розглядаючи тему Греко-перської війни у 6 класі, здобувачам освіти може бути запропоновано змодельовати битву

при Марафоні, одну з найбільш суттєвих подій першого періоду війни, за допомогою комп'ютерної гри Total war: Rome II. При цьому можливість використання даного симулятора не обмежується виключно демонстрацією. Вчитель може розділити клас на 2 групи, запропонувавши кожній з них зайняти сторону при моделюванні - греків і персів відповідно, і проаналізувати хід битви»[9, С. 83]. Таким чином, можна побачити великий потенціал гри у її використанні як інструменту для створення альтернативної історії, а також як поле досліджень проектної роботи школярів. На нашу думку аналогічний досвід можна застосувати в інших іграх цієї серії, оскільки кожна з них має свій редактор битв.

Деякі вчені, такі як Роберт Хоутон, досліджуючи тематику середньовіччя шукали альтернативу гри civilization, і прийшли до висновку, що за системою управління державою нові можливості несуть ігри Mount and Blade: warband та Crusader Kings III. Зокрема він стверджував, що «Зосередженість на одному персонажі дозволяє Mount and Blade обійти представлення безперервності правителя, державного устрою та мети протягом століть чи тисячоліть, присутніх у цивілізації»[39, С. 157]. Хоча автор провів ґрунтовний аналіз систем правління у вище окреслених іграх та виділив їх особливості впливу на гравця, однак сам Хоутон не навів жодної рекомендації чи методики використання цих ігор в навчальному процесі. На нашу думку методичний потенціал гри Mount and Blade є тотожним серії ігор total war, оскільки там теж можливе використання проектної роботи, і проведення віртуальних екскурсій як в Minecraft: Education Edition.

Певне емпіричне дослідження щодо впливу комп'ютерних ігор на мотивацію учнів вивчати історію проводили вчені джакартського університету Біна Нусантара, а саме Андрій Чованда та Алан Чованда. Об'єктом їх дослідження стала гра The Keris of Vengeance, тематика якої стосувалася періоду середньовіччя. Науковці відмічають позитивні результати використання цієї гри, зокрема «є статистика підвищення

значущості балів студентів та інтересу до предмету історії в групі, яка використовувала ігри, щоб допомогти їм у цьому предметі, порівняно з групою, яка читала книги про конкретний предмет один раз. Крім того, учасники також повідомили, що гра допомогла їм запам'ятати складні назви та хронологію подій в історичних подіях»[37, С. 226]. Таким чином, ми знову спостерігаємо позитивний вплив комп'ютерних ігор на покращення пізнавальної діяльності учнів на уроках історії.

Новою грою, яка з методичної точки зору є мало дослідженою виступає Hearts of Iron IV. Вона має величезний потенціал для виконання учнями групових проектів, а також створення альтернативної історії. Незважаючи на те, що в науковому світі розробок з цієї гри майже немає, можна зустріти багато відео уроків з її використанням на різних проблемних темах історії України. Зокрема канал Alternative History пропонує контент на тему українських визвольних змагань[65]. Автор вміло поєднує словесні методи з наочністю гри, яка включає в себе карти, фото історичних діячів, а також демонструє вплив зовнішньої та внутрішньої політики на розвиток держави.

Найбільшу педагогічну майстерність було виявлено в аналогічному відео уроці на каналі блогера під псевдонімом Shkiper UA, який використовуючи тему з історії України для 10 класу «Українська держава Петра Скоропадського», продемонстрував методику викладання з використанням національно-патріотичного компонента, а також доповнив гру наочними матеріалами[62]. Слід також зазначити, що створення таких відео уроків можливо завдяки плідній праці українських розробників, які створили багато модифікацій на тематику історії України нового часу. Згідно даних платформи steam українські розробники займалися модифікаціями на тематику «Кризи на Донбасі», а також створили українську локалізацію даної гри[56].

Окрему цінність несе в собі довідковий матеріал самої гри, для якої було створену окрему вікіпедію. Про важливість цієї бази даних нам

повідомляє дослідник Майкл Пеннінгтон «HOI4 Wiki є цінним ресурсом, який розширює обсяг матеріалів, які дослідники можуть використовувати під час вивчення історії в іграх та історії ігор без використання гри»[45, С. 103]. На нашу думку, ця база даних може слугувати помічницею для учнів та студентів, які можуть займатися створенням групових проектів з даної гри.

Крім власне вище описаної гри було також помічено приклад використання гри Crusader Kings III, в якій було розкрито тему з історії України «Поліцентричність руської державності в другій половині XI – першій половині XIII ст». Блогер за допомогою словесних та наочних методів вміло розкриває міжнародні відносини тих часів, показуючи яскравий приклад можливостей альтернативної історії та самої гри в цілому.[64]. На нашу думку, увесь вище окреслений контент доцільно використовувати як додатковий матеріал з історії на випадок дистанційної освіти, а також для спільної проектної діяльності школярів та студентів.

Досить незвичним є досвід науковця Ская Андерсена, який у своїх студіях порівнював відеогру Valiant Hearts з музеями, і доводив що ігри можуть виконувати такі ж освітні функції як і музеї, використовуючи власні аудіо та відео засоби. Зокрема, на його думку «Колекційні предмети у Valiant Hearts навчають історії, і вони роблять це за допомогою дотичного навчання. Вони дозволяють гравцям відкривати предмети колекціонування у власному темпі. Окрім колекційних предметів, у грі є меню «факти», схоже за форматом на меню предметів, де гравці можуть прочитати важливу інформацію щодо певних місць або подій, навколо яких присвячені ігрові зони. На відміну від предметів колекціонування, ці факти супроводжують реальні історичні фотографії, передаючи їх контекстну інформацію.»[34, С. 184-185]. На наш погляд, такі ігри як Valiant Hearts доцільно використовувати на етапі домашнього завдання для 10 класів в рамках теми «Перша світова війна 1914-1918 років».

Досить цікаву інформацію про проведення експерименту з серією ігор *Assassin's Creed* у студентському середовищі надають іспанські дослідники такі як Сальвадор Рейес-де-Косар та Марія Баррозу-Трістан, які стверджують що «вона дозволяла студентам познайомитися з емпіричним досвідом, під час якого вони проходять Стародавнім Єгиптом, не відволікаючись від битв, досягаючи занурення, яке повністю зосереджено на Зміст навчальної дисципліни: археологічні знання Стародавнього Єгипту. Дослідження показало, що завдяки цьому зануренню студенти набули кращих навичок інтерпретації археологічних реконструкцій шляхом критичного обговорення того, що представлено в грі та концептуалізовано теоретично. Студенти показали, що використання *Assassin's Creed: Origins* покращило їхню взаємодію з предметом, оскільки те, що вони дізналися, пов'язане з їхніми інтересами. Вони також підкреслили важливість досвіду занурення, оскільки окрім суто концептуального навчання, це дозволило їм розмістити свої знання у візуальному та сенсорному середовищі, в якому знання набули великого значення в усьому предметі.»[44, С. 12]. Таким чином, ми знову бачимо методику використання ігор, яка спирається на віртуальні екскурсії до відтвореного історичного середовища, і вкотре усвідомлює велику роль наочності під час навчання історії.

На основі проведеного вище дослідження, можна дійти до низки висновків.

Науковці зарубіжних країн за останні роки накопичили величезний масив практичного досвіду використання комп'ютерних ігор для вивчення історії учнями та студентами різних вікових категорій . Найбільш цінними іграми з методичної точки зору можна вважати *Minecraft: Education Edition*, *Civilization*, *Assassin's Creed* та *Total War*, оскільки їх перевагами є:

- Велика кількість наочних матеріалів.
- Безмежні світи, які учні можуть самостійно досліджувати.

- Значний масив сюжетів, які перетинаються з більшістю тем всесвітньої історії.
- Сприяють накопиченню досвіду шляхом створення власних альтернативних історій.
- Покращують навички комунікації, логічного та критичного мислення.

Українські науковці значно відстають у дослідженнях комп'ютерних ігор, як приклад було помічено, що у вітчизняних студіях немає жодної інформації про такі ігри як Hearts of Iron IV та Mount and Blade. З іншого боку, є багато блогерів, які фактично стали першопроходцями, і створили масив матеріалів, які допоможуть у подальших дослідженнях ігор.

Також сильними сторонами української педагогіки є узагальнення досвіду зарубіжних країн, і високий рівень опанування гри Minecraft: Education Edition.

Отже, комп'ютерні ігри є ефективним інструментом для покращення історичної освіти, який покращує знання та навички, і головним доказом цього послуговувалися праці багатьох видатних вчених.

2.3 Інноваційні технології ігрового навчання

Ми розглянули багато класичних методів та технологій ігровізації освітнього середовища на уроках історії, і тепер настав час розглянути технологічні новинки у світі, які можливо впровадити в українській освіті.

Першою, найбільш інноваційною новинкою в освіті є використання технологій віртуальної реальності. Слід зазначити що такі дослідники як Слупська В.О та Щуренко О.В виділяють декілька різних напрямів віртуальної реальності, зокрема «AR augmented reality – це доповнена реальність. Доповнена реальність визначається як технологія та методи, які дозволяють накладати об'єкти реального світу та середовища на 3D-віртуальні об'єкти за допомогою пристрою AR і дозволяють віртуальним об'єктам взаємодіяти з об'єктами реального світу для створення передбачуваних значень». І класична віртуальна реальність «VR virtual reality – віртуальна реальність –це використання комп'ютерних технологій для створення змодельованого середовища [26, С. 83]. Таким чином, перший напрям доповнює реальний світ віртуальними образами, а другий напрям створює для користувача атмосферу повного занурення у віртуальне середовище, в якому діють власні закони фізики.

У світі існує багато прикладів використання саме віртуальної реальності, так одною з передових методик використання VR може похвалитися Японія, оскільки вона є першою країною, яка зробила експеримент зі створення власної віртуальної аніме - школи. Як зазначають самі розробники проекту «Усі школярі та школярки дистанційного закладу освіти безплатно отримують VR-обладнання для навчання. Крім того, кожен учень зможе обрати власний аніме-аватар для відвідування уроків. У школі також зазначили, що навчальна програма повністю відповідає вимогам Закону про шкільну освіту Японії, а тому випускники отримують атестат»[51]. Такий новий підхід різко відрізняється від традиційного підходу, оскільки традиційна гейміфікація передбачає впровадження ігрових

елементів до класичного уроку, а даний приклад фактично демонструє інтеграцію уроків в ігрове середовище. На нашу думку, переваги такого прикладу використання VR полягають у мотивації дітей до навчання, а також унеможлиблюють булінг, що теж певною мірою підвищує якість навчання, адже як відомо цькування є найбільшою перешкодою для ефективного навчання дітей у школі.

Досить цікавий досвід використання VR пропонують науковиці Бредихіна Л, та Камеока Т, які досліджували використання такої інноваційної розробки як VR chat, який по суті є соціальною мережею нового типу, яка передбачає віртуальне спілкування користувачів за допомогою аватарів у приватних кімнатах, які теж в свою чергу є окремими світами. Практичний досвід полягав у можливостях використання нової мережі для проведення онлайн конференцій, що й відбулося у грудні 2019 року. Цінність зустрічі полягала у тому, що «створили місце для спілкування, яке усуває розрив між сприйняттями академії та аудиторії. Основні доповідачі зосередили увагу на історії Технологій VR, її майбутній розвиток та нові способи використання.»[35, С. 502]. Таким чином, було продемонстровано можливості використання VR chat для проведення наукових конференцій з використанням історичної тематики.

Більш практичний погляд мають представники німецької компанії DW Shift, які в рекламі VR продуктів наводять значення їх використання в контексті викладання історії впевнені, що «з використанням VR мотивація та результати навчання кращі порівняно з учнями які навчаються за традиційними методиками»[66]. Для екскурсій вони використовували сюжети Другої світової війни 1939-1945 років, а саме захоплений Берлін союзними військами.

Дуже цікавою є методика використання цієї технології блогером Метью Бреннаном, який займаючись викладанням історії античного періоду застосовує віртуальну реальність не тільки для екскурсій по стародавнім

будівлям чи містам, але й «як лабораторії для аналізу та дослідження скульптури. У цьому випадку студенти досліджують три давньоримські мармурові скульптури»[68]. Також він впевнений, що інколи віртуальна 3D модель є кращою для роботи ніж оригінальна.

Приблизно таке саме бачення ролі VR в історичній освіті має журналістка Джасінта Шерріс, яка в своїх бізнес-ідеях віртуальної реальності висловила власну ідею щодо проектів на історичну тематику «Історичні реконструкції VR: Створення історичних реконструкцій у віртуальній реальності для більш захоплюючого досвіду значущих історичних подій»[60]. З цього виходить, що багато молодих людей зацікавлені в оновленні історичної освіти, аби вона відповідала новим умовам часу.

Такі дослідники як Олексюк В.П. та Ковальчук О.Ю. виділяють загальні переваги VR, серед яких «наочність (за допомогою 3D графіки, можна деталізовано розглянути будь-який процес або об'єкт. – безпека (керування швидкісними поїздами, космічними кораблями, рух під час пожеж учнів можна занурити в кожен з цих ситуацій без найменшої загрози їх життю); – максимальне залучення (віртуальна реальність дозволяє змінювати сценарії, впливати на хід експериментів або вирішувати проблеми в ігровій і зрозумілій формі). На віртуальних уроках можна побачити світ минулого очима історичних постатей, подорожувати людським організмом в мікрокапсулі або вибрати правильний маршрут на уявному кораблі»[19, С. 134]. Отже, ми знову бачимо великі можливості використання VR технологій не тільки для історії, але й інших предметів.

Окреме місце в ігровізації навчального процесу займають різні онлайн платформи. Зокрема більшість дослідників переконані в ефективності навчання історії такого додатка як «Google Expeditions на основі Google Cardboard і смартфона допомагає користувачам не просто подорожувати, але й досліджувати віртуальні місця; під час екскурсій історичними місцями учні

мають змогу вивчати нові історичні пам'ятки; допомагає вивчати анатомію людського тіла, відвідування музеїв світу тощо»[26, С. 84].

Деякі журналісти такі як Щербина В. у своєму блозі описують з десяток корисних онлайн платформ, які мають власні ігрові елементи для покращення традиційних уроків. На нашу думку найбільш цінною онлайн платформою є Coursera, оскільки вона має усі необхідні аспекти ігровізації «Прогрес виконання завдань і тестів може бути вимірний і опублікований в Інтернеті для відображення статистики і оцінок. У тому ж дусі, що й раніше розглянуті освітні системи з використанням гейміфікації, результати відразу ж повідомляються студенту, а також викладацькому складу для забезпечення якісного зворотного зв'язку. У деяких випадках також можна отримати нагороди або унікальні медалі.»[59]. Також перевагою платформи є легкість її освоєння, що дозволяє більш активно використовувати на етапі домашнього завдання чи закріплення на уроці.

Про користь онлайн додатків нам повідомляють дослідники Тиха А. та Наливайко О., які звернули увагу на виконання творчих завдань студентами й порадили наступний додаток «Canva відкриває перед учнями/студентами двері у неабиякий світ фантазій: інфографіки, презентації, постери, таблиці, ілюстрації, комікси, схеми та багато іншого можна створити у цій програмі. Перевагами «Canva» є не лише легкість та наочність донесення інформації, зручність у використанні, наявність командних робіт, доступність додатку кожному на будь-якому пристрої, але й величезна кількість шаблонів, а отже - змога творити.[29, С. 267]. На наш погляд цей додаток можливо використовувати для виконання студентами творчих завдань з історії, наприклад створення тематичних презентацій для доповідей.

Порівняно новим інноваційним напрямом в освіті є виявлення потенціалу використання технологій Cloud Gaming, який має вирішити проблему впровадження ігор в навчальний процес шляхом подолання застарілої технічної бази в закладах освіти.

За визначенням вільної енциклопедії хмарний геймінг – це «один з видів онлайн геймінгу. В даний час існує два основних типи хмарного геймінгу: хмарний геймінг, що базується на стримінгу потокового відео і хмарного геймінгу на основі стримінгу потокового файлу. Хмарний геймінг покликаний забезпечити кінцевим користувачам пряму здатність грати ігри на різних пристроях без затримок залежних від начинки пристрою.»[58]. Отже головною метою існування хмарного геймінгу є забезпечення доступності ігор на будь-яких пристроях без обмежень, що на наш погляд дає надію багатьом українським школам в майбутньому долучатися до гейміфікації освітнього процесу.

Певне світло на потенціал використання хмарного геймінгу в освіті розкривають хорватські дослідники Хомен Майя та Сужневич Мірко, зокрема вони звертають увагу, що «Концепція хмарних ігор має потенціал для вирішення більшості вищезазначених проблем: неоднорідність пристроїв користувача та потужність їх процесора не є проблемою, оскільки клієнтам показується лише потокове відео; вчителям не потрібно підтримувати ІТ-інфраструктуру, оскільки ігри зберігаються в хмарі; платформа дозволяє великій кількості студентів використовувати одну ліцензію на гру, а розробники отримують унікальну платформу, для якої вони розробляють одну версію гри та отримують доступ до великої кількості потенційних користувачів.»[38, С. 3]. Отже, на думку науковців, перевагою хмарного геймінгу є його економний варіант, оскільки при використанні цих технологій не треба витрачати значні кошти на технічне оснащення шкіл, а також вчителі зможуть використовувати більш прогресивні ігри для викладання дисциплін.

На сьогодні в мережі існує велика кількість сервісів, які пропонують послуги хмарного геймінгу, і за даними вікіпедії найбільш відомими є NVIDIA GeForce Now та PlayStation Now.[58].

Спробуємо розглянути такий сервіс як GeForce Now, який має велику кількість переваг. Зокрема, може похизуватися великою базою ігор, яких налічується понад 1500. Крім цього, сервіс забезпечує майже необмежене з'єднання, а також значну якість зображення та ігрового процесу, яку простий офісний комп'ютер не здатен забезпечити.[52]. Таким чином, на сучасному етапі вже існують сервіси, які можуть надавати якісні послуги хмарного геймінгу.

Головним недоліком системи хмарного геймінгу вважається складність впровадження в навчальний процес, оскільки вона потребує багато зусиль збоку як вчителя так і учнів. Дослідники зазначають, що «Потрібна розробка методології відображення змісту освіти в розділах існуючої навчальної програми та групування змісту освіти відповідно до навчальних одиниць цільових предметів.»[38, С. 6-7]. Тож ми переконалися в тому, що хмарний геймінг є порівняно новим та перспективним напрямом, і вченим більшості країн у тому числі й України слід приділяти більше уваги щодо досліджень в цій сфері.

На основі вище проведеного дослідження, можна дійти до групи висновків.

Вчені всього світу активно працюють над тим, аби виявляти та досліджувати інноваційні технології, які покликані покращити навчальний процес з різних дисциплін. Новітні технології дозволяють покращити якість навчання за рахунок підвищення мотивації, внесення ігрових елементів у традиційні уроки, також сприяють кращому запам'ятовуванню інформації, і дають можливість проводити різні практичні заняття серед молоді.

З усіх розглянутих технологій найбільш перспективними вбачаються засоби віртуальної реальності, оскільки вони дозволяють:

- Проводити заняття у будь-якому середовищі.

- Мають великий потенціал для безпечних досліджень в середині симуляції.
- Дозволяють виявити нові таланти учнів та розвинути навички логічного і критичного мислення.

Серед проблем, які об'єднують усі технології та заважають їх подальшому впровадженню є низький рівень цифрової підготовки педагогічних працівників; проблеми з фінансуванням таких технологій, оскільки в українських реаліях більшість з них можуть дозволити лише елітні школи; недостатній розвиток методик навчання, які не встигають за новітніми розробками.

Найбільшого поширення в Україні набуло використання різних платформ та додатків, які несуть в собі елементи гри, і є доступними з будь-яких куточків нашої держави.

Система Cloud Gaming є порівняно новою темою досліджень для світової спільноти, і Україні лише доведеться в майбутньому створювати нові методичні розробки, де будуть описані можливості використання цієї інноваційної технології.

РОЗДІЛ 3 Емпіричний досвід гейміфікації історичної освіти

3.1 Особливості використання технологій гейміфікації у школі

В минулих розділах було розглянуто основні теоретичні засади гейміфікації та досвід її впровадження в освітній процес, а тепер настала черга висвітлити практичну складову використання технологій гейміфікації на уроках історії, а також наше власне бачення ефективного навчання.

До цього вже неодноразово наголошувалося, що головними засобами гейміфікації навчання виступає впровадження таких елементів як: значки, рівні, бали, таблиці лідерів, квести та будь-які інші механіки, які можливо перенести з відеоігор до уроку не чіпаючи самої гри.

На наш погляд, напрям гейміфікації в освіті переживає певну кризу, оскільки вже давно не вводилось якихось нових механік до навчального процесу, і більшість педагогів зосереджує свою увагу на покращенні та переосмисленні використання вже давно відомих механік.

В своєму дослідженні ми намагалися повернутися до витоків гейміфікації, а саме відеоігор та ознайомитися з новинками, які використовують розробники, аби привернути увагу користувачів до своїх цифрових продуктів, в результаті чого ми виклали свої думки у тезах під назвою «Комп'ютерні ігри як методична скарбниця гейміфікації»[71]. В яких представили на розгляд дві цікаві новинки: 1) механіка лутбоксів; 2) нова історична настільна гра.

В нашому розумінні лутбокс – це дизайнерська коробочка, в середині якої є випадкові подарунки, цінність яких різко коливається. Природа лутбоксів має багато спільного з новорічними подарунками та азартними іграми, де тримається певна інтрига у розкритті змісту коробочки.

Хоча в освіті лутбокси ще ніхто не використовував, однак в комерції вони набули широкого поширення, так крім власне ігор лутбокси

використовують мережі супермаркетів, аби привертати увагу покупців до не дуже популярних товарів, і прикладом їх використання слугують новорічні цукерки, які кожного року можна зустріти у магазинах.

Намагаючись адаптувати лутбокси до навчання на уроках історії, в нас виникла проблема встановити правильний зміст коробочки, адже справжні лутбокси потребують значних коштів, які вчитель, чи адміністрація школи не готові брати на себе. Ми прийшли до висновку, що найпростіше чим можна заповнити коробочку це наочні матеріали та підробки, що можливо робити своїми руками, зокрема це може бути: орігамі, колекційні картки, друковані картинки, макети з пластиліну, дерева чи каміння.

Такий зміст лутбоксу обумовлений тим, що діти віком 13-14 років дуже любляють колекціонувати різні предмети, і тому використання вище окреслених коробочок сприяє мотивації учнів під час навчання виконувати поставленні завдання.

Незважаючи на великий потенціал лутбоксів у мотивації дітей середніх класів, ми спробували їх використати у старших класах як винагороду за перемогу в різних ігрових ситуаціях під час уроків історії, також для підкріплення класичної системи балів та значків гейміфікації.

Так, у своїй методичній розробці для учнів 11 класів (додаток 3) ми використовували лутбокси як нагороду переможців, що брали участь в освітніх квестах на етапі закріплення, внаслідок підвищення рейтингу за навчальні досягнення учні крім лутбоксів також отримували баджі зі значками, які демонстрували їх досягнення перед однолітками, що в поєднанні з коробочками давало подвійний ефект мотивації.

Крім того, ми наголошуємо на тому, що значки якими користуються під час гейміфікації навчання мають постійно покращуватися, аби їх цінність не падала в очах учнів. Яскравим прикладом чудового дизайнерського рішення таких значків може слугувати приклад аніме форуму grouple.co

(додаток Г), де дизайнер сайту створив більше ніж 30 варіантів значків за різні досягнення на сайті, від виконання невеличких за обсягом завдань до написання складних рецензій. Таким чином з цього виходить, що вчитель може шукати натхнення для уроків не тільки у відеоіграх, але й користуючись гейміфікованими платформами.

Іншою, не менш важливою складовою гейміфікованого навчання є розробка та використання квестів з метою закріплення інформації та розвитку навичок пошуку й комунікації з однолітками. Ми розробили свій варіант пошукового квесту, який прив'язали до теми предмету історія України «Проблеми ядерної безпеки УРСР»[1, С. 201].

В (додатку 3) на етапі закріплення ми надали завдання знайти на території школи предмети, пов'язані з Чорнобильською катастрофою, які несли в собі певні відомості про історичні події 1986 року, а самі предмети були позичені зі шкільного музею.

Отже, ми розглянули використання основних елементів гейміфікації на уроках історії, і можемо сформулювати певні висновки:

- Відеоігри та гейміфіковані сайти є постійним джерелом натхнення для пошуку чи покращення ігрових механік.
- Було запропоновано внести до гейміфікації нову механіку лутбоксів з метою підвищення мотивації учнів.
- Наведено нові приклади використання значків та квестів на уроках історії України.

3.2 Нові шляхи інтеграції відеоігор на уроках історії

В минулому розділі ми розглянули передовий досвід ігрового навчання в Україні та світі, а тепер настала черга детально розібрати ризики та переваги впровадження відеоігор в шкільній освіті на уроках історії, а також розглянути власні теорії та емпіричний досвід стосовно цього питання.

І почнемо ми саме з ризиків, оскільки головним принципом будь-якого навчання є безпека його учасників.

Так, першою проблемою впровадження відеоігор в шкільну освіту виступають вікові особливості учнів, а також їх стан здоров'я, адже ми не можемо рекомендувати використовувати одну й ту саму гру для звичайних учнів та дітей з ООП, які можуть мати наприклад порушення розумового розвитку.

Кожна відеогра має свій віковий рейтинг в залежності від рівню цензури, що в ній закладена. Існують цілі рейтингові системи, які представлені у вигляді таблиць (додаток Е), і в даному випадку розглядається загально прийнятий стандарт для європейських країн, який ґрунтується на сценах насильства та рівню пропаганди шкідливих звичок, де одну з найнижчих позицій займає гра *minecraft*, яка вже давно є відомим інструментом ігрового навчання як в Україні так і закордоном.

Саме цю гру ми можемо рекомендувати, як одну з найбезпечніших ігор для освітнього середовища в середній та старшій школі з 5 по 11 клас, і також в умовах інклюзії як розвиваючу.

Ми також наголошуємо на тому, що деякі ігри з рейтингом 12 та 16+ можливо використовувати в навчальному процесі, якщо їх правильно налаштувати, оскільки в більшості ігор можливо вимикати ефекти битви, які часто і є причиною підвищення вікового рейтингу окремих ігор.

Найбільшою проблемою ігор з точки зору безпеки виступає її зміст, який може нести в собі пропаганду та наративи, які можуть формувати в дітей негативні якості та уявлення.

Якраз вище окреслену проблему ми розглядали у своїх тезах під назвою «Тоталітарна символіка в комп'ютерних іграх як фактор поширення імперських наративів.»[70]. В ній аналізуючи зміст ігор, виділили перелік особливо шкідливих не тільки для навчання, але й для розваг у вільний час.

З точки зору українсько-російської війни, ігри з пропагандою стають найбільш небезпечними, оскільки заважають реалізації концепції національно-патріотичного виховання. Також згідно нашого дослідження особливо шкідливими є онлайн ігри, де учні українських шкіл дуже часто контактують з представниками російського ком'юніті, які поширюють ідеї расизму, шовінізму, а також періодично принижують українську націю.

Цю проблему можна вирішити двома шляхами: 1) повністю відмовитися від онлайн ігор в освіті; 2) встановити батьківський контроль, адже вчителі не можуть, а з іншого боку не мають права втручатися в особисте життя учнів.

Іншою проблемою впровадження ігрового навчання в школі виступають фінансові проблеми окремих закладів, оскільки такий тип навчання потребує коштів, однак ця проблема вирішується за рахунок спонсорів, а також системою cloud gaming ,переваги якої ми розглянули в минулому розділі.

Останньою проблемою впровадження відеоігор у шкільне навчання виступає бажання самих учнів та скептицизм їх батьків, оскільки існують сім'ї ,які в силу своїх традиційних чи релігійних міркувань можуть негативно ставитися до ігрового навчання. Тому перед тим як впроваджувати цей метод потрібно провести соціологічне опитування чи батьківські збори, аби уникнути потенційних ускладнень.

Ми виділили основні недоліки впровадження ігрового навчання та запропонували певні шляхи для їх вирішення, а тепер можемо розглянути певні переваги.

Останнім часом було помічено існування тренду в українському суспільстві стосовно пошуку нових засобів національно-патріотичного виховання, також ця тема цікавила і зарубіжних дослідників, тому спробуємо розглянути такий засіб як відеоігри на прикладі гри Mount and blade: вогнем та мечем, і STALKER 2.

Перша гра здобула популярність серед гравців в період з 2008 по 2012 рік, однак спроби її реалізації в освіті починаються з 2015 року, коли вчений Якоб Маєвський у своїй праці «Культурний спадок в рольових відеоіграх: карта підходів» відніс Mount and blade: вогнем та мечем до категорії ігор, які зберігають культурний спадок різних народів відмітивши, що там представлена архітектура польського народу, і також відмітив, що модифікації до таких ігор теж мають перспективою стати носіями національної культури.[41, С. 30-32].

У свою чергу ми вважаємо, що вище окреслена гра є також носієм української культури, що доводить (додаток Д), в якому представлені різні варіації козацької уніформи XVII ст., а також приклад традиційної церковної та селянської архітектури. Таким чином, матеріали цієї гри є актуальними для патріотичного виховання, оскільки допомагають боротися з радянськими наративами по типу «шароваршини», яка довгий час дискредитувала образ козацтва.

Щоб дослідити на практиці позитивний вплив вище окресленої відеоігри ми провели власний експеримент у ліцеї № 4 міста Арциз Одеської області під час шкільної практики, підготувавши його у вигляді позакласного заходу для учнів 5 класу (додаток Ж), приурочивши його до дня пам'яток та культури України.

Під час заходу учні виявили високий рівень зацікавленості ігровим процесом, а також його змістом, особливий інтерес викликали в них українські національні вбрання та раціон харчування людей тієї епохи.

Оскільки це фактично була віртуальна екскурсія, то вчителю відводилася роль гіда, і частково стримера, який з одного боку, мав керувати ігровим процесом, а з іншого - супроводжувати певні об'єкти та явища своєю розповіддю.

Така методика проведення екскурсії сприяє вихованню поваги та любові до української культури, адже сам захід лишає по собі добрі спогади, які згодом асоціюються саме з Україною, а з іншого сторони- сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу з історії України, який знадобиться учням у 8 класі.

Отже, підсумовуючи вище описаний досвід ми визнаємо його цілком позитивним, можемо виділити те, що коли вчитель виступає в ролі стримера, то пізнавальна діяльність учнів перебуває на більш високому рівні.

Крім власне такого варіанту позакласного заходу у вигляді екскурсії великий потенціал мають модифікації оригінальної гри Mount and blade: warband, яких тільки в історичному контексті налічується більше сотні.

Прикладом модифікацій, які можливо адаптувати до уроків всесвітньої історії слугує дисертація науковця Коена Віке «Присвоєння і мотивація в модифікаціях ігор»[48]. Де автор розкрив цілковиту історичну достовірність двох модифікацій, що присвячені американській історії XIX ст., зокрема «American Civil War Mod: Revived» та «Independence of Chile mod», які можливо використовувати для демонстрації наочного матеріалу на уроці всесвітньої історії для 9 класів за темами «Громадянська війна у США і «Реконструкція» Півдня» та «Утворення незалежних держав у Латинській Америці»[1, С. 102].

У свою чергу, подібно до того як ми провели віртуальну екскурсію за (додатком Ж), пропонуємо використати модифікацію під назвою Nova Aetas, яка переносить гравця у період XV ст., та несе в собі велику кількість наочного матеріалу у вигляді міської та церковної архітектури (додаток Б), також вона може похвалитися моделями ремісничих майстерень: ковальнею, скрипторієм, деревообробним цехом, та іншими об'єктами, які важко продемонструвати за допомогою презентацій. Перевагою таких об'єктів є те, що з ними можна взаємодіяти через ігровий автор, і отримувати певне уявлення про ремісничі професії. На наш погляд вище окреслену модифікацію доцільно використовувати під час вивчення тем 7 класу, таких як «Наукові й технічні досягнення», а також «Архітектура і мистецтво»[1, С. 42].

Таким чином, ми розглянули можливості гри Mount and blade: warband, а тепер поміркуємо про потенціал гри STALKER 2, яка вийшла цього року.

Під час виходу вище описаної гри ідея її використання для реалізації концепції національно-патріотичного виховання належить журналісту Віталію Ткачуку, який звернув увагу на матеріали української культури «Протягом сюжету гравець також наштотхнеться на низку речей, які символізують Україну та її культуру. Наприклад, досліджуючи покинуті домівки, можна натрапити на стикер відомого українського банку. Ще одна деталь, про яку геймерам уже відомо, вказує на поему «Катерина» Тараса Шевченка: в одній локації розміщено уривок з цього твору маленьким шрифтом. Загалом тут понад 450 українських пісень»[61]. Отже не викликає сумнівів, що гра є корисною для виховання патріотів шляхом прищеплення любові до українських пісень та поезії. Єдиним недоліком гри ми вбачаємо у її рейтингу 18+, що унеможлиблює її використання у молодших класах, однак більшість учнів 11 класів входять у цю категорію 17-18 років.

Шукаючи можливість інтеграції вище описаної гри в систему ігрового навчання ми дійшли до висновку, що її можливо використовувати для проектної діяльності на етапі домашнього завдання як це представлено у (додатку 3), і приурочити її знов таки для предмету історія України на тему 11 класу «Проблеми ядерної безпеки УРСР»[1, С. 201]. Вважаємо, що такий вид роботи буде сприяти не тільки пробудженню патріотизму, але й покращить навички пошуку та обробки інформації в учнів.

Останньою грою, яка заслуговує нашої уваги є Medivel 2, яка є частиною серії ігор total war. В минулому розділі ми вже розглянули її основні переваги, однак нас цікавить її практичне застосування на уроках історії для більш глибокого розуміння військового ремесла в середньовічному періоді, оскільки на сьогоднішній день вчителям все ще важко пояснювати значення тих чи інших битв, а також значення технологій, які сприяли розвитку людства. Саме вище окреслена гра покликана компенсувати недоліки наочного матеріалу, який використовують для створення презентацій.

Методична цінність гри полягає у моделюванні історичних сюжетів, які можуть бути прив'язані до тієї чи іншої теми історії.

На (додатку А) ми спостерігаємо чудовий інструмент для створення віртуальних битв, який можна використати для пояснення таких складних питань 7 класу як: битва на річці Калці 1223 року, облога Мілана Фрідріхом Барбаросою, Битви при Айзенкурі 1415 року, чи битву при Гастінгі 1066 року, що дасть учням цікавий досвід та розуміння військових факторів, які впливали на зміну політичної карти світу.

Підводячи підсумки нашого дослідження слід зазначити, що в сучасних умовах боротьби України з Росією реалізувати вище окреслені методики буде вкрай важко, оскільки в українській освіті є хронічна проблема фінансування шкіл, що певною мірою гальмує розвиток інновацій. На наш

погляд тільки після завершення війни можна спробувати реалізувати такі сміливі ідеї, щодо покращення якості навчання на уроках історії.

Отже на основі вище зазначених результатів досліджень можна дійти до певної групи висновків:

- Було виділено чотири основні перепони щодо впровадження ігрового навчання на уроках історії та запропоновано шляхи їх подолання.
- Розкрито позитивний вплив ігор щодо реалізації концепції національно-патріотичного виховання, а також формувань умінь та навичок.
- Запропоновано власні методичні розробки, які покликані підвищити якість освіти.
- Наведено власні прогнози, щодо подальшого розвитку ігрового навчання в Україні.

ВИСНОВКИ

В першому розділі ми проаналізувати поняття гейміфікації та виявили його безліч варіацій, розглянули теоретичні засади цього напрямку, а також за допомогою біологічних досліджень довели позитивний вплив ігровізації на мозок людини.

Також було розглянуто зарубіжну та вітчизняну історіографію гейміфікації, що дозволило виявити подальше проблемне поле досліджень.

Згідно результатів пошуків було помічено відсутність практичних методик використання гейміфікації на уроках історії, а також нерозкритість тематики в національно-патріотичному аспекті.

В другому розділі ми довели, що гейміфікація (Ігровізація), як освітний напрям займає першочергове місце в дослідженнях багатьох вчених різних країн світу. Найбільшого поширення набули дослідження методик використання настільних та дидактичних ігор, де було доведено, що вони позитивно впливають на мотивацію як вчителів, так і учнів, сприяють розвитку пам'яті та навичок комунікації й логічного мислення.

Було розглянуто такий цікавий напрям як ігрове навчання, де за допомогою свідчень вчених було доведено позитивний вплив комп'ютерних ігор на мотивацію, розвиток навичок та можливості застосування їх у проектній роботі школярів.

Створено список найперспективніших ігор, які несуть в собі власні інтерпретації історичного процесу, він включає серії Civilization, Total war, Assassin's Creed. Нами було виявлено, що така країна як США займає лідируючу позицію у створенні методик використання комп'ютерних ігор.

Розглядаючи нові інноваційні технології у світі, було виявлено передові методики використання VR технологій та навіть ідею створення

віртуальних шкіл нового типу. Також описали перспективи застосування онлайн додатків та системи Cloud Gaming.

Підсумовуючи вище наведене, слід зазначити що більшість інновацій потребують фінансової підтримки як з боку держави, так і партнерів. Саме фінансова проблема лишається головною проблемою для впровадження новітніх технологій в освітнє середовище, і особливо вона проявляється в Україні під час війни, оскільки держава не може собі дозволити великі витрати на усі сфери, крім оборонної.

Ми вважаємо, що бурхливий розвиток інновацій в українській освіті буде можливий тільки після закінчення війни.

В третьому розділі ми зосередилися на представленні та обґрунтуванні власних ідей стосовно покращення якості навчання на уроках історії при використанні елементів гейміфікації та ігрового навчання.

Запропонували впровадити нову ігрову механіку лутбоксів та спробували обґрунтувати їх доцільність в навчальному процесі.

Стосовно ігрового навчання були представленні відеоігри, які можливо використовувати для реалізації концепції національно-патріотичного виховання, а також проаналізовано переваги та недоліки їх впровадження.

В решті-решт було розглянуто багато педагогічних технологій, що можуть покращити навчальний процес, однак в нинішніх умовах вчителям дуже важко впроваджувати інновації в навчання, також ми зазначаємо що сучасний вчитель має бути геймером та блогером, аби знаходити нові підходи до зацікавлення молоді історичною освітою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

І Навчальні програми

1. Всесвітня історія. Історія України. (Інтегрований курс). 6 клас. Всесвітня історія. 7–9 класи. Історія України. 7–9 класи. Всесвітня історія. 10–11 класи. Історія України. 10–11 класи. Навчальні програми для закладів загальної середньої освіти. Київ : HREC PRESS, 2022. 260 с.

II Монографії і статті

2. Амягіна І. А., Омельченко О. М Розвиваючі настільні ігри, їхні різновиди та використання в процесі навчання. In The 1st International scientific and practical conference “Advanced technologies for the implementation of new ideas”(January 09-12, 2024) Brussels, Belgium. International Science Group. 2024. P. 20-23.

3. Антонов Є.В. Гейміфікація освітнього процесу: аналіз поняття. *Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії*: зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму, Київ, 27 жовт. 2022. Київ. 2022. С. 250-252.

4. Вербовецький Ц.В. Аналіз досвіду впровадження гейміфікації в освітній процес. *Освітній дискурс*: збірник наукових праць. Вип. 43 (1-3). 2023. С. 95-102.

5. Гнедіна К., Нагорний П. Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті. *Information Technologies in Education*: збірник наукових праць / голов. ред. О. В. Співаковський. Херсон: ХДУ, 2022. Вип. 3 (52). С. 7-19.

6. Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс*: наук. електрон. вид. Київ. 2019. № 3-4. С. 19-34.

7. Гринь О. Настільна гра як засіб формування історичних компетентностей старшокласників. Актуальні проблеми освітньої діяльності в Україні: *Шості Фльорівські читання*: Матеріали науково-практичної

конференції, м. Чернігів, 2019 р. / за заг. ред. Герасимчук О. М. Чернігів. 2019. С. 51-56.

8. Колісніченко С. В Як створити настільну навчальну гру. Методичний посібник для вчителів історії, правознавства та громадянської освіти / уклад.: Н. Черткова, І. Відіборенко. Кропивницький. 2021. С. 35-42.

9. Коляда І., Ільницький І., Цейгер І. Використання комп'ютерних ігор при вивченні історії здобувачами освіти поклоніння «зумерів» в умовах НУШ. *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін*. Науково-педагогічний журнал. №11. 2023. С. 81-84.

10. Коневщинська О.Е Зарубіжний досвід використання «Minecraft: education edition» у проектній діяльності. *Інформаційні технології в освіті*: збір. наук. праць. Херсон. 2017. № 3 (32). С. 86-97.

11. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *New pedagogical thought*. Вип. 111(3). 2022. С. 47-51.

12. Косенко Ю.М., Боряк О.В., Король О.М Застосування комп'ютерних дидактичних ігор у навчанні історії школярів порушеннями інтелектуального розвитку в умовах інклюзивного класу. *Інформаційні технології і засоби навчання*: електрон. наук. фах. вид. Київ. 2020. Т. 77. №3. С. 76-89.

13. Лаврова І.І., Сараєва О.В. Вивчення історії культури через ігрові технології. *Вісник науки та освіти*. 2023. №4 (10). С. 530-538.

14. Лещенко П. Комп'ютерні ігри у процесі вивчення історії: американський досвід учнів середньої школи. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*: наук. журн. Суми. 2018. № 1 (75). С. 144-152.

15. Литвинова С.Г. Готовність учнів закладів загальної середньої освіти до використання віртуальної реальності в освітньому процесі. *Перспективи та інновації науки*. Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина». 2022. Вип. 4(9). С.218–230.

16. Лященко Т.О., Гришуніна М.В., Пічкур В.Р. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. Вип. 35. С. 113–123.

17. Матвєєв К. Понятійно-категоріальний апарат застосування гейміфікації в освітньому процесі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія: Педагогіка. 2024. Вип. 1. С. 39-47.

18. Момот В.Є., Литвиненко О.М. Гейміфікація як потужний метод підвищення мотивації у процесі навчання. *Модернізація системи вищої освіти в умовах становлення інформаційної економіки: збірник тез та доповідей I Міжнародної науково-практичної конференції, м. Чернігів, 9 листопада 2018 р. Чернігів*. 2018. С. 98-101.

19. Олексюк В.П., Ковальчук О.Ю. Використання віртуальної реальності в освітньому процесі. *Інноваційні технології, інструменти та методи дистанційного навчання у закладах освіти: збірник тез IX Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, Тернопіль, 22 квітня 2022 р. Тернопіль*. 2022. С. 133-136.

20. Останіна В., Наливайко О. Веб-квести в освітньому процесі. *Всеукраїнська науково-практична конференція з нагоди 50-річчя від початку підготовки психологів у Харківському Університеті: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Харків, 8-9 грудня 2022 р. / за заг. ред. О. О. Наливайко, Н. П. Крейдун. Харків*. 2022. С. 192-197.

21. Романюк О.Н., Романюк О.В., Величко Н.П. Особливості гейміфікації навчання. *Advanced top technology*. Науковий журнал. Харків. 2024. Вип. 2. С. 15-18.

22. Ромат Є.В., Білявська Ю.В. Гейміфікація та її сприйняття поколінням Z. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія «Економіка». 2020. № 17 (45). С. 23–28.

23. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. Збірник наукових праць. 2022. Вип. 100. С. 12-18.
24. Салата О., Трухан О. Гейміфікація як засіб підвищення ефективності процесу навчання в закладах середньої освіти. *Continuing Professional Education: Theory and Practice*. 2023. Вип. 76 (3). С. 47-60.
25. Сікора Я. Дидактичний потенціал цифрових технологій для гейміфікації освітнього процесу. *Сучасні інформаційні технології в освіті та науці*: матеріали VIII Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Житомир, 16-17 листопада 2023 р. Житомир. 2024. С. 132-135
26. Слупська Я.О., Шкуренко О.В Застосування віртуальної реальності (VR) у освіті. *Молодий вчений*. Науковий журнал. 2022. № 9 (109). С. 82-89.
27. Ставицька А.В. Гейміфікація та ігрове навчання на уроках історії. *Гілея*. Науковий вісник. 2020. Вип. 156. № 5. С. 114-117.
28. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика*. 2021. Вип. 2. С. 91-94.
29. Тиха А. Ю., Наливайко О. О. Цифрові засоби гейміфікації навчання. *Всеукраїнська науково-практична конференція з нагоди 50-річчя від початку підготовки психологів у Харківському Університеті*: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Харків, 8-9 грудня 2022 р. / за заг. ред. О. О. Наливайко, Н. П. Крейдун. Харків. 2022. С. 264-269.
30. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303-309.
31. Шпильовий Ю.В., Бордюк А.О. Технології впровадження гейміфікації в освітній процес. збірник мат. Міжнародної науково-практичної конф., присвяченої 190-річчю Університету та 50-річчю Інституту. Київ: Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова. Київ. 2024. С. 254-258.

32. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Педагогічні науки: зб. наук. пр.* 2014. Вип. 13. С. 286-291.
33. Ясінський А. М., Ясінський М. М Використання віртуальних образів у навчанні історії. *Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ.* 2014. Вип. 2. С. 288-297.
34. Anderson, S. L. The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media.* 2019. Vol. 16. No. 3. P. 177-195.
35. Bredikhina L., Kameoka T., Shimbo S., Shirai, A. Avatar driven VR society trends in Japan . In 2020 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW). (2020. March). P. 497-503.
36. Çeker, E., & Özdaml, F What «Gamification» Is and What It's Not. *European Journal of Contemporary Education.* 2017. 6(2). P. 221-228.
37. Chowanda A., Chowanda A. D. Gamification of learning: can games motivate me to learn history?. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications.* 2016. Vol.7. No 3. P. 225-232.
38. Homen M., Sužnjević M. Enabling Video Games in Education Through Cloud Gaming. *Suvremene teme u odgoju i obrazovanju–STOO: Faculty of Teacher Education University of Zagreb Conference.* 2019. P. 1-9.
39. Houghton R., Elliott A. B., Merritt A., Young, H. Playing the Middle Ages: Pitfalls and Potential in Modern Games: monograph. Winchester: Bloomsbury Publishing. 2023. P. 288.
40. Kyewski, E., & Krämer, N. C. To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education.* 2018. Vol. 118, P. 25-37.
41. Majewski, J. Cultural heritage in role-playing video games: A map of approaches. *Furnace.* 2015. No 2. P. 24-36.

42. McCall, J. Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices. *Simulation & Gaming*. 2016. Vol. 47. No 4. P. 517-542.

43. Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. Gamification in history learning: a literature review. In 6th International Conference on Education & Social Sciences (2021, September). Atlantis Press. (ICESS 2021) P. 254-258).

44. Reyes-de-Cózar S., Ramírez-Moreno C., Barroso-Tristán J. M. A qualitative analysis of the educational value of commercial video games. *Education Sciences*. 2022. Vol. 12. No. 9. P. 584 (1-16).

45. Seiwald R., Vollans E. (Not) In the Game: History, Paratexts, and Games (Vol. 13). Walter de Gruyter GmbH & Co KG. .2023. P. 230

46. Sherimatovna, Q. M., Shamuratovich, M. M., Ravshanbekova, M. S Effectivenec of using different games in history lessons. *Scientific aspects and trends in the field of scientific research*. 2022. Vol. 1. No. 5. P. 85-87.

47. Thomas E. (2017). 100 Ideas for Secondary Teachers: Outstanding History Lessons: monograph. London: Bloomsbury Publishing. P. 192.

48. Weeke, C. (2020). Appropriation & Motivation in Game Modification. Erasmus University Thesis Repository. P. 59.

III інтернет ресурси

49. Відмінності між гейміфікацією та ігровим навчанням. URL: <https://osvita.ua/school/method/80683/> (дата звернення: 12.06.24).

50. Гейміфікація. URL: http://librarychl.kr.ua/kn_in/informatoria/inf-g.php (дата звернення: 12.06.24).

51. Краснопольська М. Вебквест: квест з Історії України. URL: <https://vseosvita.ua/webquest/kvest-z-istorii-ukrainy-17774.html> (дата звернення: 12.11.24).

52. Майбутнє вже сьогодні. Хмарний геймінг GeForce Now. URL: <https://www.nvidia.com/ru-ua/geforce-now/> (дата звернення: 12.06.24).
53. На Урок. Конспект уроку з використанням гейміфікації на уроці історії України 7 клас. URL: <https://naurok.com.ua/konspekt-urokuz-vikoristannyam-geymifikaci-na-uroci-istori-ukra-ni-7-klas-375967.html> (дата звернення: 12.06.24).
54. На Урок. Навчальні ігри для опанування історії. URL: <https://naurok.com.ua/post/navchalni-igri-dlya-opanuvannya-istori> (дата звернення: 12.06.24).
55. На Урок. Презентація на тему: "Гейміфікація на уроках історії". URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-na-temu-geymifikaciya-na-urokah-istori-387626.html> (дата звернення: 12.06.24).
56. Топ 8 українських модоробів. Hearts of Iron IV. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2961800601> (дата звернення: 12.06.24).
57. У Японії відкрили першу віртуальну аніме – школу URL: <https://nus.org.ua/news/u-yaponiyi-vidkryly-pershu-virtualnu-anime-shkolu/>
58. Хмарний геймінг. Сервіси хмарного геймінгу. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D1%96%D0%BD%D0%B3 (дата звернення: 12.06.24).
59. Щербина В. Топ 10 прикладів гейміфікації (перетворення у гру) в освіті, які змінять наше майбутнє. URL: <https://www.ar25.org/article/top-10-prykladiv-geymifikaciyi-peretvorenniya-u-gru-v-osviti-yaki-zminyat-nashe-maybutnye> (дата звернення: 12.06.24).
60. Шерпіс Д. 45 бізнес-ідей віртуальної реальності. URL: <https://www.doola.com/uk/blog/virtual-reality-business-ideas/> (дата звернення: 12.06.24).

61. S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl: українська гра, на яку чекали 15 років. URL: https://lb.ua/society/2024/11/21/646261_stalker_2_heart.html (дата звернення: 21.11.24).

IV Відео ресурси

62. Альтернативна історія України Hearts of Iron IV частина 1. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=y9nsd2rDZLg> (дата звернення: 12.06.24).

63. Дія Освіта. Інтерактивне навчання: інструменти та технології серія 4. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/interactive-learning> (дата звернення: 12.06.24).

64. Alternative History. 100 РОКІВ - Альтернативної Історії Київської Русі в Crusader Kings 3. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lcNfhvicciY> (дата звернення: 12.06.24).

65. Alternative History. Україна в Kaiserredux моді для Hearts of Iron 4! №1. URL: <https://youtu.be/lpNZwmaTuqg?si=uR49LdSb39IEkpFf> (дата звернення: 12.06.24).

66. Experiences in VR: How You Can Become a Part of History!. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=htlGIyXuTtI> (дата звернення: 12.06.24).

67. Exploring Game-Based and Gamified Learning: Similarities and Differences. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=T1aHEgaFKlM> (дата звернення: 12.06.24).

68. VR in the Art History Classroom: From Concept to Implementation. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1tu0XSrUxXw> (дата звернення: 12.06.24).

69. What is Gamification? (Explained in 3 Minutes). URL: https://www.youtube.com/watch?v=N0iAgFIxa_8 (дата звернення: 01.09.24).

V Роботи автора кваліфікаційної роботи

70. Чемерисов О.В. Тоталітарна символіка в комп'ютерних іграх, як фактор поширення імперських наративів. *Пріоритетні напрями*

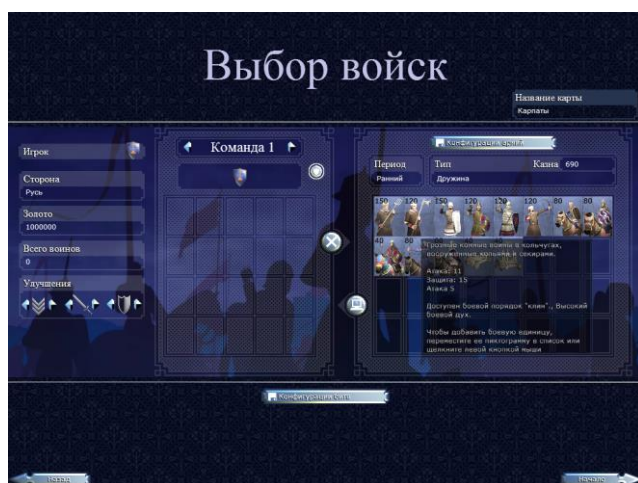
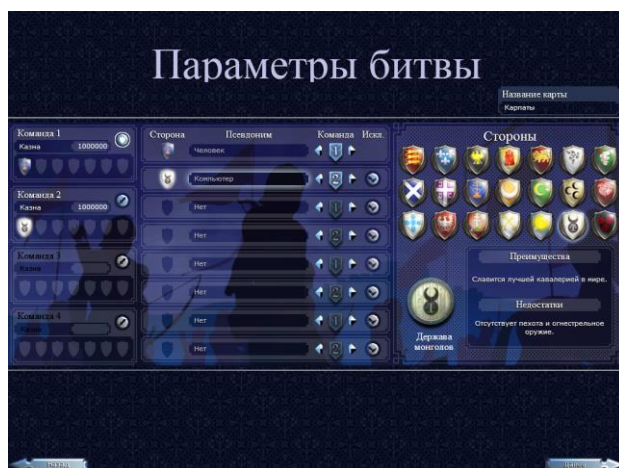
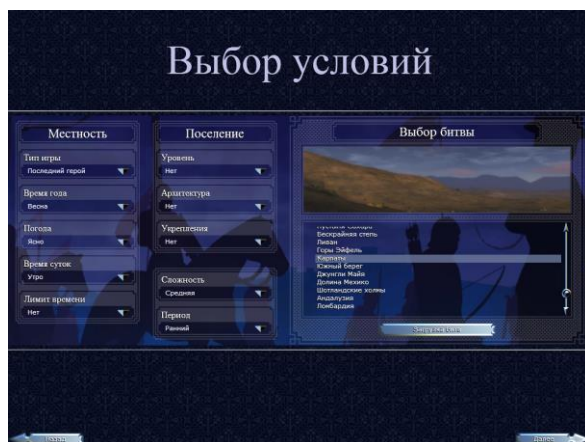
європейського наукового простору: пошук студента. Ізмаїл: РВВ ІДГУ, 2024. Вип. 14. С. 248-251.

71. Чемерисов О.В. Комп'ютерні ігри як методична скарбниця гейміфікації. *Пріоритетні напрями європейського наукового простору: пошук студента*. Ізмаїл: РВВ ІДГУ, 2024. Вип. 15. С. 391-394.

ДОДАТКИ

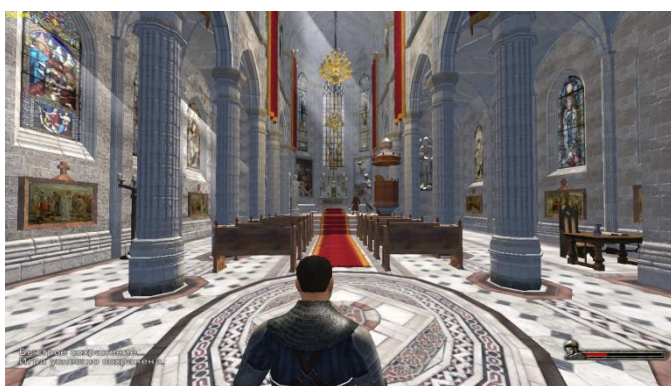
Додаток А

Редактор битв Medivel II



Джерело: власноруч зроблене фото з гри Total War: Medivel II

Міська площа та готичний собор з гри Mount and Blade: warband



Джерело: власноруч зроблене фото з модифікації Nova Aetas

Додаток В

Таблиця різних тлумачень поняття гейміфікація

Автор(и) 1	Визначення 2
С. О. Переяславська, О. О. Смагіна [5, с. 251]	Процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу.
О. О. Дмитрієнко [6, с. 135]	Введення або застосування елементів ігрових онлайн-технологій з дидактичною метою створення такої системи, в якій успішність гри учасника залежить від його навичок і знань, які можна перенести в реальний світ.
Р. Л. Янчук [7, с. 48]	Використання ігрових практик, використаних в сучасних онлайн-іграх, де використовуються різні методи мотивації для підсилення зацікавленості учнів у досягнення реальних цілей в освітньому процесі, або у вивченні навчального предмета.
Г. О. Козуб [8, с. 113]	Застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор в програмних інструментах для неігрових процесів з метою залучення учнів, підвищення їх здатності при рішенні прикладних задач, використання продуктів, послуг.
Т. О. Лященко, М. В. Гришуніна, В. Р. Пічкур [9, с. 114]	Використання ігор, ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою.
Х. В. Мечус, О. О. Смотр [10, с. 165]	Додавання елементів ігрового процесу до існуючих навчальних курсів, щоб залучити учнів, мотивувати їх дії, сприяти навчанню.
Л. Д. Зеленська, К. В. Ковінько [11, с. 24]	Застосування комп'ютерної та інших видів інтерактивної техніки, характерних для комп'ютерних ігор, з метою активізації пізнавальної діяльності студентів й більшої їх залученості до процесу навчання.

Джерело: Теоретико-практичні засади гейміфікації в освіті [5].

Приклад гейміфікації кабінету користувача сайту



Джерело: власноруч зроблене фото з форуму groupie.co

Українська автентичність в грі Mount and blade: вогнем та мечем



Джерело: власноруч зроблене фото з гри Mount and blade: вогнем та мечем.

Додаток Е

Таблиця вікового рейтингу відеоігор у Європі

PEGI 3	Для всіх вікових груп. Гра не містить звуку та зображення, що можуть лякати маленьких дітей. Не допускається вживання нецензурних слів. Приклади: Just Dance, FIFA.
PEGI 7	Для дітей віком від 7 років. Допускаються помірні форми насильства, деякі сцени можуть налякати дітей. Приклади: Minecraft Dungeons, Рослини проти зомбі.
PEGI 12	Для підлітків віком від 12 років. Гра може містити більш реалістичні сцени насильства. Приклади: Fortnite, Sims 4.
PEGI 16	Для підлітків віком від 16 років. Сцени насилля стають більш реалістичними та схожими на реальне життя. Можуть містити нецензурну лайку та вживання алкоголю чи наркотиків. Приклади: Ark: Survival Evolved, Destiny 2.
PEGI 18	Для людей віком від 18 років. Ця класифікація застосовується для ігор з надзвичайним рівнем насильства та необґрунтованим вбивством. Гра також може містити сцени із наркотиками, азартними іграми та діями сексуального характеру. Приклади: Grand Theft Auto V, Fallout 4.

Джерело: власноруч зроблене фото з сайту kingston.com

Позакласний захід

Тема: Пам'ятки української та світової культури.

Мета:

- Ознайомити учнів з пам'ятками української культури XVII ст..
- Зруйнувати радянський міф козацької «шароварщини».
- Навчити розрізняти українські пам'ятки серед світової спадщини.
- Розвинути логічне та критичне мислення.

Тип: віртуальна екскурсія

Доцільність: приурочено до 18 квітня «День пам'яток та культури України.»

Клас: 5

Обладнання: ноутбук, гра Mount and Blade: вогнем та мечем, інтерактивна дошка.

Методи: словесні, наочні, практичні

Час: 45 хв.

План

1. Відвідати центр українського міста XVII ст.
2. Відвідати міста інших держав Східної Європи.
2. Відвідати різні заклади (шинок, церкву, крамницю).

Хід Заходу

I Організаційний етап

Добрий день, шановні учні 5 класу! Сьогодні ми з вами приймемо участь в дуже цікавій подорожі по українським землям XVII ст.

II Мотивація

Ми з вами заскочимо в готичний собор та розглянемо його цікаві візерунки.

III Актуалізація

1. Пригадайте хто такий Б. Хмельницький, і що він зробив для українського народу?
2. Пригадайте хто такий козак.

IV Основний захід

1. Вчитель використовуючи ноутбук та інтерактивну дошку, відвідує місто Переяслав, де проводить екскурсію по центру міста, ознайомлює учнів з типовими українськими будівлями та фортифікаційними спорудами, при цьому наводячи приклади та порівняння з пам'ятками інших народів Східної Європи. Мандруючи містом, вчитель звертає увагу на зовнішній вигляд українських козаків, який руйнує радянський образ козака в шароварах та вишиванці. Також відповідає на питання, які виникають в учнів під час перегляду.

2. Вчитель пересуває ігрового персонажа в інші міста, такі як Львів, Перекоп, Ревель чи Смоленськ, порівнюючи архітектуру цих міст та визначає фактори, які сприяли відмінностям в архітектурі. Також демонструється одяг та речі побуту місцевих мешканців. Учні задають питання, і вчитель надає відповіді.

3. В процесі екскурсії по різних містам вчитель відвідує такі будівлі як шинки, церкви та крамниці, таким чином формуючи уявлення про побут та повсякденне життя населення.

Завершальним етапом подорожі є відвідування католицького готичного собору, в якому учні ознайомлюються з такими елементами як вітвар, вітражі, а також приміщенням скрипторію.

V Закріплення

Вчитель дає завдання учням написати твір-роздум на тему «Моя подорож», в якому їм необхідно висловити власні враження від екскурсії та дати власну оцінку українських пам'яток.

Далі учні роблять висновки, що цікавого вони побачили на уроці.

Лунає дзвоник, і учні прощаються з вчителем.

Джерело: власна методична розробка для використання в ЗЗСО.

Додаток 3**План-конспект уроку**

Тема: Проблеми ядерної безпеки УРСР

Мета: засвоїти новий матеріал, виховати повагу до жертв Чорнобильської трагедії, розвинути навички логічного мислення та роботи в команді.

Клас: 11

Тип уроку: комбінований

Обладнання: презентація, дошка, гра «Інтелектуальна гонка», лутбокси, картки (беджі), підготовлений квест.

План

1. Чорнобильська катастрофа: передумови, позиція влади, заходи для подолання, наслідки.
2. Вплив на суспільну свідомість катастрофи.
3. Реакція світової спільноти на трагедію.
4. Зона відчуження на сучасному етапі.

Хід уроку**I Організаційний етап**

1. Привітання з класом та озвучення теми.
2. Перевірка домашнього завдання у вигляді дидактичної гри «Інтелектуальна гонка».

Інтелектуальна гонка:

вчитель ділить учнів на 6 команд по 5 чоловік, які мають грати у гру «інтелектуальна гонка».

Правила гри:

- не можна щоб члени однієї команди кидали кубик декілька разів без черги;
- не можна використовувати 2 кубики;
- тільки вчитель вирішує чергу команди, яка кидає кубик;
- вчитель є єдиним суддею гри;

- не можна передавати свою картку іншій команді;
- товариші по команді можуть давати підказки.

Власне гра (постановка завдань, саме гра)

Є одне велике поле, на якому відбувається гонка, і кожна команда має по черзі відправляти одного учня, який кидає кубик, і пересувається на ту кількість клітинок, яке число йому випало. Кожна команда має по п'ять карток різного кольору, які вони мають прикріпити до свого одягу, аби не плутатись хто до якої команди належить.

Завдання: дійти до фінішу раніше ніж інші команди, дотримуючись правил.

Саме поле поділено на різнокольорові квадрати, яких налічується 5, але вони можуть повторюватися.

Кольори квадратів: зелений, жовтий, синій, червоний, фіолетовий (до 3 кольорів прикріпленні різні питання, а один з них, а саме зелений не має питань і дає право піти на 2 кроки в перед. А фіолетовий дає 2 кроки назад).

Топ 3 команди, які фінішують перші отримують оцінки.

II Мотивація

На протязі уроку учні отримують зірки для підвищення рівня своїх бейджів, які виглядають наступним чином:



Також коли бейдж набирає 5 зірок, він може підвищувати свій рівень, і в кінці ті учні, що наберуть золоті корони отримають по одному лутбоксу, також є один бонусний лутбокс, який отримує переможець квесту на пошук предметів.

III Актуалізація

1. Пригадайте свій досвід перегляду фільмів та мультфільмів, і розкажіть чим небезпечні атомні промені для людини.
2. Коли було збудовано Чорнобильську АЕС.

IV Основний виклад

Вчитель за допомогою презентації та словесних методів пояснює матеріал згідно пунктів плану, і роздає зірочки учням за активну роботу на уроці.

V Закріплення

Вчитель пропонує учням пройти квест, метою якого є зібрати набір ліквідатора забруднення АЕС (протигаз, костюм, черевики та інші речі), які сховані в коридорах на території школи, той хто знайде більше речей отримує в кінці лутбокс.



приклад коробочки лутбоксу.

P.s. Аби діти просто не бігали по школі вчитель надає листочки з підказками по типу «я знаходжусь в темному місті у рамочці та споглядаю на всіх з посмішкою, і я керував Україною», так учень знаходить схованку де висять портрети політичних діячів, і має обрати з усіх портретів зображення М. Щербицького. Таким чином ,діти краще запам'ятовують політ діячів, та певні події.

VI Висновок

Учні за допомогою вчителя роблять висновок,- чого вони навчилися на уроці та розпаковують лутбокси.

VII Домашнє завдання

Вчитель надає проектне завдання дослідити краєвиди та об'єкти у грі Stalker 2, де учням потрібно проаналізувати гру на предмет історизму, порівнюючи матеріал гри з інтернет ресурсами (фотографіями, свідченнями і т.д). Потім у класі заслуховуються результати дослідження (виступ 5 хв.) у вигляді презентації. Термін виконання проекту 2 тижні.

Джерело: власна методична розробка для використання в ЗЗСО.