

Сучасні підходи до навчання історії
у 5-7 класах НУШ
(методичні рекомендації)

Вчитель історії
Юлія Головач

2024 р.

ВСТУП

Школа стрімко змінюється, прагне відповідати вимогам часу, а саме процесам, що відбуваються у суспільстві - прискоренню темпів розвитку. Тому важливо не стільки дати дитині якомога більше знань, скільки забезпечити її загальнокультурний, особистісний та пізнавальний розвиток, навчити учитися. Саме тому Новий Державний освітній стандарт висуває пріоритетом розвитку української освіти завдання формування в учнів не просто знань і умінь з різних предметів, а умінь і здібностей до самостійної навчальної діяльності, готовності до самоосвіти, самовиховання, саморозвитку та ґрунтується на засадах особистісно зорієнтованого, компетентнісного і діяльнісного підходів, що реалізовані в освітніх галузях, відображені в обов'язкових результатах навчання та наскрізних уміннях.

Діяльнісний підхід є універсальним засобом, що надає вчителю інструментарій проведення уроків відповідно до нових цілей сучасної освіти. Навчання через діяльнісний підхід передбачає таке здійснення навчального процесу, при якому на кожному етапі освіти одночасно формується та вдосконалюється ціла низка інтелектуальних якостей особистості.

Метою методичних рекомендацій є модернізація вивчення історії в Новій українській школі за допомогою інноваційних технологій та діяльнісного підходу для підвищення ефективності навчання та розвитку особистісних навичок учнів та сприяння якісній підготовці вчителів до використання діяльнісного підходу як основи організації освітнього процесу в НУШ.

Основні завдання:

- розглянути теоретичні аспекти діяльнісного підходу, визначити переваги й недоліки та проаналізувати інноваційні технології для вивчення історії, які можна впроваджувати в навчальний процес в Новій українській школі;
- описати власний практичний досвід та надати конкретні рекомендації для вчителів щодо ефективного впровадження діяльнісного підходу та інноваційних технологій у вивченні історії в НУШ;

- проаналізувати, як діяльнісний підхід, у поєднанні з інноваційними технологіями, може сприяти розвитку ключових компетентностей учнів, підготувати їх до успішного функціонування у сучасному світі.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РЕАЛІЗАЦІЇ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ ДО НАВЧАННЯ

1.1. Сутність діяльнісного підходу до навчання

*Те, що я чую, я забуваю,
Те, що я бачу, я пам'ятаю,
Те, що я роблю, я розумію.
Конфуцій*

Діяльнісний підхід в освіті - це метод, який акцентує увагу на активній участі учнів у навчанні через практичні дії, дослідження та вирішення реальних завдань, сприяючи їхньому глибшому засвоєнню знань, формуванню ключових компетентностей та розвитку критичного мислення.

Основні риси діяльнісного підходу включають:

- ✓ **Активна участь учнів:** учні взаємодіють з навчальним матеріалом через власні дії та вправи, а не лише через передачу інформації з боку вчителя. Активна участь сприяє глибшому розумінню та усвідомленню знань.
- ✓ **Проблемне навчання:** учні стикаються з реальними проблемами та завданнями, які стимулюють їхню активність у процесі вирішення проблем, розвиваючи при цьому критичне мислення та аналітичні навички.
- ✓ **Інтердисциплінарність:** навчальний процес охоплює різні предмети та області знань, щоб підкреслити зв'язки між різними аспектами життя та навколишнього світу.
- ✓ **Розвиток креативності та самостійності:** учні навчаються самостійно мислити, творчо розв'язувати завдання, розробляти власні проекти та висловлювати власні ідеї.
- ✓ **Використання реальних життєвих ситуацій:** навчання орієнтоване на розвиток практичних вмінь та навичок, які можна застосовувати у реальних життєвих ситуаціях.

Використання діяльнісного підходу в освітньому процесі є необхідним для вдосконалення системи навчання, яка має відповідати сучасним соціальним потребам. Аналізуючи сучасні методи навчання, ми переконуємось в тому, що вони дієвіші, ніж ті, що були раніше, адже за цей час дуже змінились і наші учні, тому звичні підходи до навчання не завжди працюють. За висновками психологів, діти, які народжені після 2010 року, представляють покоління Альфа. Це свідчить про те, що вони вимагають особливого підходу, бо це діти, з якими необхідно вести діалог, домовлятись та давати розуміння цілей навчання. В сфері технологій вони відчують себе «як риба у воді», підкреслюючи необхідність відповідності навчального процесу їхнім унікальним особливостям та потребам.

Німецький педагог-демократ XIX століття, Адольф Дістервег, висловлював ідеї, які виявилися передовими і актуальними для розвитку освіти у XXI столітті. Він стверджував, що учневі не слід просто повідомляти готові відомості науки, натомість важливо сприяти його самостійному виявленню та



опануванню знань. Для Дістервега такий метод навчання був найкращим, але водночас найважчим та рідкісним, оскільки він виступав проти традиційних форм передачі знань, таких як переказ, читання чи диктант, які вважав дитячими забавками. Не лише Дістервег, але і інші дослідники та вчені, такі як Джон Дьюї, Ю. К. Бабанський, Л. В. Занков, І. Я. Лернер та інші, вивчали та

підтримували діяльнісний підхід до навчання та вказували на важливість його впровадження. Ці ідеї знайшли віддзеркалення в роботах вітчизняних теоретиків та практик, зокрема Л.І.Ткаченко, яка підкреслює, що важливо уникнути звуження концепції діяльнісного підходу до виключно прикладного характеру освіти, зберігаючи знаннєвий компонент у змісті навчання.

Технологія діяльнісного підходу в практичному викладанні реалізується завдяки **системі дидактичних принципів** (за Л. Петерсон):

- **Принцип діяльності** - полягає в тому, що учень, отримуючи знання не в готовому вигляді, а добуваючи їх самостійно, розуміє зміст і форми власної навчальної діяльності, розуміє та сприймає систему її норм, активно бере участь в їх удосконаленні.
- **Принцип неперервності** - передбачає наступність між усіма ступенями та етапами навчання на рівні технології, змісту та методик з урахуванням вікових, психологічних особливостей розвитку дітей.
- **Принцип цілісності** - передбачає формування учнями узагальненого системного уявлення про світ (природа, суспільство, про себе, соціокультурний світ та світ діяльності, про роль і місце кожної науки в системі наук).
- **Принцип мінімакса** - полягає в тому, що школа має запропонувати учневі можливість засвоєння змісту освіти на максимальному для нього рівні (визначається зоною найближчого розвитку вікової групи) та забезпечити його засвоєння на рівні соціально безпечного мінімуму (державного стандарту знань).
- **Принцип психологічної комфортності** - передбачає позбавлення всіх стресоутворювальних факторів навчального процесу, створення в школі доброзичливої атмосфери, орієнтованої на реалізацію ідей педагогіки співробітництва, розвиток діалогових форм спілкування.
- **Принцип варіативності** - передбачає формування учнями здатності систематично розглядати варіанти й адекватно ухвалювати рішення в ситуаціях вибору.

- **Принцип творчості** - означає максимальну орієнтацію на творчість в освітньому процесі, набуття учнями власного досвіду творчої діяльності.



Звичайно, як і будь-яка освітня парадигма, діяльнісний підхід має як переваги, так і деякі недоліки. **До переваг ми можемо віднести:**

- ✓ Забезпечується гармонійний, всебічний розвиток дитини;
- ✓ Дозволяє учням отримати інтелектуальний досвід як результат практичної діяльності;
- ✓ Розвиває навички соціальної взаємодії та взаємонавчання;
- ✓ Підходить для груп дітей різного рівня здібностей;
- ✓ Дозволяє використовувати більш широкую інформаційну складову;
- ✓ Забезпечує високу мотивацію.



Потрібно зазначити і **недоліки діяльнісного підходу у навчанні**, а саме:

- Потрібно багато часу для підготовки до уроку;
- Потрібні вміння підтримки дисципліни вчителем при подібній організації уроків;
- Вчитель має вільно володіти інформацією;
- Готовність до взаємодії між вчителями, в тому числі різних предметів;
- Пошукова діяльність може зайняти більше часу, ніж практичні дії.



Отже, діяльнісний підхід в освіті є стратегією, спрямованою на розвиток ключових компетентностей та універсальних навичок учнів. В основі цього підходу лежить ідея використання теоретичних знань у практичній діяльності, формування навичок самостійного навчання та спільної роботи в команді, а також успішна інтеграція в суспільство і досягнення професійного самовизначення.

Діяльнісний підхід як основа організації освітнього процесу в Новій українській школі

В українській школі з 2000 року почалося впровадження діяльнісного підходу до навчання, що стало значущим етапом в розвитку освітньої системи. У 2011 році вперше встановлено чітку вказівку на впровадження діяльнісного підходу в Державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти, що було санкціоновано постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1392. У цьому документі діяльнісний підхід був розглянутий як самостійна концепція та рівноправний компетентнісному та особистісно орієнтованому підходам.

Подальший етап в розвитку діяльнісного підходу відбувся в 2016 році, коли його ідеї цього лягли в основи Стандарту освіти, який слугує орієнтирами для змісту освіти у Новій українській школі. Діяльнісний підхід став не просто концепцією, але й інструментом для впровадження компетентнісної парадигми освіти та оновленого змісту державних стандартів. У Концепції Нової української школи зазначено, що найбільш успішними на ринку праці в найближчій перспективі будуть ті, хто вміють навчатися впродовж життя, критично мислити, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі та володіти іншими сучасними вміннями. У Законі України «Про освіту», Законі України «Про повну загальну середню освіту», Концепції НУШ та інших освітніх документах наголошується на важливості формування ключових компетентностей та наскрізних умінь сучасних здобувачів освіти.

Вітчизняні науковці акцентують на тому, що компетентнісний підхід слід розглядати поряд із діяльнісним, оскільки обидва ці підходи взаємодіють та взаємодоповнюють один одного. Результати освіти, які націлені на формування компетентностей та наскрізних умінь учнів, можуть бути успішно сформовані саме через впровадження діяльнісного підходу. На концептуальному рівні оновлення освітнього процесу на цих засадах передбачає переорієнтацію мети та завдань освіти, а також зачіпає всі компоненти складної ієрархічної системи шкільної освіти.

Також в оновлених навчальних програмах для Нової української школи спостерігаємо:

- **домінування діяльнісних результатів**(учень/учениця обчислює, спостерігає, аналізує, моделює, досліджує, трансформує, фотографує, працює в групі і т. д.) над знаннєвими, фактологічними (учень/учениця знає або розуміє);

- **зростання чисельності і варіативності діяльнісних форм організації навчально-виховного процесу**(у вигляді рубрик): екскурсій, демонстрацій, практичних робіт і практичних завдань, дослідницьких і лабораторних

практикумів, організації спостережень, міні-проектів, дослідження історичної карти, побудови розповіді про події на основі карти, творчий проєкт (лепбук, виставка, презентація, фотоколаж, інстаграм-галерея, укладання кодексу честі історика-професіонала, створення профілю історичного діяча/діячки в соціальних мережах), розв'язування задач на лічбу часу, виконання вправ на встановлення логічної відповідності, роботи з навчальним відео тощо.

Це можна прослідкувати в модельних програмах з історії НУШ для 5-6 класів, де вчителю запропоновано широкий вибір видів навчальної діяльності.

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
Вступ		
Знання: <ul style="list-style-type: none"> що вивчає предмет «Історія» у школі. Уміння: <ul style="list-style-type: none"> уміє користуватися засобами, за допомогою яких вивчається історія у школі. Ставлення: <ul style="list-style-type: none"> розуміє значення вивчення історії для розвитку особистості як активного члена суспільства 	Предмет шкільної історії. Засоби пізнання історії учнями/ученицями	Навчально-пізнавальна, дослідницька, пошукова, творча, проєктна, моделювання, інтерактивна, дискусійна: фронтальна бесіда, міні-дослідження, інтерактивні вправи, вправа «мікрофон», мінідискусія
Розділ I.		
Науки, що вивчають минуле		
Знання: <ul style="list-style-type: none"> поняť «історія», «археологія», «археологічна культура», «етнографія», «фольклор», «історичне джерело», «допоміжні історичні дисципліни»; назв і предметів вивчення допоміжних історичних дисциплін; розуміє значення історії та допоміжних історичних дисциплін для вивчення та розуміння минулого; способи нагромадження та пошуку інформації на історичну тематику; 	Історія людини й родини – частина історії України. Історія як наука про розвиток людства. Допоміжні історичні дисципліни. Історичні дослідження як діалог наук (методи природничих наук)	Навчально-пізнавальна, дослідницька, пошукова, творча, проєктна, моделювання, інтерактивна, дискусійна: робота з навчальним текстом, інтерактивні вправи, міні-дослідницький проєкт, творчий проєкт

Фрагмент модельної навчальної програми «Вступ до історії України та громадянської освіти. 5 клас» для закладів загальної середньої освіти (автори Бурлака О.В., Власова Н.С., Желіба О.В., Майорський В.В., Піскарьова І.О., Щупак І.Я.)

З 2017 року якісно змінилися і підручники з історії. Побудова сучасних підручників на діяльнісній основі - це відповідність запропонованих у них

видів діяльності комплексу особистісних якостей учня, посилення розвиваючого компонента навчання. Діяльнісно зорієнтовані завдання побудовані на актуальному для учнів матеріалі, моделюють практичні життєві ситуації, мають особливу структуру (часто включають різні ілюстративні або умовно-графічні зображення), задають практичну діяльність. Тому сьогодні підручнику властиві зовсім нові функції. Він має допомогти учневі й учителю організувати навчання максимально ефективно, перетворивши кожний параграф на певний завершений цикл: від планування результатів засвоєння навчального матеріалу учнями до набуття знань та їх перевірки..



Діємо: практичні завдання

1. Розгадайте ребуси і складіть із закодованими словами речення, які розкриватимуть значення понять, об'єктів у системах літочислення.



2. Виконайте онлайн-вправи.



<https://cutt.ly/nweBEyIB>



<https://cutt.ly/bweBEzNN>



<https://cutt.ly/ZweBQLbf>

Фрагмент підручника «Історія України. Всесвітня історія» для 6 класу І. Щупака, О. Бурлаки, Н. Власової, І. Піскарьової.

ДІЯЛЬНІСНИЙ ПІДХІД - ЕФЕКТИВНИЙ ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІСТОРІЇ В НУШ

У навчанні історії, діяльнісний підхід передбачає активну участь учнів у вивченні матеріалу та сприяє їхньому розвитку через різноманітні історичні проекти та завдання. Замість традиційного підходу, де учні просто сприймають інформацію, вони залучаються до аналізу джерел, вирішення проблем та створення власних історичних наративів. Вивчення історії у такий спосіб сприяє формуванню критичного ставлення до інформації, що отримується в мас-медіа та здатності аналізувати історичні джерела. Діяльнісний підхід в навчанні історії може бути реалізований через використання різних **технологій**, а саме:

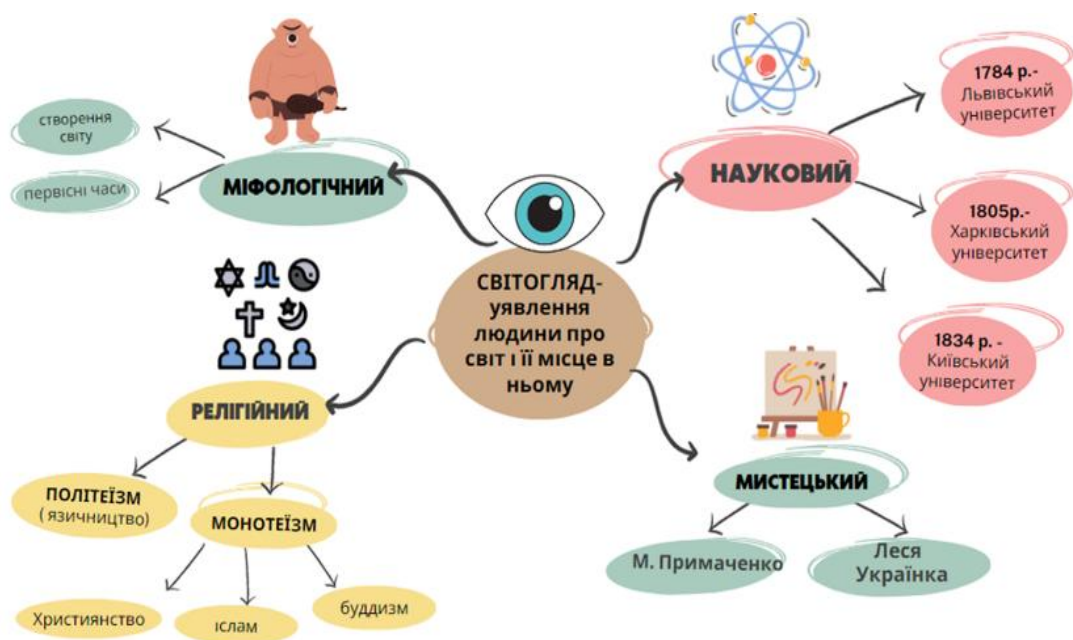
- ✓ **Технологія розвитку критичного мислення:** *учні вивчають історичний матеріал, оцінюють його достовірність, аргументують свої точки зору.*
- ✓ **Технологія проєктного навчання:** *учні можуть працювати над історичними проєктами, розв'язуючи проблеми та представляючи результати своєї роботи.*
- ✓ **Інформаційно-комунікаційні технології:** *використання сучасних засобів комунікації та доступу до інформації для дослідження історичних подій та обговорення результатів.*
- ✓ **Інтерактивні технології:** *застосування вправ та завдань, що сприяють активній участі учнів у процесі навчання.*
- ✓ **Ігрові технології:** *використання ігор для інтерактивного вивчення історії та розвитку навичок.*
- ✓ **STEAM-технології:** *інтеграція науки, технології, інженерії, математики, мистецтва для комплексного розвитку учнів.*

Для ефективного впровадження діяльнісного підходу вчителі можуть скористатися різноманітними інструментами та інноваційними методами. Розглянемо деякий сучасний інструментарій, що може сприяти реалізації цього підходу в умовах НУШ:

• Ментальні карти

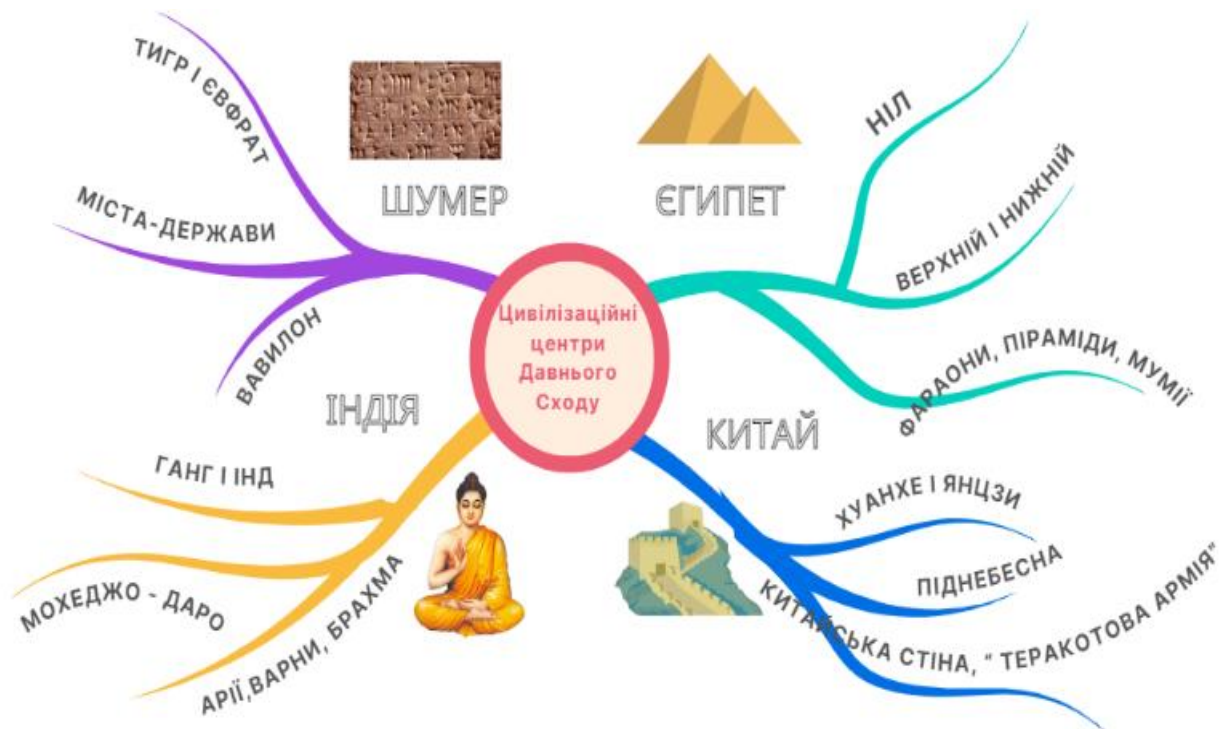
Ментальні, або інтелект-карти, є ефективним інструментом для візуалізації та розуміння інформації. Вони можуть бути використані для розв'язання завдань, тренування креативності та стимулювання творчої уяви. Принцип побудови інтелект-карт буде доцільно використовувати на уроках узагальнення, адже це дозволяє відобразити весь матеріал з навчальної теми у вигляді асоціативних зв'язків. Також ментальні карти можна створювати під час уроку пояснення нового матеріалу, разом з учнями, відтворюючи на дошці ключову інформацію, або демонструвати вже готові зображення, створені на різних онлайн-ресурсах, наприклад **Canva** або **XMind**.

Ментальна карта до уроку історії в 5 класі НУШ
«Світогляд впродовж історії»





*Ментальна карта до уроку історії в 6 класі НУШ
«Перші землероби та скотарі України»*



*Ментальна карта до уроку історії в 6 класі НУШ
«Цивілізаційні центри Давнього Сходу в часі та просторі»*

• **Метод проєктів**

Одним із ключових для реалізації діяльнісного підходу у навчанні є метод проєктів. Самостійне здобування знань, їхня систематизація, можливість орієнтуватися в інформаційному просторі, бачити проблему й ухвалювати рішення - реалізується саме через цей метод.

Теми проєктів можуть бути різними, як і методи виконання. За тривалістю вони переважно короткострокові (міні-проєкти, що розраховані на термін від одного до декількох уроків) та мають незвичний формат. Зокрема, пропоную учням створити сторінки історичних діячів в соціальних мережах Facebook, або Instagram, меморіальні дошки, фотоквести про історичні пам'ятки рідного міста, відеопроєкти в соціальній мережі Тік Ток, лепбуки, тощо.

Ще одним методом проєктної діяльності на уроках історії є використання лепбуку. **Лепбук** у навчанні виступає в якості фінального етапу вивчення конкретної теми. Після освоєння матеріалу учень створює таку розкладну папку, в якій систематизує та представляє всі отримані знання. Головна ідея полягає не лише в структуруванні інформації, але й в творчому та яскравому викладі. Чим більше складових, тим більш інформативною є тека, а завдяки різнобарвній візуалізації зміст навчального матеріалу краще запам'ятовується.

Лепбук фактично представляє собою тематичний посібник, який вражає своєю яскравістю та чіткою структурою, відповідає всім вимогам до предметно-розвиваючого середовища. Він інформативний, багатофункційний, сприяє розвитку творчості, уяви, може використовуватись одночасно групою дітей, має дидактичні властивості, крім того є засобом художньо-естетичного розвитку, залучає учня до світу мистецтва. Якщо для учнів лепбук - це книжка з цікавими інтерактивними елементами, то для педагога це "дидактичне та методичне поле" для організації навчально-виховного процесу, зокрема: нова форма організації пізнавальної активності учнів та їх самостійності, новітній спосіб організації навчальної діяльності, форма презентації результатів проєкту або тематичного тижня.

Під час роботи з лепбуком учні навчаються:

- планувати майбутню діяльність;

- домовлятися з однолітками, розподіляти обов'язки;
- добирати, узагальнювати та систематизувати інформацію;
- приймати рішення, спираючись на свої знання й уміння;
- спілкуватися, висловлювати власні думки й побажання;
- самостійно аналізувати та робити висновки.

Створення лепбуків вимагає певної підготовки як вчителя, так і учнів. Можна виділити декілька кроків його створення.

КРОК 1. Постановка проблеми. На першому етапі обираємо тему, яка повинна бути цікавою дитині, або групі дітей, доступною, відповідати віковим особливостям.

КРОК 2. Складання плану. Тему необхідно розбити на підтеми, на дрібніші частини інформації. Адже лепбук - це не просто книжка з картинками, а навчальний посібник. Тому потрібно продумати, план того, про що буде інформувати папка, аби повністю розкрити тему.

КРОК 3. Створення макета. Необхідно продумати основу для лепбука. Вона може бути у вигляді стандартної книжечки з двома розворотами, картонної папки формату А3 або А4, книжки-гармошки(лепорелло), фігурної папки. На основі розташовуються різноманітні міні- книжки, кармани тощо.

КРОК 4. Збір інформації. Після створення макета починається збір інформації для кожного розділу лепбука. Важливо вибрати цікаві та відомі факти, які будуть зрозумілі та захоплюючі для дитини.

КРОК 5. Оформлення. Під час додавання інформації до лепбука враховується його графічне оформлення. Картинки, схеми, кольори та ілюстрації роблять його привабливим та зрозумілим.

КРОК 6. Перевірка та корекція. Після завершення лепбука проводиться перевірка з метою виявлення можливих неточностей чи недоліків, щоб переконатися, що він логічний та інформативний.

КРОК 7. Презентація. Учень може презентувати свій лепбук перед класом, де він демонструє отримані знання та навички.

Наприклад, з учнями 5 класів НУШ можна створити лепбуки, з тем «Історичні джерела», «Історія приладів для вимірювання часу», а з учнями 6

класів - «Стародавній Єгипет», «Стародавня Індія» та «Стародавній Китай», тощо.

Отже, можливості використання лепбуків як під час уроків, так і вдома - необмежені. Це гра, творчість, пізнання й дослідження нового, повторення і закріплення вивченого, систематизація знань і цікавий вид спільної діяльності дітей, що спонукає до творчості та усвідомленого навчання.

• Ігровий метод











Враховуючи вікові особливості учнів 5-6 класів, важливо відзначити, що одним із ключових методів навчання в Новій українській школі, що реалізує діяльнісний підхід, є ігровий метод. У чому ж полягає особливість ігор, які варто використовувати? Суть у тому, що гра виступає як засіб самопізнання та вираження дитини, сприяє розвитку уваги, пам'яті, мислення, концентрації уваги, допомагає виражати та розуміти емоції, співпереживати, а також сприймати перемогу та поразку. Гра формує певні риси характеру, такі як прагнення до лідерства та комунікабельність, учні вчаться долати труднощі та спілкуватися один з одним. Такий підхід в навчанні сприяє не лише засвоєнню знань, а й повноцінному розвитку особистості учня.

На уроках історії діти в захопленні від рольових ігор та коротких інсценізацій, що дозволяють цікаво висвітлити історичні факти. Актуалізацію



опорних знань досить часто проводжу у вигляді «Історичного пінг-понгу», «Історичного батлу», «Градус питань» та гри «Фейк чи не фейк?» тощо.

Полюбляють учні грати історичний «**Морський бій**», який створено у вигляді презентації у застосунку Microsoft PowerPoint з використанням **тригерів** (ефект, що спрацьовує після натискання на об'єкт слайду, але не відбувається автоматичний перехід на інший слайд). Якщо учень обирає координати певного корабля і, при натисканні, він зникає, то гравець відповідає на запитання, а якщо ні - його перекидає на слайд із запитаннями. Запитання підбираю відповідно до теми уроку. Цю гру можна використовувати як на етапі актуалізації знань учнів, так і під час рефлексії.

	А	Б	В
1			
2			
3			

Ще однією цікавою грою є «Історичний лабіринт». Учні повинні відповісти на запропоновані твердження «так», або «ні» та зібрати послідовно літери, щоб утворити слово та пояснити його значення.



До уроку в 6 класі «Форми організації первісних спільнот».

Гра «Факт чи фейк»

(До уроку в 5 класі « Міфи в історії»)

Правила гри: якщо учні вважають, що це факт, вони підносять великий палець руки догори, а якщо фейк- опускають донизу.



1. До 1240 року Лондон був найбільшим містом Європи (ФЕЙК)

До майже повного руйнування у 1240 році монголо-татарами Київ був одним із найбільших міст Європи. В 50 разів більшим за Лондон, в 10 — за Париж. Досяг свого

розквіту за Ярослава Мудрого (1010-1054 н. е.), який поріднився з королівськими родинами Франції, Норвегії, Румунії та Польщі. Його населення складало близько 50 000 жителів. Щоб знову досягти таких демографічних показників, знадобилося близько 600 років.

2. У Стародавньому Римі сечою полоскали рот та відбілювали зуби(ФАКТ)

Дійсно є такий історичний факт, що у Стародавньому Римі сечою полоскали рот та відбілювали зуби. Цей продукт був настільки популярним серед римлян, що його збирали у громадських туалетах та продавали.

3. У Стародавньому Єгипті слуг фараонів обмазували медом, щоб мухи не турбували самих правителів(ФАКТ)

Єгипетські фараони не жалкували меду для своїх слуг. Але їсти мед їм було заборонено. Слуги намащувалися медом, щоб мухи не турбували самих правителів.

4. В VI столітті кішки спровокували спалах бубонної чуми в Європі(ФАКТ)

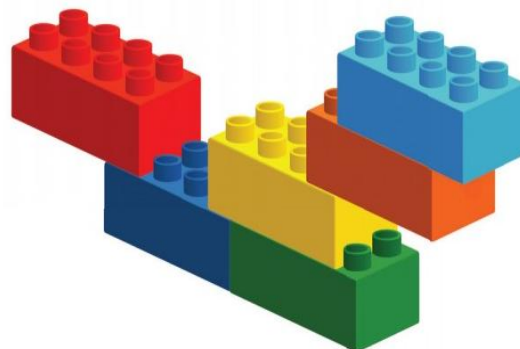
Папа римський Григорій IX вірив, що кішки — це породження диявола, і їх винищували. В результаті чисельність щурів настільки зросла, що спалахнула чума, яка погубила 100 мільйонів чоловік.

5.Вікінги носили роги на своїх шоломах(ФЕЙК)

Насправді ж, рогаті шоломи носили актори, що грали вікінгів в оперній постановці за мотивами середньовічної епічної поеми “Перстень нібелунгів” в 1876 році. З тих пір поширилася думка, що у вікінгів був такий звичай. Однак, історики не виявили жодних доказів, які б підтверджували це.

Використання «шість цеглинок» LEGO на уроках історії в НУШ

«Шість цеглинок» представляє собою практичний інструмент та ефективний засіб для реалізації ігрових та діяльнісних методів навчання. Сучасна проблема залежності дітей від електронних пристроїв, таких як смартфони та планшети, вирішується за



допомогою кубиків LEGO. Вони пропонують альтернативу, спрямовану на розвиток фантазії, дрібної моторики рук та просторової уяви. Кубики приємні на дотик, безпечні для використання та дозволяють дітям творчо діяти.

Значущим кроком у цьому напрямку є Меморандум про взаєморозуміння між Міністерством освіти і науки України та The LEGO Foundation. Цей меморандум передбачає упровадження ігрових та діяльнісних методів навчання в освітніх закладах різних рівнів. Ініціатива спрямована на всебічний розвиток дитини, формування наскрізних умінь та переосмислення педагогічних підходів до навчання.


The LEGO Foundation (Королівство Данія), усвідомлюючи необхідність продовження ініціатив щодо запровадження ігрових та діяльнісних методів навчання в освітній процес закладів дошкільної, загальної середньої та вищої освіти, з метою всебічного розвитку дитини, формування у неї наскрізних умінь; з метою переосмислення та зміни підходів педагогів, а також з огляду на прагнення досягнути системних змін в освіті забезпечило українські школи кубиками «шість цеглинок» для використання в навчальному процесі.

Як можна їх використати на уроках історії в 5 класі НУШ? Наприклад, для формування ключової математичної та предметної хронологічної компетентностей на уроках історії в 5-7 класах НУШ практикується розв'язування історичних задач, під час яких доцільно використати ці цеглинки LEGO. Можна перед прочитанням умови задачі, розповісти учням короткі, але цікаві історичні факти, продемонструвати історичні об'єкти, або постаті.




Далі учні ознайомлюються з умовою задачі та, після здійснення обчислень, повинні піднести ту цеглинку LEGO, яка відповідає правильній відповіді. Ось приклад задачі на встановлення віддаленості події від сьогодення.

**СКІЛЬКИ РОКІВ ТОМУ БУВ
ВІДКРИТИЙ КИЇВСЬКИЙ
УНІВЕРСИТЕТ?**



179



189



199

Завдання можна ускладнити, здійснивши інтеграцію з математикою, та запропонувати учням обчислити, наприклад, площу цієї історичної пам'ятки та піднести відповідну цеглинку.

Будівля Київського університету являє собою монументальний замкнений квадрат. Довжина його фасаду **146 м.
Обчисліть, яку площу земельної ділянки займає університет.**





21316 м²



18220 м²



10852 м²

Ще один вид задач - на встановлення віддаленості однієї події від іншої. (*Скільки років минуло від однієї події до іншої? На скільки одна подія відбулась раніше за іншу?*). Можна ще запропонувати учням визначити, що це за історичні особи зображені на прозирці.

Хто правив найдовший період часу?

		
945-964 р.	980-1015 р.	1036-1054 р.
		

Ось приклад задачі на встановлення дати події за її віддаленістю від сьогодення. (У якому році відбулась подія, якщо відомо, що від неї минуло ...років?).

Київському фунікулеру 118 років. У якому році було зведено київський фунікулер?

		
1805	1905	1907

Доцільно буде ознайомити учнів з цікавою інформацією про фунікулер для кращого розуміння, наприклад, такого змісту: «Проблема зв'язку між Верхнім містом та низинним Подолом існувала з часів виникнення Києва. Спершу стародавні кияни користувалися крутими стежками, потім — Андріївським узвозом. Ідею збудувати між верхньою і нижньою частинами міста механічний підйом у вигляді невеличкої похилої залізниці з канатною

тягою подав інженер Артур Абрагамсон. Спорудження фунікулера тривало впродовж 1902–1905 років. Фунікулер урочисто відкрили 20 травня 1905 року, регулярні пасажирські перевезення розпочалися з 21 травня». Продовжуючи інтеграцію з математикою можна запропонувати обчислити швидкість фунікулера, якщо відстань у 222 м між верхньою та нижньою станціями фунікулер долає за 3 хвилини, тощо.

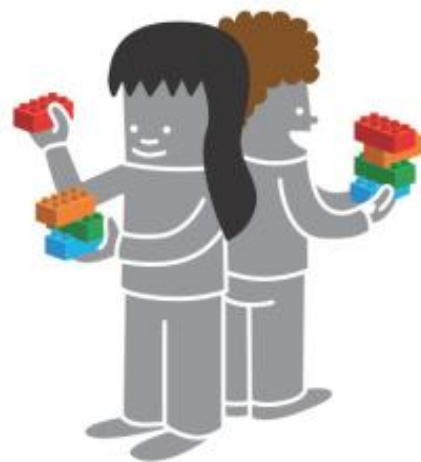
Ще одним варіантом застосування цеглинок LEGO є різноманітні завдання з використанням їхнього кольору. Діти вчаться утримувати інформацію у пам'яті, бути уважними і не відволікатися, самостійно опрацьовувати матеріал та вести пошукову діяльність. Ось зразки таких завдань.



КОЛЬОРОВІ ЗАВДАННЯ

(до уроку в 6 класі на тему «Велика грецька колонізація»)

1. Діти обирають двох ведучих, один з яких обертається спиною до гравців, а інший – спиною.
2. Кожен гравець бере собі одну цеглинку будь-якого кольору.
3. Ведучий, який стоїть обличчям до гравців, бере усі шість цеглинок, та показуючи по одній гравцям, запитує у другого ведучого: «Що зробити цьому кольору?» У ведучого є перелік завдань, які він може обрати. Наприклад:



- *Відшукати, що називають Великою грецькою колонізацією та коли вона відбувалась;*
- *Визначити причини Великої грецької колонізації;*

- Дослідити в яких напрямках відбувалась грецька колонізація та де було найбільше колоній;
- З'ясувати як називалась перша грецька колонія на території України та хто її заснував;
- Виписати у зошит і відшукати на карті грецькі міста-колонії в Північному Причорномор'ї;
- Дослідити яким було життя грецьких колоністів.

4. Коли всі кольори отримали завдання, обидва ведучі повертаються та по черзі піднімають один з шести кольорів, а учасники, які мають такий колір, озвучують завдання. Розпочинається відлік часу на їх виконання (3-5 хвилин).

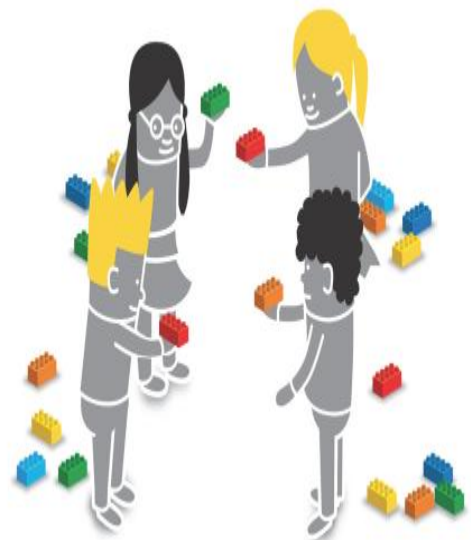
Запитання до дітей

1. Яке завдання отримала зелена/жовта/червона цеглинка?
2. Яке завдання виконуватиме більшість гравців?

КОЛЬОРОВІ ФАНТИ

(до уроку в 6 класі « Міфологія та релігійні уявлення в державах Давнього Сходу»)

1. Діти та вчитель розподіляють завдання для кожного кольору. Наприклад:
 - **Жовті** - вивчають єгипетський міф про створення світу та бога Озіріса;
 - **Червоні** – виписують єгипетських богів та що вони уособлюють;
 - **Помаранчеві** – досліджують богів та міфологію вавилонців;
 - **Зелені** – з'ясовують у чому особливість індуїзму;
 - **Блакитні** - з'ясовують у чому особливість буддизму;
 - **Сині** - досліджують китайське вчення- конфуціанство.
2. Кожен гравець бере собі одну цеглинку з чарівного мішечка.
3. Коли усі кольори отримали завдання, розпочинається відлік часу на їх виконання (3-5 хвилин)



4. Метод може використовуватись як повноцінне джерело на різних етапах уроку, що розширює можливості його застосування.
5. Практична реалізація дозволяє охопити весь спектр історичних предметних компетентностей учнів.
6. Легка доступність програм для генерації "хмар слів" дозволяє залучати учнів до самостійного розроблення навчальних проєктів у цьому форматі, що розвиває їх творчість та самостійні навички.

Є багато способів використання «хмар слів» на уроці історії, зокрема учні можуть:

- визначити тему уроку;
- пояснити як здійснюється відлік часу в історії;
- відшукати яке історичне поняття зашифроване у хмаринці та пояснити його значення;
- дати назву хмаринці та пояснити значення слів;
- скласти розповідь, використовуючи якомога більше слів із хмаринки;
- обрати слова, які стосуються уроку та поставити запитання до них;
- прочитати в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку;

Є також можливість додавати гіперпосилання. Учні обирають незнайомі слова та натискають на них і отримують потрібну інформацію. Це тільки деякі варіанти використання "хмар слів". Кожен вчитель може додати найрізноманітніші ідеї до свого арсеналу вправ. Для його створення використовується кілька сервісів, усі вони прості і доступні. Одним з найпопулярніших є англomовний сайт WORDART.

Потрібно зазначити, що у багатьох підручниках НУШ вже розміщені завдання з готовими хмаринками слів, або пропонують створити їх власноруч. Ось деякі приклади «хмаринок» та завдання до них.

Завдання: визначте, яке історичне поняття зашифроване у хмаринках.



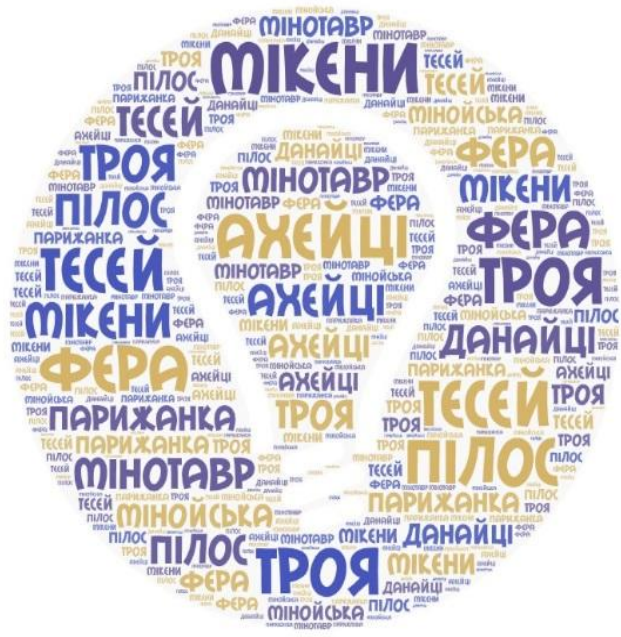
Завдання: дайте назву хмаринці та поясніть значення закодованих у ній слів;



Завдання: складіть розповідь, використовуючи якомога більше слів із хмаринки.



Завдання: оберіть слова, які стосуються нашого уроку та поставте запитання до них



Завдання: прочитайте тему уроку.



Завдання: прочитайте в «хмарі» головне питання, на яке необхідно знайти відповідь протягом уроку.

Завдання: визначте, як здійснюється відлік часу в історії, вкажіть століття даних дат



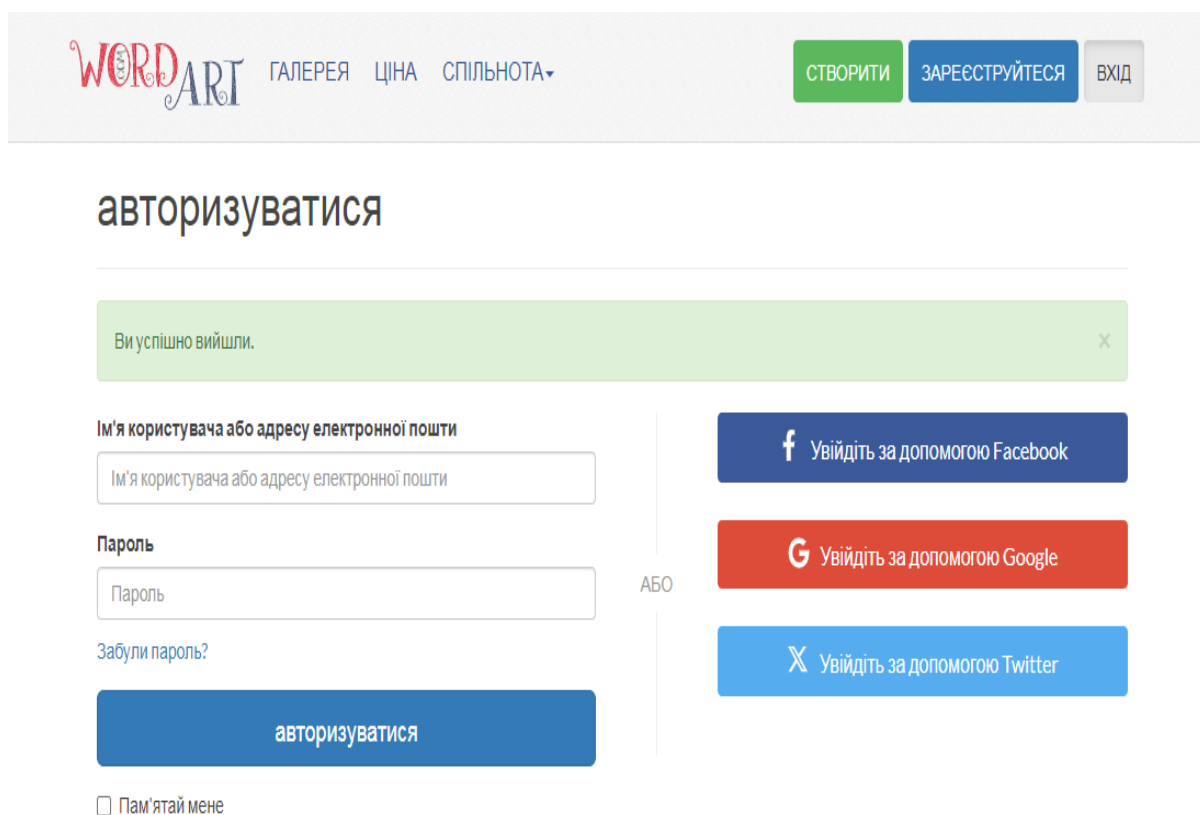
Завдання: перейдіть за покликанням, розгляньте хмаринку, натискайте на незнайомі слова та з'ясуйте їх значення.

Алгоритм створення «хмар слів»



Переходьте на сервіс за покликанням <https://wordart.com/> по створенню хмар слів. WORDART - це англomовний сайт, але ви натисніть праву клавішу миші та **переведіть сторінку на українську мову.**

Спочатку потрібно зареєструватися, натиснувши кнопку **ЗАРЕСТРУЙТЕСЯ**, або зайти на сайт за допомогою свого акаунту. На екрані після реєстрації буде відображатись ваш профіль

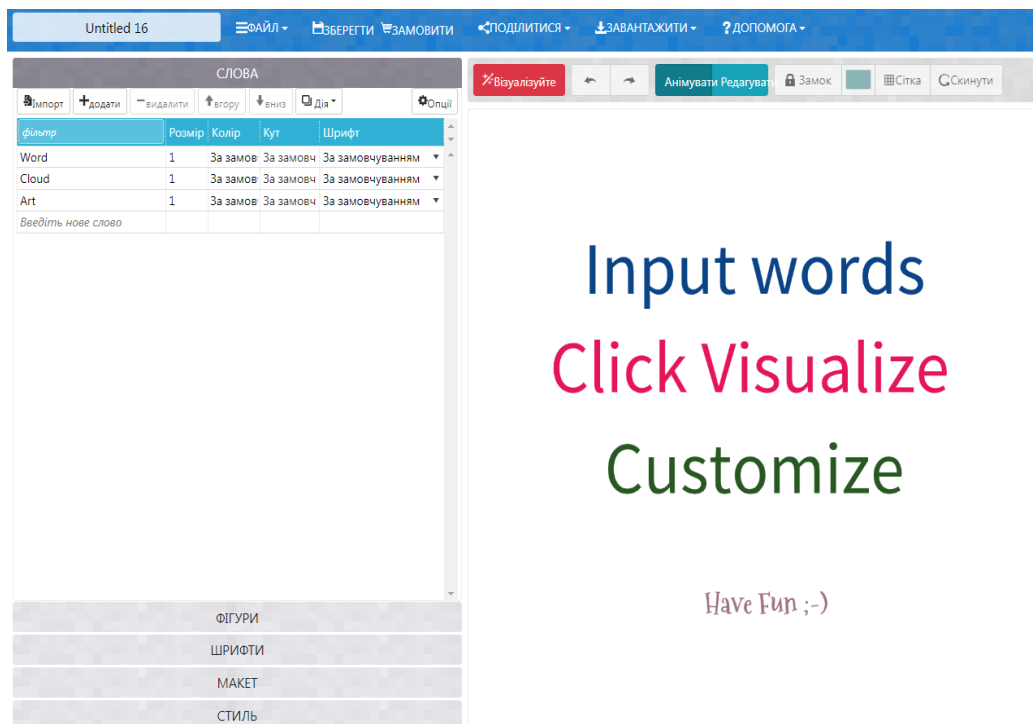


The screenshot shows the WordArt website interface. At the top, there is a navigation bar with the WordArt logo and links for 'ГАЛЕРЕЯ', 'ЦІНА', and 'СПІЛЬНОТА'. On the right side of the navigation bar, there are three buttons: 'СТВОРИТИ' (Create), 'ЗАРЕСТРУЙТЕСЯ' (Sign Up), and 'ВХІД' (Login). Below the navigation bar, the main heading is 'авторизуватися' (Log in). A green notification bar at the top of the login section says 'Ви успішно вийшли.' (You have successfully logged out.). The login form consists of two input fields: 'Ім'я користувача або адресу електронної пошти' (Username or email address) and 'Пароль' (Password). Below the password field is a link 'Забули пароль?' (Forgot password?). To the right of the input fields, there are three social login buttons: 'Увійдіть за допомогою Facebook' (Log in with Facebook), 'Увійдіть за допомогою Google' (Log in with Google), and 'Увійдіть за допомогою Twitter' (Log in with Twitter). A vertical line with the word 'АБО' (OR) is positioned between the input fields and the social login buttons. At the bottom of the login form, there is a blue button labeled 'авторизуватися' (Log in) and a checkbox labeled 'Пам'ятай мене' (Remember me).

Хмаринку слів можна створити і без реєстрації, натиснувши на слово **СТВОРИТИ**, але ваш результат не буде збережено.

Після реєстрації натискаємо клавішу **+СТВОРИТИ**. Ваш конструктор буде виглядати ось таким чином.

Меню буде розташоване зліва, де перша колонка - "**СЛОВА**". Кількість слів можна збільшувати, або зменшувати за допомогою кнопок "**+ДОДАТИ**" та "**ВИДАЛИТИ**". Крім того, є можливість вводити слова самостійно. Справа відобразатиметься "хмаринка". Натискання кнопки "**ВІЗУАЛІЗУЙТЕ**" застосовуватиме всі зміни до хмаринки слів.



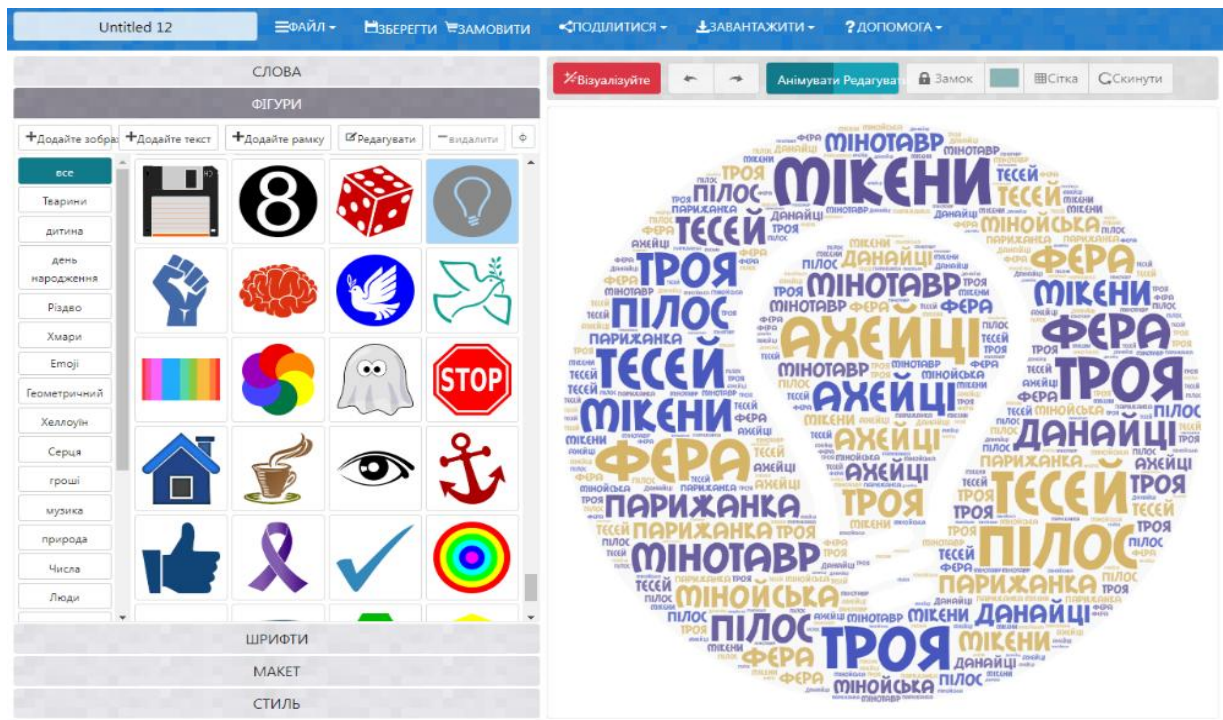
Для додавання слів, які вам потрібні на урок, введіть їх у стовпчик. Кожне слово можна змінити за допомогою різних параметрів, таких як колір, шрифт і розмір. Після внесення змін, необхідно натискати кнопку **"ВІЗУАЛІЗУЙТЕ"**, щоб зберегти їх.

Також ви можете використовувати різні шрифти, змінювати напрямок тексту та вибирати стилі в підтемах **"ФІГУРИ"**, **"ШРИФТИ"**, **"МАКЕТ"**, **"СТИЛЬ"**. Зверніть увагу, що деякі шрифти можуть не підтримувати українську мову, тому варто обирати ті, що розташовані на блакитному та сірому фоні.

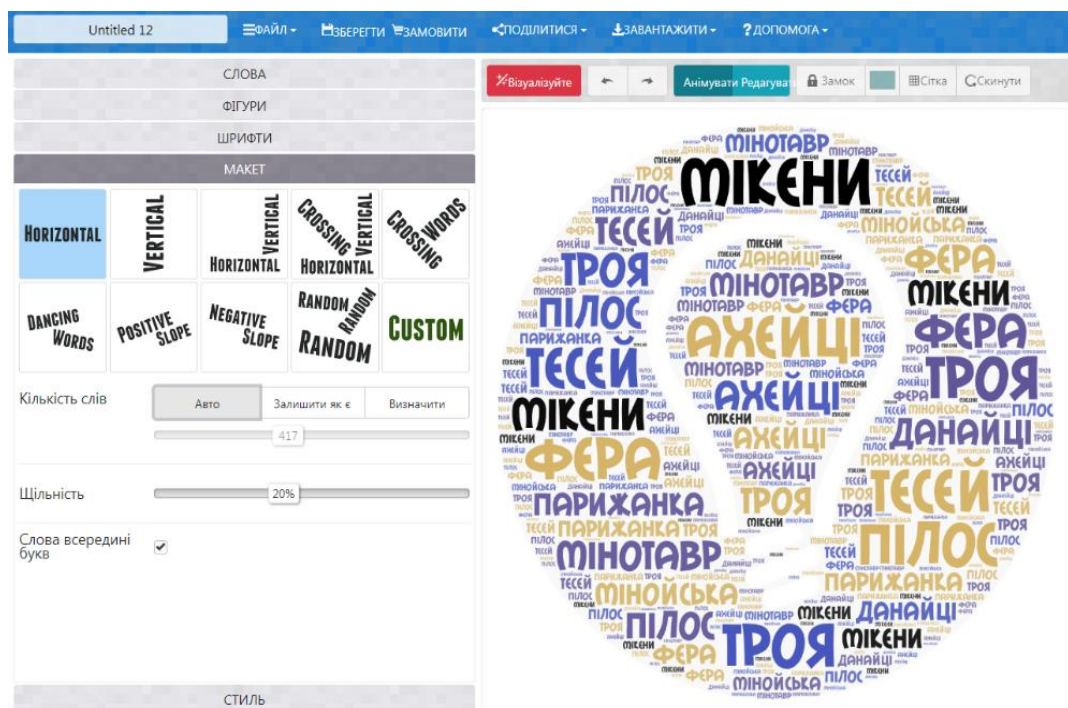
Також, у випадку, коли замість слів відображаються пусті квадратики, або знаки питання, перейдіть до розділу **"ШРИФТИ"** та оберіть шрифт, який підтримує українську мову. Після вибору, натискайте **"ВІЗУАЛІЗУЙТЕ"**, щоб зберегти зміни.

Можемо змінювати кольори слів. Натискаємо на колонку **КОЛІР**, обираємо колір і тиснемо **ЗАСТОСУВАТИ**.

Особливістю програми є можливість створення хмаринок різних форм, які можна самостійно вибрати натиснувши кнопку **ФІГУРИ** ізастосувати **ВІЗУАЛІЗУЙТЕ**.



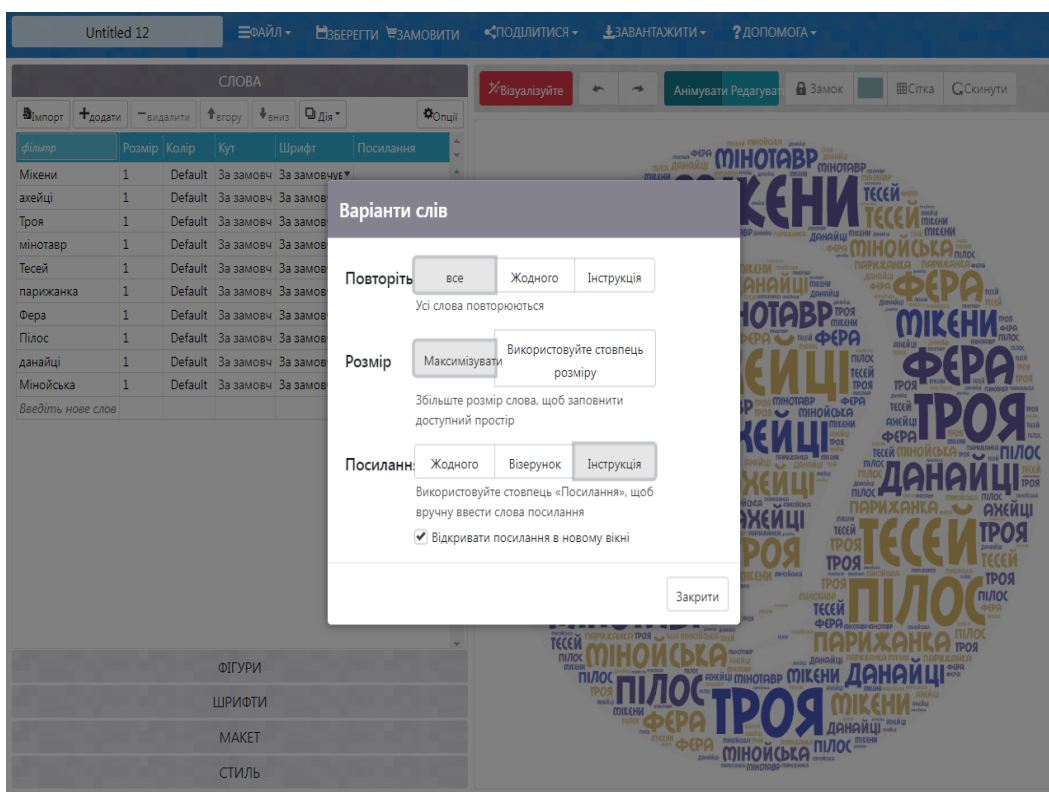
Щоб змінити напрям тексту натискаємо кнопку **МАКЕТ** і вибираємо напрям тексту. Це може бути вертикальні, горизонтальні, перехресні і інші.



Натискаючи на різний напрям тексту, можна підібрати те, що вам найбільше підходить. Для кращого сприйняття учнями рекомендують використовувати горизонтальний напрям тексту, але хмаринка з різними напрямками є цікавішою для дітей, розвиває їхню уважність.

Ще однією перевагою цієї програми є можливість додавати гіперпосилання. Повертаємось з вами знову до редагування слів, натиснувши **СЛОВА**, далі обираємо кнопку **ОПЦІЇ – ПОСИЛАННЯ – ІНСТРУКЦІЯ**,ставимо галочку і закриваємо натиснувши **ЗАКРИТИ**. У нас з'являється додатковий стовпчик **«ПОСИЛАННЯ»**

В додатковий стовпчик можна додавати різні посилання з Google, які допоможуть швидко здійснити перехід до потрібної сторінки. Важливо запам'ятати слова, які ви будете використовувати. Для додавання посилань, відкрийте нове вікно, знайдіть потрібний сайт, скопіюйте адресу, вставте в стовпчик і натисніть **"ВІЗУАЛІЗУЙТЕ"**.Посилання буде збережено.



Також ви можете використовувати аудіо, відео та інші джерела інформації. Ці посилання дозволяють зацікавити учнів та активізувати їхню пошукову діяльність під час уроку. А ще можна запропонувати учням створити власну хмаринку слів, це підвищить їх інтерес до предмету і зацікавить в подальшому пошуку інформації.

Обов'язково потрібно зберегти хмаринку, натиснувши на кнопку **ЗБЕРЕГТИ**. Хмаринка зберігається у вашому кабінеті, де ви зможете її використовувати.

для учнів молодшої вікової групи та 5-7 класів. Важливо враховувати пораду К. Д. Ушинського: «Дайте дитині трохи порухатися, і вона знову подарує вам десять хвилин уваги, а десять хвилин жвавої уваги, якщо ви зуміли їх використати, дадуть вам в результаті більше, ніж цілий тиждень напівсонних занять».

За допомогою руханок можна попередити виникнення таких захворювань, як сколіоз та вади зору. Тому одним із пріоритетних напрямів НУШ є поглиблення міжпредметних зв'язків з фізкультурою, реалізація нової концепції, використання фізкультхвилинок як засобу проміжного закріплення знань з теми.

Впровадження руханок на уроках історії допоможе не лише поліпшити здоров'я дитини, але також стане ефективним засобом повторення та усвідомлення нового матеріалу.

Ось деякі **історичні руханки, які доцільно використовувати на уроках історії у 5-6 класах НУШ**, під час яких вчитель говорить та показує рухи, що асоціюються з певним видом занять, або зображуючи історичні події, а учні повторюють:

1. Ми історію вивчаєм-
Наш підручник відкриваєм,
Інформацію цікаву в голові
завжди тримаєм.

Голод, війни, рабство, страх
Несли люди на плечах.
Та часи різні бували-
І народи процвітали:
Працювали на землі,
Будували кораблі,
Рибу неводом ловили,
Малювали і ліпили.

2. Літописці-мудрі люди,
Бо писали завжди й всюди,

Величезні письменна-
В звитки їх складать пора,
Притиснути сургучом-
І роки всі по плече!

3. Археолог ось з'явився-
Все уважно роздивився,
Повернувся, потягнувся,
одягнувся й швидко взувся;
Заступом став працювати,
Щоб скарби з землі дістати.
Він копав, копав, копав,
Та втомився і сказав:
"Зараз трошки відпочину,
та цю справу не покину!"

4. Ми з вами йшли-йшли,
Величезну курган-могилу знайшли,
Ми копали, ми копали,
Розчищали, розчищали,
Відмивали, відмивали,
У музей передавали.

5. А трипільці майстровиті,
Вправні й дуже працьовиті:
Мідь чудово виплавляли,
Пряли й дуже добре ткали,
Пшеницю-просо засівали
І врожай серпом збирали.

6. Селяни в Київській Русі
Ремеслами займались,
І полювали у лісах,
Й на бортництві теж знались.
Із меду диких бджіл вони
Свічки робили вправно,
Ловили рибу у річках
І вишивали гарно.

7. Козаки зібрались в бій.
Перевіримо їх стрій
Станьте біля парт гарненько
Потупцюйте всі рівненько.
Поправляйте шаблю вміло,
Щоб на боці не висіла.
Руки в боки, спина прямо.
Козакам сідатирано.
Поскачуть як спритні коні,
Що готуються до бою.
Потім п'ять разів присядьте

І за парти тихо сядьте.

8. Встаньте швидко на носочки
Покрутіться в різні бочки.
Потанцюйте гопака,
І пограймо в козака.
Шаровари натягніть,
Оселедець закрутіть,
За пояс шаблю покладіть.
На коня тепер сідайте
Й до роботи приступайте.

9. Єгиптяни працьовиті,
мудрі і талановиті-
Піраміди будували,
Ніл увесь перепливали,
Дружно у похід ходили,
Й відпочить також любили

10. Юлій Цезар вправний був
Міг стрибати без упину
Й присідати в ту ж хвилину.
Трохи вліво нахилитись,
Потім вправо подивитись.
Вмів він добре керувати,
Руки в боки і сідати.

11. Римляни-народ військовий,
Воювати завжди готовий:
Спис вперед і щит підняли,
дружно всі покрокували,
Від стріли всі ухилились,
Вліво-вправо подивились,
Всі присіли, підвелись
І в атаку подались.

12. Піхота морська у Римі потужна, А потім пригнулись-від стріл всі
Морські піхотинці у ній дуже мужні, укрились,
Мобільні, гнучкі і тактику мають, Вже руки втомились від зброї важкої,
Як вести атаку на ворога знають: Ідуть відпочити в теплі покої.
то випад вперед, то назад нахилились,

13. Перенесемося до Києво-Печерського монастиря і бачимо за роботою Нестора, відомого літописця. Спробуємо і ми докласти зусиль до написання його літопису. Перш ніж починати літописець вибирав собі гусине перо, яким писав, давайте оберемо й ми.. Правою рукою ретельно виводимо першу літеру «А». У стародавніх книгах вона прикрашалась орнаментом та малюнками. Тепер обережно опустимо наше перо в чашу з чорнилом і поволі, щоб не пошкодити літопис, продовжимо писати. Вправні літописці писали і лівою рукою. Спробуймо і ми. Давайте перегорнемо наш літопис. Добре, а тепер поставте свій підпис на літописі. Отже, ми справді переконались, що ви вправні літописці.

Можна запропонувати учням **відповідати на запитання вчителя певними рухами**. Наприклад, при вивченні теми «Природа та населення Давньої Греції» у 6 класі, ставимо учням питання: «Чи правда, що греки в давнину називали себе еллінами?». Якщо діти не погоджуються, то потрібно запропонувати їм присісти, а якщо згодні – встати. Рекомендую задавати 5-7 питань, бо така кількість не займе великого проміжку часу та дасть можливість дітям розім'ятися після тривалого знаходження у статичному положенні. Необхідно проводити таку руханку швидко, підбирати вправи так, щоб при їх виконанні були охоплені різні групи м'язів, наприклад, робити нахили тулуба, підняття рук та вправ для шиї.

Ще одним видом історичної руханки є **вправа для очей**, як вид релаксу. Учням пропонується заплющити очі і уявити образ історичного персонажа з данної теми, при цьому вчитель повинен читати, або розповідати про нього. Ця вправа дає можливість не тільки відпочити та покращити настрій, а й краще запам'ятати новий матеріал, розвинути уяву дитини.

Таким чином, на сучасному етапі реформування освіти в Україні треба наголошувати на значення руханок на уроці та більше звернути увагу на процес їх використання, як один з методів діяльнісного підходу до вивчення предметів, зокрема історії.

Історія і STEM: бути чи не бути?

Окреме місце в діяльнісному підході слід виділити для STEM-технологій, які вже до 2027 року будуть впроваджені у всіх українських школах. Акронім STEM об'єднує природничі науки (Science), технології (Technology), інженерію (Engineering) та математику (Mathematics).

Сучасний світ стрімко змінюється, вже перейшовши до ери цифрових технологій. Використання штучного інтелекту, роботів, бездротових технологій та 3D-друку стає реальністю. Цифрова революція змінює спосіб, яким ми живемо та працюємо. Прогнозується, що 70% українців у майбутньому працюватимуть в області IT-технологій. Такий контекст вимагає нових навичок від майбутніх професіоналів, таких як критичне мислення, робота в команді, комунікаційні вміння та вміння вирішувати завдання на межі різних дисциплін.

STEM-освіта стає важливою складовою для підготовки нового покоління. STEM-уроки дозволяють вчителям подавати матеріал наочно, а учням – бачити, як це використовується в реальному житті. Учні вчаться працювати в команді, розвивають практичні навички та стають більш мотивованими через цікавий підхід до навчання. Після STEM-уроків діти не лише набувають знань, але й залишаються зацікавленими, обговорюючи новий матеріал та обговорюючи можливості в його застосуванні.

STEM – це лише для технарів? Зовсім ні. Останнім часом у цій системі активно розвивається й креативний напрям, який включає в себе творчі та художні дисципліни (Art). Саме він додає ще одну літеру до аббревіатури – STEAM. І це цілком виправдано, тому що майбутнє, засноване виключно на науці та технологіях, навряд чи когось потішить. STEAM-підхід зберігає орієнтир на проектну діяльність, практичну спрямованість. Але передбачає ще

включення гуманітарних та творчих дисциплін: історії, літератури, дизайн, архітектура, музика, образотворче мистецтво.

Потрібно зазначити, що STEAM – це далеко не новий підхід. Вчені, такі як Леонардо да Вінчі, давно вже довели нам, як важливо комбінувати науку і мистецтво, щоб здійснювати відкриття.



Історія є серйозною наукою, що взаємодіє з інженерією, математикою, географією, біологією, мистецтвом, а іноді з фізикою та хімією. Тому уроки історії також мають включати елементи STEM або STEAM, при цьому слід враховувати вік дітей та їхні можливості. Знаходження міждисциплінарних зв'язків рекомендується розпочинати з 5-7 класів, коли діти починають усвідомлювати історію як науку. Вже у 5 класі дитина починає розуміти сутність історії та те, на чому ґрунтуються історичні дослідження. Використання STEM дозволяє їй уявити себе дослідником, археологом або презентатором історичних відкриттів.

У вивченні історії за принципами Нової української школи провідною діяльністю повинна бути дослідницька робота. Дитина розвиває дослідницькі вміння, такі як формулювання проблеми, висування гіпотез, вибір методів розв'язання, проєктування послідовності дій та інтерпретація результатів. У процесі навчання слід акцентувати увагу на розвитку навичок роботи з інформацією, переходячи від отримання готових знань до розвиваючих та сприяючи дослідженню, творчості та співпраці.

Засоби STEM-навчання – це сукупність обладнання, ідей, явищ і способів дій, які забезпечують реалізацію дослідницько-експериментальної, конструкторської та винахідницької діяльності.

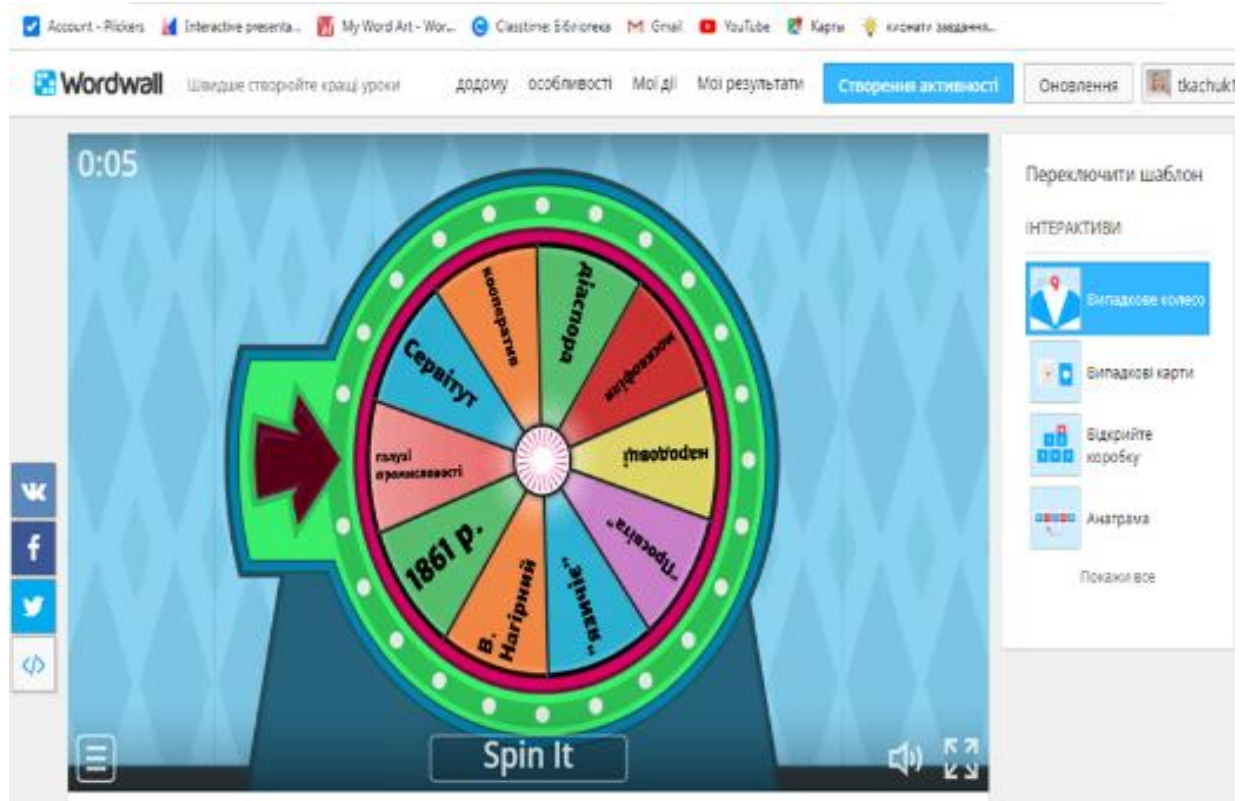
Можна виокремити такі **види засобів STEM-навчання**:

- друковані методичні засоби: підручники, електронні підручники, навчальні посібники, картки-завдання, навчальні інструкції;
- наочне приладдя: натуральне – обладнання, прилади, інструменти, матеріали, зразки тощо; зображувальне – фотографії, репродукції картин художників, плакати; знаково-символічне – знакові моделі, графіки, схеми, таблиці;
- технічні засоби навчання: інформаційні – комп’ютери, мультимедійні технології, кінопроектори, проєкційні екрани різноманітних моделей, слайдпроектори, інтерактивні дошки та контролюючі – тренажери, прилади для діагностики процесів.

Щодо STEM-освіти на уроках історії, то можна використовувати технічні засоби, пов’язані із сучасними технологіями, за допомогою яких створювати самотужки певні завдання, або пропонувати це зробити учням. Це передбачає використання різних інтернет-платформ та хмарних технологій для створення онлайн-завдань.

Потрібно відзначити такі, вже багатьом відомі, онлайн-сервіси як **Mentimetr**, **Wordwall** та **LearningApps**, які дозволяють проводити інтерактивні ігри, вікторини, складати хмаринки слів, тощо.

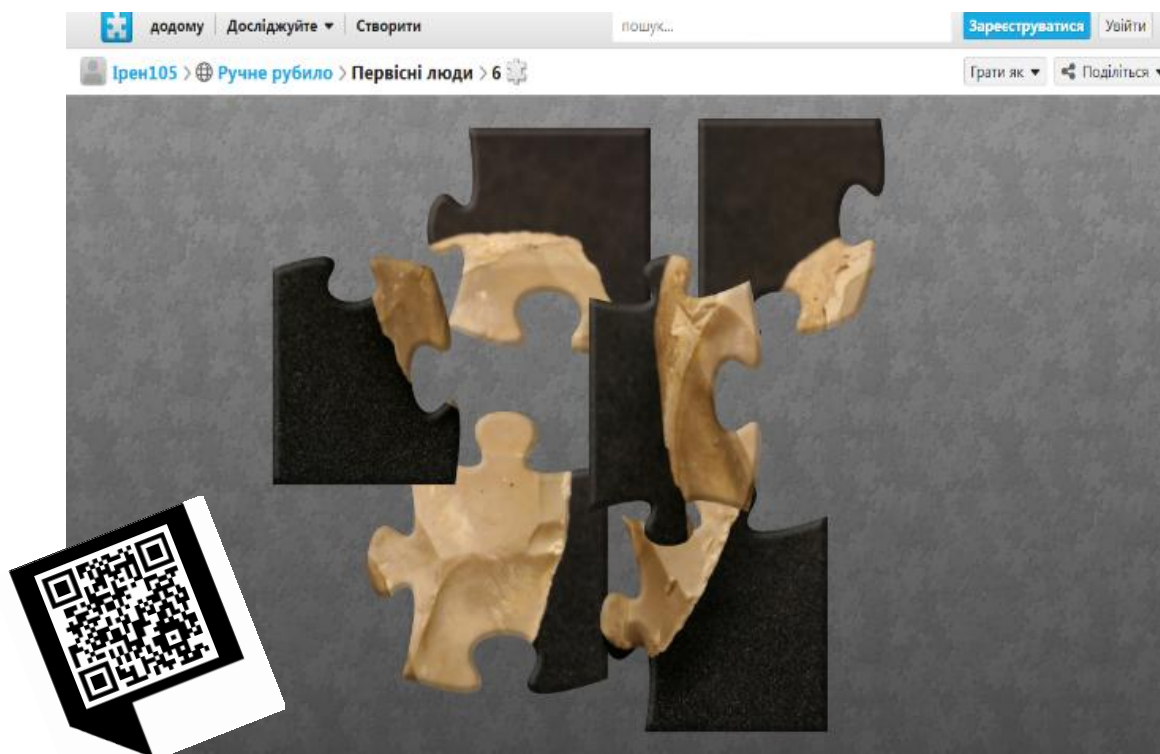




Дещо новим видом діяльності є використання **онлайн-пазлів на уроках історії**. Це чудовий спосіб захопити грую дітей, яка не тільки викликає цікавість, але й приносить користь. Вони гарно тренують уважність, розвивають пізнавальну активність, що дозволяє краще засвоїти матеріал, запам'ятати історичні персоналії, події, пам'ятки архітектури і образотворчого мистецтва та візуально їх розпізнавати.

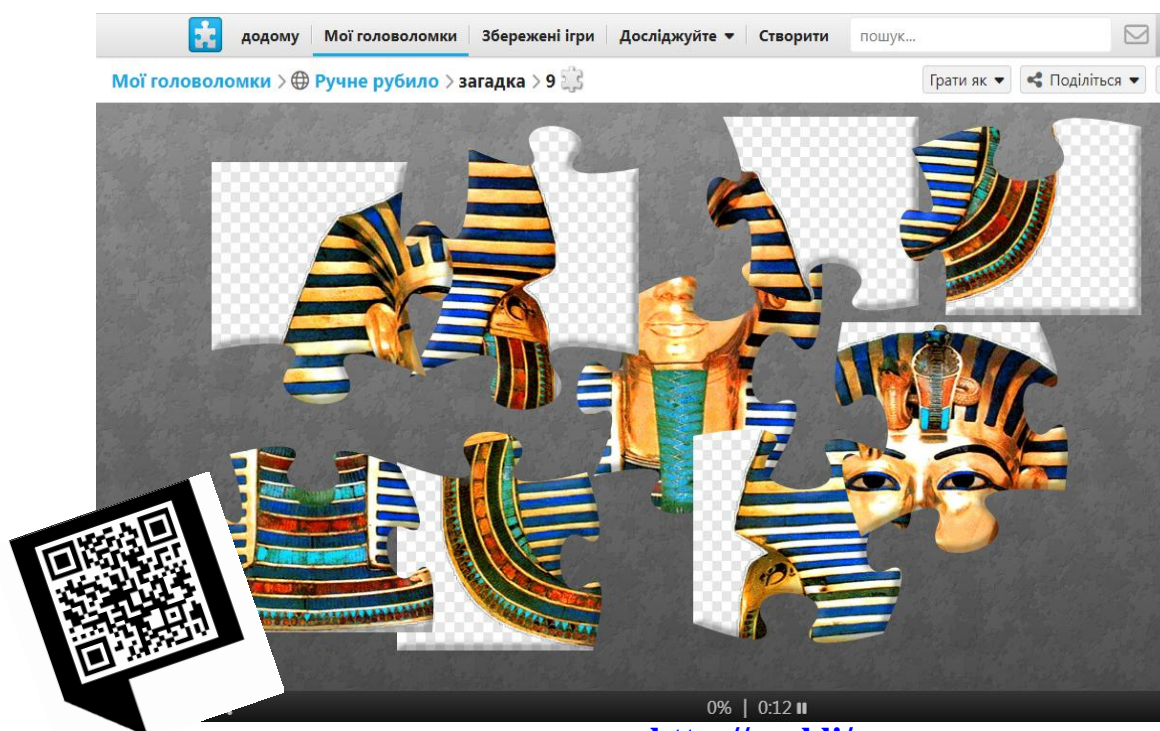
Пазли можна створювати за допомогою безкоштовного онлайн - сервісу для генерації пазлів з вихідних графічних зображень (фотографій) – **Jigsawplanet**. Для початку роботи необхідно зареєструватися, а потім користувач завантажує тематичні зображення, з яких сервіс пропонує створити різні за складністю та формою пазли. Створені роботи можна зберігати на сторінках сайтів у вигляді альбомів, або як окремі роботи та ділитися ними у соціальних мережах чи вбудовувати у власний сайт.

Наприклад, коли вивчаємо у 6 класі тему «Заняття первісних людей», можна запропонувати скласти пазл та назвати знаряддя праці, яким користувались первісні люди.



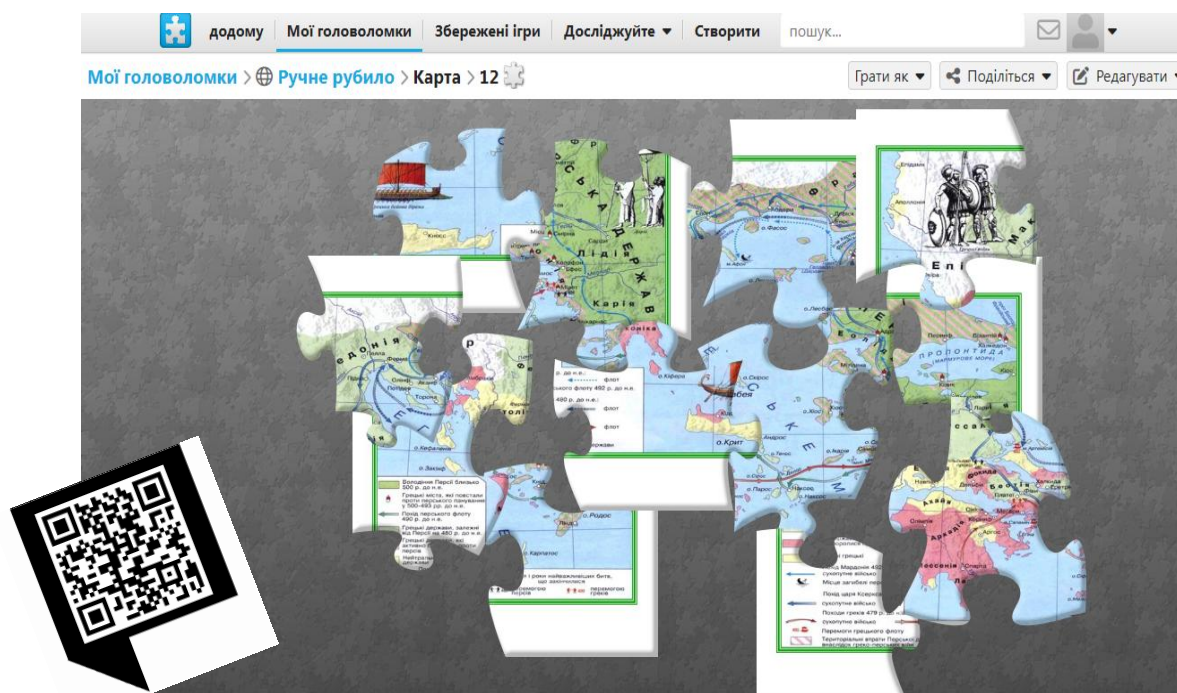
<http://surl.li/ppzwp>

Або скласти зображення та відшукати в інтернеті, хто ця історична особа чим вона відома.



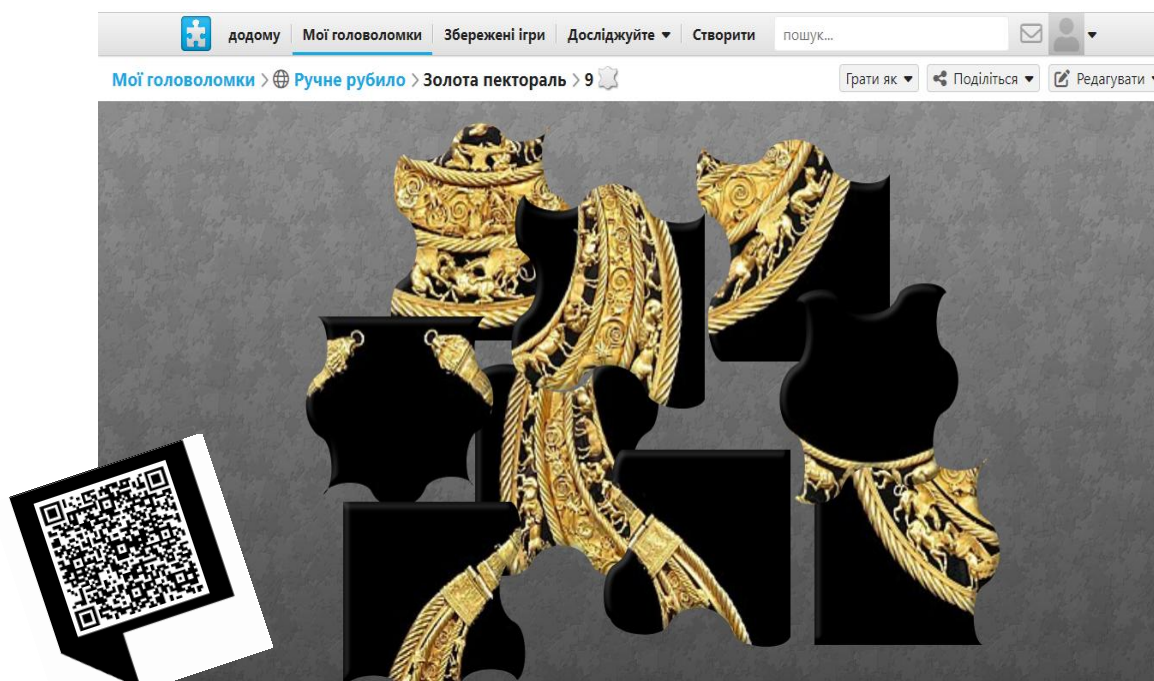
<http://surl.li/ppzwm>

При вивченні теми «Греко-перські війни», можна запропонувати учням скласти пазл з картою та визначити які події на ній зображені, спрогнозувати тему уроку, тощо.



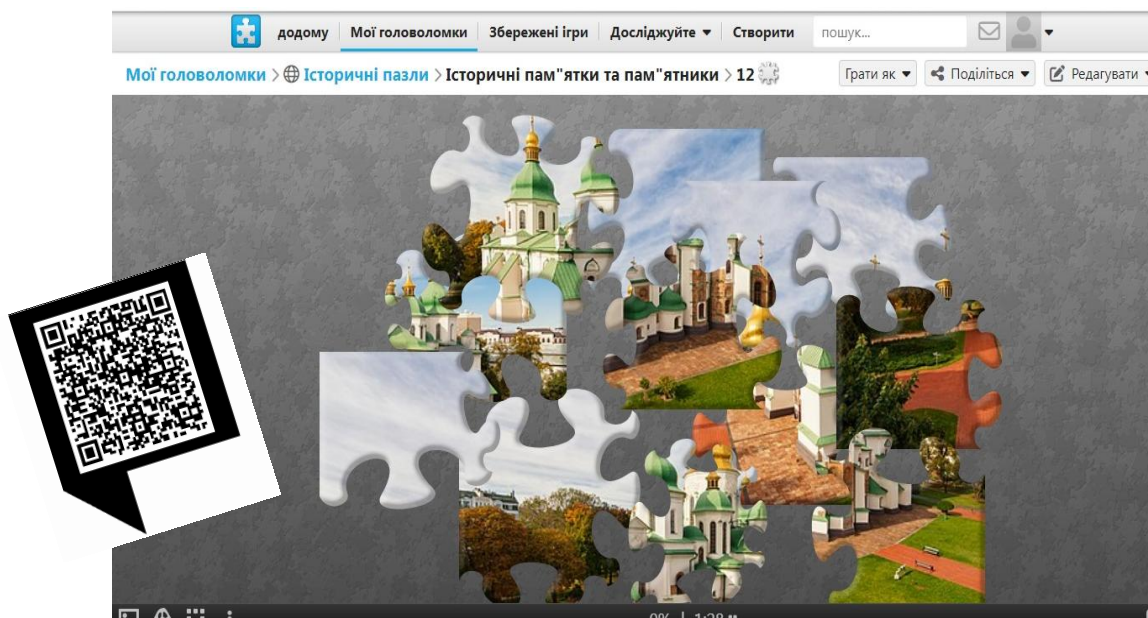
<http://surl.li/pqahv>

Учням 5 класу на уроці «Археологічні скарби України» запропонуйте скласти золоту пектораль, роздивитись її уважно, проаналізувати та відшукати додаткову інформацію в інтернеті.



<http://surl.li/pqanr>

При вивченні теми «Історія України в пам'ятках та пам'ятниках» у 5 класі, дайте учням скласти даний пазл, визначити що це: пам'ятка чи пам'ятник. Запропонуйте описати історичний об'єкт, спрогнозувати скільки йому років, де він знаходиться і так далі.

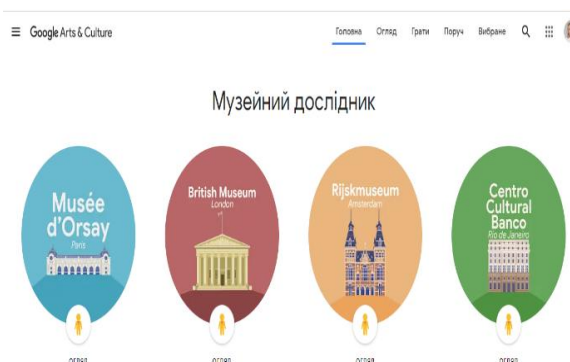


<http://surl.li/pwetr>

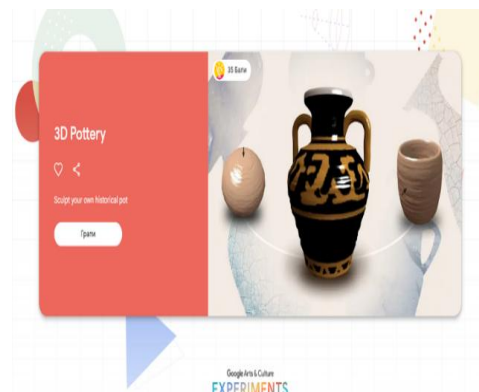
Ще однією цікавою та надзвичайно корисною для любителів мистецтва, культури та історії онлайн-платформа "GoogleArts&Culture". Надаючи доступ до зображень творів мистецтва з високою роздільною здатністю, вона стає цінним ресурсом для освіти.

На момент 2012 року, в GoogleArts&Culture було включено вражаючу кількість об'єктів - 184 музеї, галереї та палаци з різних країн світу. Такий обсяг дозволяє користувачам переглядати понад 35 тисяч творів мистецтва, охоплюючи різні стилі, епохи та культурні періоди. Поряд із експонатами художніх музеїв, на сайті публікуються панорамні зйомки із залів. Зараз GoogleArtProject є частиною GoogleCulturalInstitute Культурного інституту Гугл, в рамках якого також реалізуються проєкти:

- **WorldWondersProject** (Проєкт «Чудеса світу»), який дозволяє віртуально відвідати давні та сучасні чудеса світу з використанням технологій Гугл (StreetView, 3D-моделювання та інші). В рамках цього проєкту можна



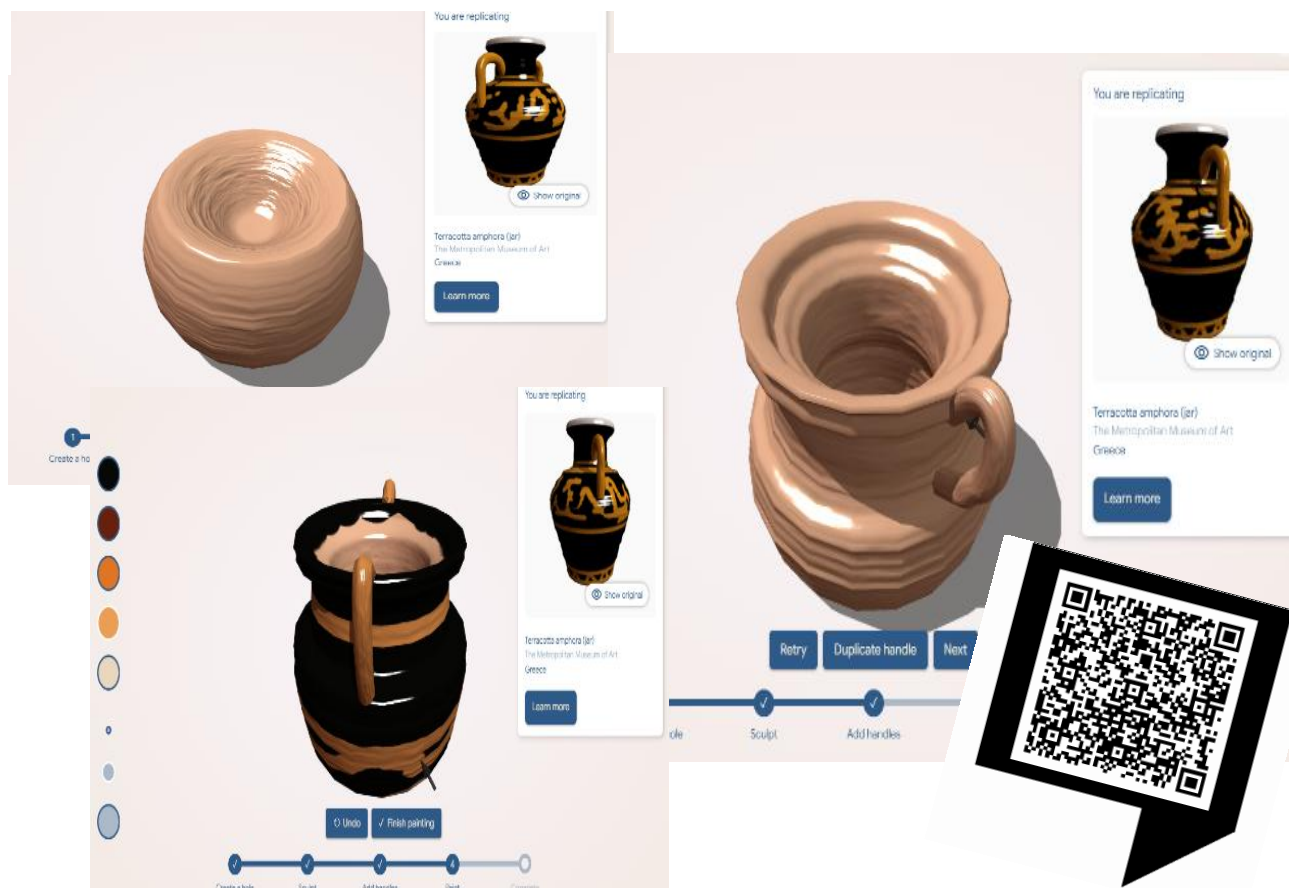
відвідати історичні пам'ятки — наприклад Стоунхендж чи Помпеї, або природні, як Великий бар'єрний риф, а також дізнатися про їх розташування та історію, надану в рамках партнерства проєкту з ЮНЕСКО.



- **3DPotteryGoogleArts&CultureEXPERIMENTS**(Гра «Виліпи власний історичний горщик»), який дає можливість уявити себе гончарем, зрозуміти як працює гончарний круг та виникає кераміка.

Учні в захваті від цього експерименту, адже діючи практично вони отримують знання про заняття давніх людей та розвивають свою творчість, змагаються у кого краще вийде.

<http://surl.li/hwwbp>



З великим задоволенням учні реалізують діяльнісний підхід, проходячи **історичні вебквести**. Вебквести – це справжня інтерактивна гра, за допомогою можна цікаво пояснити новий матеріал, провести нестандартне заняття та перевірити знання учнів. Цей інструмент сприяє розвитку творчого та критичного мислення, а також формує навичку аналізу інформації. Його можна використовувати як для індивідуальної роботи, так і для проєктної, адже учні можуть самостійно створювати власні вебквести.

Створити свій вебквест є можливість на сайті «Всеосвіта». Там ви можете створювати багаторівневі квести, які складатимуться з декількох кімнат: наприклад, розпочинаємо з коридору, з якого потрібно вийти, вводимо всі ключі, а далі потрапляємо у шкільний клас та виконуємо завдання вже там, аби перейти в іншу кімнату.

Коли учні наводять мишкою на певний предмет, він буде рухатися, або впливатиме віконце з питанням, відповідь на яке діти мають написати. Крім того, перед початком гри можна обрати різні налаштування та створити привітання. У налаштуваннях є функція обмежити час, за який потрібно виконати всі завдання, обмежити кількість спроб, зробити всі об'єкти активними чи неактивними та вписувати власні фрази, які з'являтимуться перед дитиною, якщо підказка на цьому об'єкті відсутня. Відповідно метою учня є вихід з кімнати, а для цього необхідно виконати усі завдання, приховані за предметами у ній.

Можна створити та запропонувати пройти учням, до прикладу, такі вебквести, як «Повторення матеріалу за 5 клас», узагальнення з розділу «Життя людей у первісні часи», «Давньоєгипетська цивілізація» та інші. Пропоную вам переглянути зразки створених мною вебквестів та спробувати пройти їх до кінця.

ВЕБКВЕСТ «Повторення матеріалу за 5 клас»


КАБІНЕТ ВЕБКВЕСТУ IP: ПОКАЗАТИ (Ім'я не вказано)

Рівень: 1
Повторення матеріалу за 5 клас

Спроби: 0
Знайдено: 0 підказок з 11

Час: 00:03
Лишилось: 14:57

Завершити: [Вихід](#)



The screenshot shows a colorful classroom. In the center is a green chalkboard with handwritten text in Ukrainian: "Температура - температура", "Клімат - клімат", and "Ми це знаємо з першого класу!". To the left is a desk with a purple chair and a clock on the wall. To the right is a desk with a globe and a potted plant. A QR code is overlaid on the bottom left of the image.

<http://surl.li/pjifz>

ВЕБКВЕСТ «Життя людей у первісні часи»

КАБІНЕТ ВЕБКВЕСТУ IP: ПОКАЗАТИ (Ім'я не вказано)

Рівень: 1
Печерні люди

Спроби: 0
Знайдено: 0 підказок з 12

Час: 00:03
Лишилось: 14:57

Завершити: [Вихід](#)



The screenshot shows a prehistoric scene with a cave entrance. Several people are gathered around a campfire. One person is holding a spear, another is holding a torch, and another is holding a large rock. A QR code is overlaid on the bottom left of the image.

<http://surl.li/pjigy>

ВЕБКВЕСТ «Давньогипетська цивілізація»

Кабінет вебквесту IP: [показати](#)

Рівень: 1
Гробниця Тутанхамона

Спроби: 0
Знайдено: 0 підказок з 10

Час: 00:03
Лишилось: 14:57
Завершити: [Вихід](#)



<http://surl.li/pjikk>

ВЕБКВЕСТ

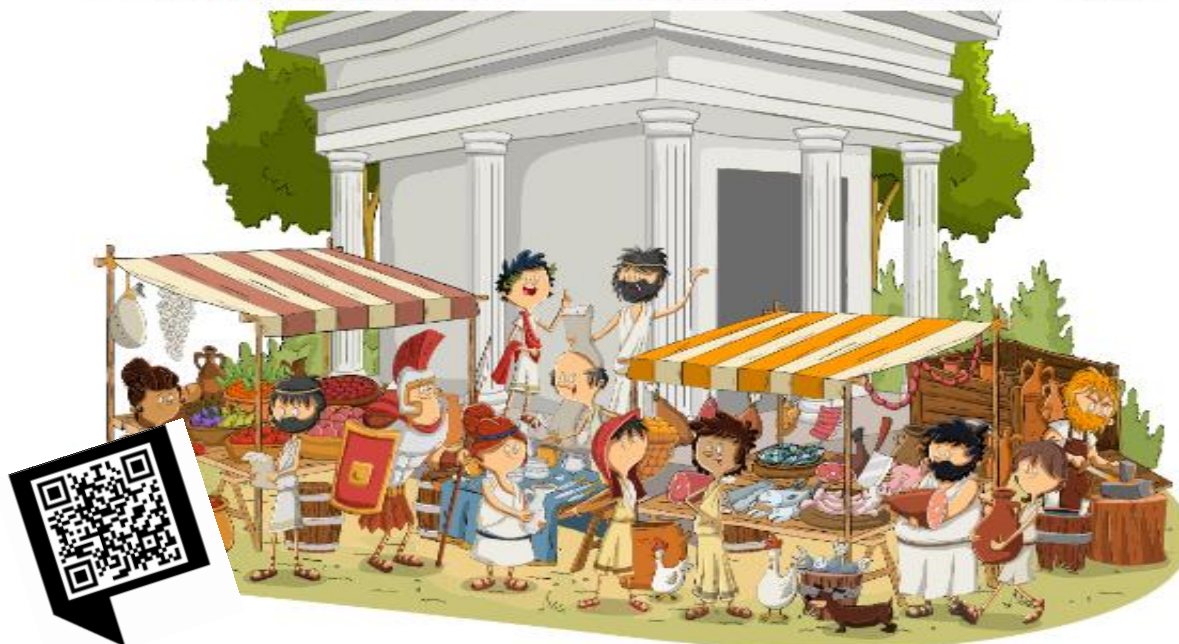
«Традиції повсякденного життя в давньоримському суспільстві»

КАБІНЕТ ВЕБКВЕСТУ IP: [показати](#)

Рівень: 1
Давньоримська торгівля

Спроби: 0
Знайдено: 0 підказок з 11

Час: 00:04
Лишилось: 14:56
Завершити: [Вихід](#)



<http://surl.li/pjih>

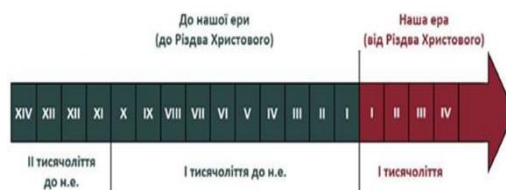
Цікавим видом STEM - завдань є процес проектування та створення певних історичних об'єктів, реконструкцій або наочності. Учні змушені ідентифікувати проблему, або задачу дизайну та створювати й розробляти рішення, тобто власний продукт. Ось декілька прикладів таких завдань.

STEM- завдання « Стрілка часу»

Матеріали: папір, картон, ножиці, маркери, кольорові олівці.

Алгоритм виконання:

1. Створіть стрілку часу з картону;
2. Нанесіть точку між ерами та орієнтовні позначки століть;
3. Зробіть з паперу рухомих деталей;
4. Розмістіть певні зображення на стрілці часу в хронологічній послідовності.



STEM- завдання « Глиняна табличка»

Матеріали: пластилін, дощечка, пластикова стека.

Алгоритм виконання:

1. Прочитайте додаткову інформацію про спосіб написання клинописом;
2. Складіть короткий текст. Витисніть його пластиковою стекою на дощечці з пластиліном за допомогою клинописних символів;
3. Обміняйтеся «глиняними табличками». Спробуйте розшифрувати.



Клинописні знаки розвивалися при використанні і зазнали значних змін. Зображення внизу показує розвиток знаку «голова».



Етап 1 показує, піктограму, яка складена близько 3000 до н. е.

Етап2 – як вона змінюється (близько 2800 р. до н. е.).

Етап 3 показує, знак у написі, від близько 2600 до н. е.

Етап 4 є знаком, який написано на глині в шумерський період.

Етап 5 являє знак кінця III-го тисячоліття.

Етап6 – староасирійський знак на початку II тисячоліття, прийнятий в хетському клинописі.

Етап 7- знак, написаний в асирійській книзі на початку першого тисячоліття і до зникнення знака.











Шумерське письмо набагато складніше ніж наше. Воно налічує близько 600 знаків. Писали шумери з ліва на право. А зараз уявіть, що ми з вами на уроці у шумерській школі – едубі. Ви вчитеся писати. Давайте напишемо речення, використовуючи клинопис, або просто відтворимо значення.

STEM- завдання « Капсула часу»

Матеріали: пластиковий бокс або картонна коробка чи будь-яка ємність для зберігання.

Алгоритм виконання:

1. Оберіть ємність для зберігання;
2. Доберіть сучасні предмети, які допомогли б дослідникам історії в майбутньому створити

Клинопис	Значення
	ПТАШКА
	РИБА
	ОСЕЛ
	БИК
	ЗЕРНО
	САД
	НОГА, ЙТИ
	СОНЦЕ, ДЕНЬ
	ВОДА
	ПИВО



уявлення про наш час;

3.Складіть ці артефакти в коробку або ємність;

4. Напишіть лист у майбутнє. Оберіть людину з групи, що буде записувати ваші ідеї. Пишіть у вигляді звернення до майбутніх учнів. Вкажіть хто ви, звідки та де зараз перебуваєте. Опишіть ваші враження та емоції від подій, які зараз переживаєте. Напишіть як ви уявляєте собі майбутнє та ваші побажання. Вкажіть дату написання листа та поставте ваші підписи.

Отже, використання форм і засобів STEM-освіти на уроках історії дозволяє застосовувати діяльнісний і дослідницький підходи. Діти вчаться самостійно мислити, знаходити необхідну інформацію, вирішувати завдання, приймати рішення, організовувати співпрацю з іншими, висувати ідеї, створювати власний продукт, презентувати його, тобто, набувають компетентностей, які знадобляться в майбутньому житті. Практика роботи показала, що в учнів підвищується інтерес і мотивація до навчання, а інтеграція предметів сприяє всебічному розвитку учнів, формуванню цілісної наукової картини світу. Впровадження STEM-освіти в навчальному процесі не тільки в НУШ, а і в старших класах загальноосвітньої школи дозволяє вчителю зацікавити учнів, підвищити якість викладання природничих наук і значно покращити результати навчання.

ВИСНОВКИ

Таким чином, звертаючись до світових наукових досліджень та освітніх практик, сьогодні ми можемо з упевненістю сказати, що діяльнісний підхід – це ефективний спосіб підготувати дитину до світу завтра, передусім розвинути наскрізні вміння, які сьогодні є ключовою валютою на ринку праці. Саме тому, діяльнісний підхід в освіті – це спосіб реалізації ідей та змісту Нової української школи.

Можна підсумувати, що використання діяльнісного підходу дозволяє оптимізувати навчальний процес та робить навчання в школі єдиним освітнім процесом. Застосування його на уроках історії створює необхідні умови для розвитку умінь школярів самостійно мислити, обирати матеріал, аналізувати, добре орієнтуватися в новій ситуації, успішно здійснювати пошук способів вирішення практичних завдань, що створює умови для вміння прогнозувати і планувати власну діяльність, вміння систематизувати наявну інформацію.

Потрібно зазначити, що важливим аспектом реалізації діяльнісного підходу є його вплив на розвиток ключових компетентностей учнів. Зокрема, використання інноваційних технологій та активного діяльнісного підходу стимулюють учнів розглядати історичні події з різних поглядів, аналізувати різні джерела та ставити питання, що сприяє формуванню критичного мислення. Участь у групових проектах, онлайн-дискусіях та використання інтерактивних інструментів сприяють розвитку комунікативних навичок та вміння конструктивно взаємодіяти з однолітками. Впровадження інноваційних технологій, таких як лепбуків, інтелект-карт та відеопроєктів, надає учням можливість творчого самовираження та розвитку творчих навичок.

Використання мультимедійних ресурсів, дозволяє учням ефективніше занурюватися у минуле, розглядати історичні події з різних точок зору, розширювати свої знання та формувати цифрову грамотність, що є важливим у сучасному інформаційному суспільстві.

Отже, систематичне і методично правильне застосування діяльнісного піходу активізує не тільки навчальну діяльність учнів, але і підвищує якість знань, сприяє зростанню мотивації учнів до вивчення історії та допомагає створювати цікаві та захоплюючі уроки, але, водночас, вимагає від вчителів гнучкості, цифрової грамотності та постійного самовдосконалення.

Загалом, інтеграція інноваційних технологій у вивчення історії в Новій українській школі через діяльнісний підхід має величезний потенціал для забезпечення якісної та сучасної освіти, що відповідає потребам сучасного суспільства.