
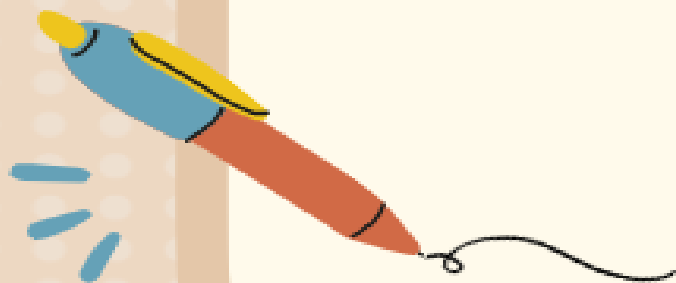


✦ Сучасні підходи до
навчання історії у
5-7 класах НУШ



Вчитель історії
Юлія Головач



ABC



Вивчення історії у сучасній школі відбувається через діяльнісний підхід – спрямованість освітнього процесу на розвиток ключових компетентностей і наскрізних умінь особистості, застосування теоретичних знань на практиці, формування здібностей до самоосвіти і командної роботи, успішну інтеграцію в соціум і професійну самореалізацію.



Реалізовуючи діяльнісний підхід до навчання:



Навчаємо співпраці у груповій та колективній роботі

Надаємо перевагу практичним та самостійним роботам навчального характеру з елементами творчості

Пропонуємо учням різні форми роботи, заохочуючи самостійність

Ключові компетентності

- **МАТЕМАТИЧНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ**

СПІЛКУВАННЯ ДЕРЖАВНОЮ МОВОЮ

- **ІНФОРМАЦІЙНО-ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ**

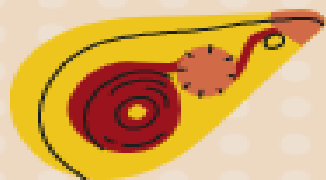
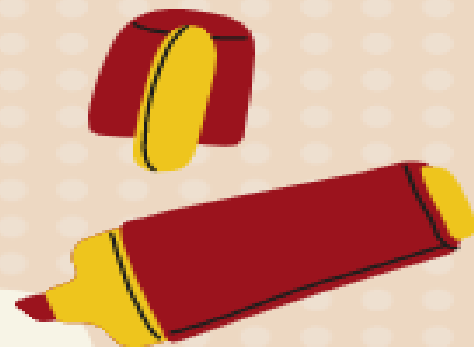
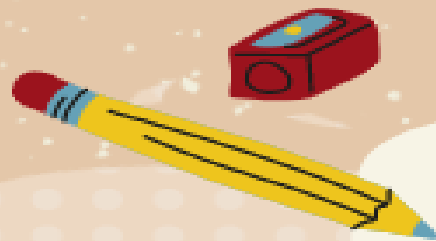
- **СПІЛКУВАННЯ ІНОЗЕМНИМИ МОВАМИ**

УМІННЯ НАВЧАТИСЯ ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ

СОЦІАЛЬНІ І ГРОМАДЯНСЬКІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

ЗАГАЛЬНОКУЛЬТУРНА ГРАМОТНІСТЬ

ІНІЦІАТИВНІСТЬ І ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ



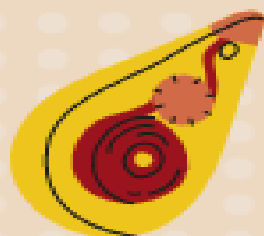
ABC



Наскрізні вміння

- ✦ **читання з розумінням**
- ✦ **уміння висловлювати власну думку усно і письмово**
- ✦ **критичне та системне мислення**
- ✦ **творчість**
- ✦ **здатність логічно обґрунтовувати позицію**
- ✦ **ініціативність**
- ✦ **вміння конструктивно керувати емоціями, оцінювати ризики, приймати рішення, розв'язувати проблеми**
- ✦ **здатність співпрацювати з іншими людьми**

ABC



Фрагмент навчальної програми для 6 класу «ВСЕСВІТНЯ ІСТОРІЯ. ІСТОРІЯ УКРАЇНИ. (Інтегрований курс)».

Розділ 1. ПЕРВІСНІ СПІЛЬНОТИ. АРХЕОЛОГІЧНІ КУЛЬТУРИ

У результаті навчально-пізнавальної діяльності учениці/учні зможуть:

Знати:

- час появи первісної людини на територіях України;
- назви та місце розташування трьох-чотирьох стоянок первісних людей на території України;
- винаходи і пам'ятки культури первісних людей.

Розуміти:

- сутність наукових і релігійних теорій про походження людини, «неолітичної революції», первісних форм релігійних вірувань: фетишизму, тотемізму та магії;
- поняття «археологічна культура», «бронзовий вік», «вождь», «homo sapiens (людина розумна)», «кам'яний вік», «мідно-кам'яний вік», «плем'я», «рада старійшин» «ремесло», «родова община (рід)», «стоянка первісних людей», «територіальна (сусідська) община».

Уміти:

- показати на карті стоянки первісних людей і територіальні межі трипільської культури;
- описати спосіб життя первісних людей;
- характеризувати організацію суспільства за первісних часів;
- розпізнавати пам'ятки трипільської культури.

Рекомендовані для навчальної роботи стоянки первісних людей:

Королево (Закарпаття), Мізин (Чернігівщина), Кирилівка (м. Київ), Межиріч (Черкащина), Киїк-Коба (Крим). Стоянки первісних людей на території рідного краю (на вибір учительки/учителя), інші відомі стоянки.

Зміст навчально-пізнавальної діяльності:

Теорії походження людини. Виникнення та розселення первісних людей. Заняття та спосіб життя, суспільна організація, культура та релігійні вірування первісних людей.

Основні стоянки і археологічні знахідки первісної доби на території України.

Трипільська археологічна культура.



Модельна навчальна програма «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.)

Очікувані результати навчання	Пропонований зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
Вступ		
<p>Знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> що вивчає предмет «Історія» у школі. <p>Уміння:</p> <ul style="list-style-type: none"> уміє користуватися засобами, за допомогою яких вивчається історія у школі. <p>Ставлення:</p> <ul style="list-style-type: none"> розуміє значення вивчення історії для розвитку особистості як активного члена суспільства 	<p>Предмет шкільної історії. Засоби пізнання історії учнями/ученицями</p>	<p>Навчально-пізнавальна, дослідницька, пошукова, творча, проєктна, моделювання, інтерактивна, дискусійна: фронтальна бесіда, міні-дослідження, інтерактивні вправи, вправа «мікрофон», мінідискусія</p>
Розділ I. Науки, що вивчають минуле		
<p>Знання:</p> <ul style="list-style-type: none"> понять «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; 	<p>Історія людини й родини – частина історії України. Історія як наука про розвиток людства.</p> <p>Допоміжні історичні дисципліни.</p> <p>Історичні дослідження як діалог наук (методи природничих наук</p>	<p>Навчально-пізнавальна, дослідницька, пошукова, творча, проєктна, моделювання, інтерактивна, дискусійна: робота з навчальним текстом, інтерактивні вправи, міні-дослідницький проєкт, творчий проєкт</p>



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

Єдиний шлях, що веде до
знань, це діяльність
Б.Шоу

Ми засвоюємо

10% того, що ми читаємо

20% того, що чуємо


50% того, що бачимо і чуємо

90% того, що говоримо і
робимо




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





Забезпечується
гармонійний,
всебічний
розвиток дитини

Забезпечує високу
мотивацію




Розвиває
навички
соціальної
взаємодії та
взаємонавчання

Підходить для
груп дітей різного
рівня здібностей


**ПЕРЕВАГИ
ДІЯЛЬНІСНОГО
ПІДХОДУ**

Забезпечує успішний
розвиток мовних
навичок та творчої
активності кожної
дитини

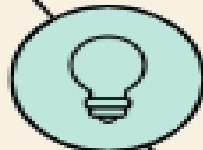


Дозволяє учням
отримати
інтелектуальний
досвід як результат
практичної діяльності

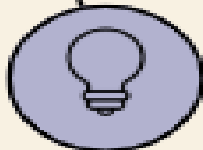
Дозволяє
використовувати більш
широку інформаційну
складову



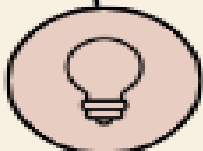
НЕДОЛІКИ ДІЯЛЬНІСНОГО ПІДХОДУ



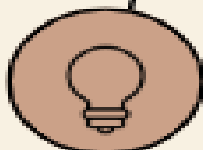
Потрібно багато часу для підготовки до уроку



Потрібні вміння підтримки дисципліни вчителем при подібній організації уроків



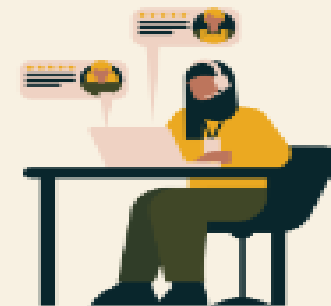
Вчитель має вільно володіти інформацією



Готовність до взаємодії між вчителями, в тому числі різних предметів



Пошукова діяльність може зайняти більше часу, ніж практичні дії



Основні технології навчання, які можна використовувати



Зразки завдань у підручниках

Діємо: практичні завдання

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

1.  2. 

3.  4. 

2. Виконайте онлайн-вправи.

 <https://cutt.ly/nweBEyIB>  <https://cutt.ly/ZweBQLbf>  <https://cutt.ly/bweBEzNN>

Діємо: практичні завдання

Уважно розгляньте колажі і підписи до ілюстрацій, скористайтесь програмою в смартфоні для зчитування QR-кодів. Визначте, до якого виду історичних джерел належить кожне із зображених у колажі джерел (уявно з'єднайте ілюстрації з текстовими картками). Свій вибір обгрунтуйте.

 Українська народна дума «В Цареграді на риночку» <https://cutt.ly/wL3D3EV>

Види історичних джерел

- Речові
- Писемні
- Усні
- Візуальні (зображальні)
- Лінгвістичні (дослідження розвитку мови)
- Етнографічні (дослідження народів, їх походження і життя)
- Кіно-, фото-, аудіо-документи

 Наскельний малюнок первісних людей (18–13 тис. до н. е.)

 Лекіф — посудина для оливкової олії (Давня Греція, VI (6) ст. до н. е.)

 Етнограф Френсіс Денсмор записує на фонограф пісню вождя індіанського племені Чорноногих (фото 1916 р.)

 Графіті (напис на стіні) у Софійському соборі (приблизно XI (11) ст., м. Київ)

 Срібник (монета) Володимира Великого (X (10) ст., Русь-Україна)

1. Кого називають «батьком історії»? 2. Що вам відомо про Михайла Грушевського? 3. Як ви вважаєте, звідки вчені-історики беруть інформацію про минуле?

1. Вправа «Детективи». Відшукайте сліди минулого в рідному місті / селі. Запишіть їх перелік або фотографуйте. Порівняйте результати історичного «розслідування» з матеріалами однокласників / однокласниць.

2. Вправа «Інтерв'ю» (в парах). Складіть перелік власних запитань для уявного інтерв'ю з Михайлом Грушевським. Обміняйтеся записами з однокласником / однокласницею. Спробуйте дати відповіді на отримані запитання від імені відомого дослідника історії.

Історія, суспільство (соціум), історики. Геродот. Михайло Грушевський.

Онлайн-цікавинка: «Михайло Грушевський. Карта» <https://cutt.ly/UlseTCP>



Корисна гра: «Знайомство з історією» (скласти пари) <https://cutt.ly/ylse9zE>



Перевірте себе

1. Складіть запитання до тексту параграфа, починаючи кожне такими словами: Коли __? Що __? Хто __? Де __? Звідки ми можемо дізнатися про __? Чому __? Як __? Який результат __? Запропонуйте свої запитання в класі.

2. Доберіть синоніми до слова «минуле». 3. Складіть і запишіть три речення про зображення музи історії Клію. 4. Розкажіть про свої очікування від вивчення історії.


5. Вправа «Переконливо!» Висловіть власне судження про те, для чого люди вивчають історію. Дізнайтеся про міркування однокласників / однокласниць. Визначте, хто із них запропонував найпереконливішу думку.

6. Творча вправа «Допис із майбутнього». Уявіть себе істориком / історичкою, що живе в 2100 році. Напишіть невеликий текст про подію, що сталася на початку XXI століття.

Укладіть порівняльну таблицю двох відомих археологічних культур на українських теренах епохи енеоліту.










	Трипільська культура	Середньостогівська культура
Хронологічні межі		
Території поширення		
Основне заняття		
Досягнення		
Найвідоміші поселення		
Із чим пов'язана і звідки походить назва		

Пізнайкам Перейшовши за посиланням <https://cutt.ly/C3clPBo> або кодом, довідайтеся про те, у що вбиралися трипільці, з яких матеріалів та за допомогою яких інструментів виготовляли одяг. На підставі почутого й побаченого намалюйте, яким могло бути вбрання трипільців. Прокоментуйте малюнок у загальному колі, поінформовавши, про які прядильні та ткацькі інструменти довідалися.



МОРСЬКИЙ БІЙ

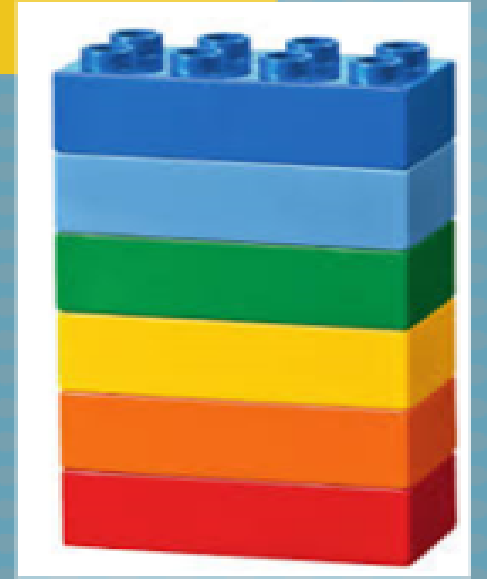


	А	Б	В
1			
2			
3			



Використання "шість цеглинок" LEGO

- ✦ Міністерство освіти і науки України та The LEGO Foundation (Королівство Данія), усвідомлюючи необхідність продовження ініціатив щодо упровадження 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 забезпечило українські школи кубиками «шість цеглинок» для використання в навчальному процесі.





Розв'язування історичних задач з використанням LEGO

Доцільно перед
прочитанням умови задачі
розповісти учням короткі,
але цікаві історичні факти



КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Імператорський університет Святого Володимира було урочисто відкрито 15 (27) липня **1834** року.



З 1845 по 1847 рр. в Археографічній комісії при університеті працював **Т.Г.Шевченко**. У **1939** році університет названо на честь поета.

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



179



189



199

Будівля Київського університету являє собою монументальний замкнений квадрат. Довжина його фасаду **146 м**.

Обчисліть, яку площу земельної ділянки займає університет.



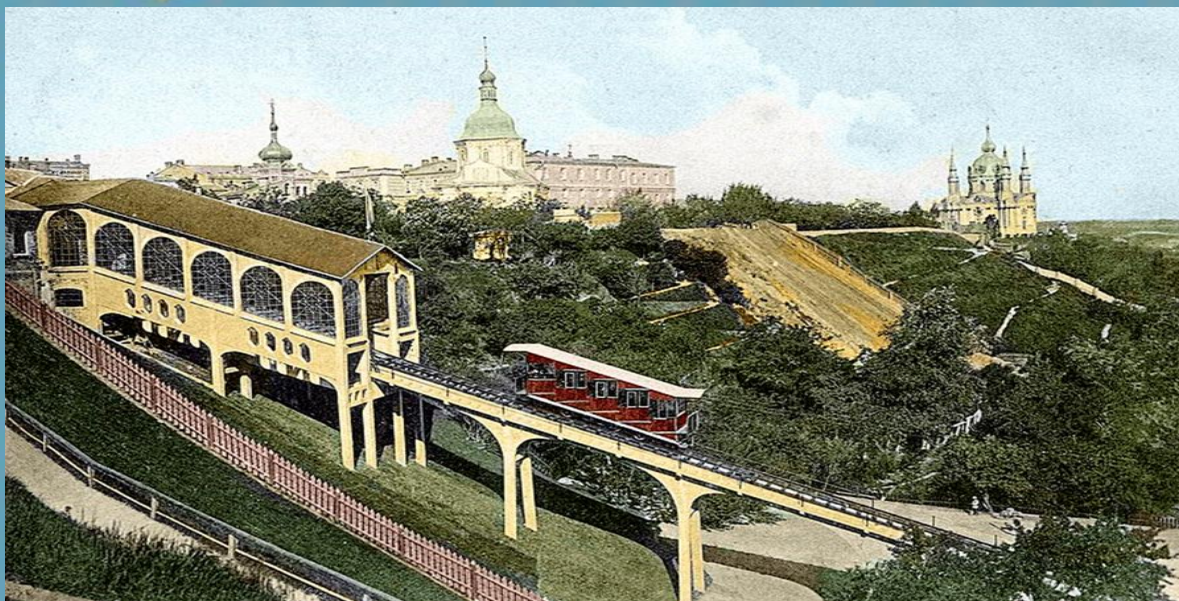
21316 м²

18220 м²

10852 м²

КИЇВСЬКИЙ ФУНІКУЛЕР

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

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



1805

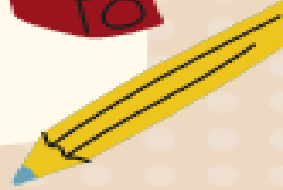


1905



1907

Князі Русі - України



Ольга — княгиня київська, дружина князя **Ігоря**. Після смерті чоловіка стала **регентом** при синові Святославові. Упорядкувала збирання данини. Підтримувала дружні стосунки із **Візантією** і прийняла християнство.

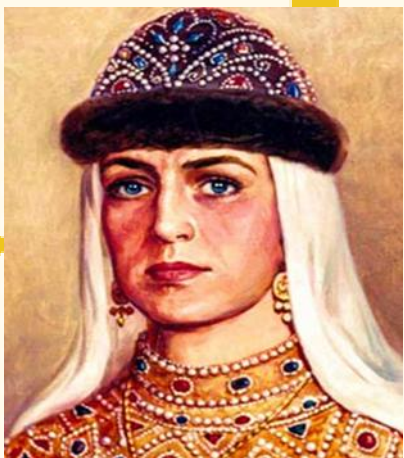


Володiмир I Святослiвич — великий князь київський. Охрестив Русь **988** року. Розширив межi столицi Києва, збудував **Десятинну церкву**. Першим iз руських князiв розпочав карбувати власну золоту монету. Використовував особистий знак «тризуб».



Ярослiв Володiмирович — великий князь київський. Розширив межi Києва, спорудивши «мiсто Ярослава», окрасою якого стали **Золотi ворота** та **Софiйський собор**. Започаткував укладання першого писаного зводу законiв — «**Руської правди**». Мав велику родину, уклав шлюбнi вiдносини з багатьма європейськими правителями.

Хто правив найдовший період часу?



945-964 р.

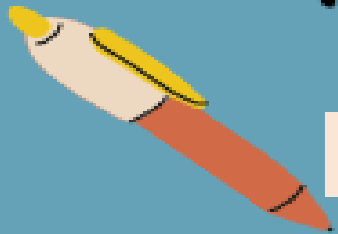


980-1015 р.



1036-1054 р.





<https://wordart.com/>



WORDART

ГАЛЕРЕЯ ЦІНА СПІЛЬНОТА

МОЄ СЛОВО МИСТЕЦТВО Ірина.Шулежко



WordArt.com — це онлайн-генератор хмар слів, який дає змогу легко створювати дивовижні та унікальні хмари слів.

Результати професійної якості можуть бути досягнуті в найкоротші терміни навіть для користувачів без попередніх знань графічного дизайну.

Хмари слів (також відомі як хмара тегів, колаж слів або wordle) — це візуальне представлення тексту, яке надає більшого рангу словам, які з'являються частіше.

Хмари слів ідеально підходять для створення приголомшливих персональних подарунків. Реєстрація не потрібна!

легко

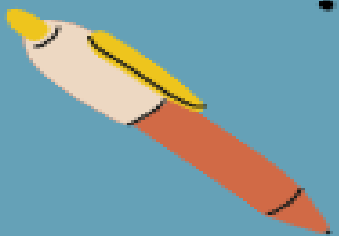
Ми докладаємо багато зусиль, щоб зробити WordArt.com зручним у використанні. Попередні знання графічного дизайну не потрібні!

Весело

Весело грати з хмарию слів, експериментувати з безліччю варіантів і бачити результати після кожної візуалізації!

Можливість налаштування

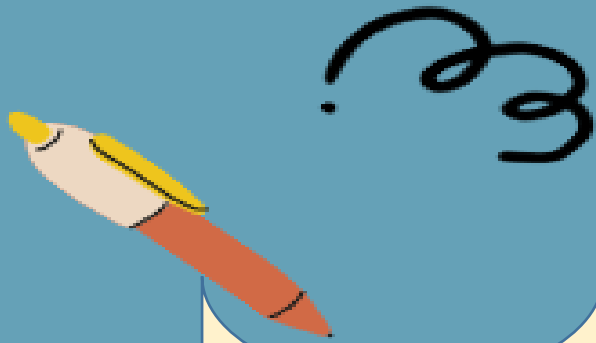
Ви можете налаштувати будь-яку частину хмари слів, включаючи: слова, форми, шрифти, кольори, макети тощо!



Оберіть слова, які
стосуються теми
нашого уроку.
Поставте запитання
до них

20





**Є можливість додавати гіперпосилання.
Учні обирають незнайомі слова та натискають на них і отримують потрібну інформацію**

<https://wordart.com/c922hznezhs9/word-art%2010>

<http://surl.li/hayki>



ІСТОРИЧНА РУХАНКА – діяльнісний підхід через релакс

“ Пишемо літопис ”

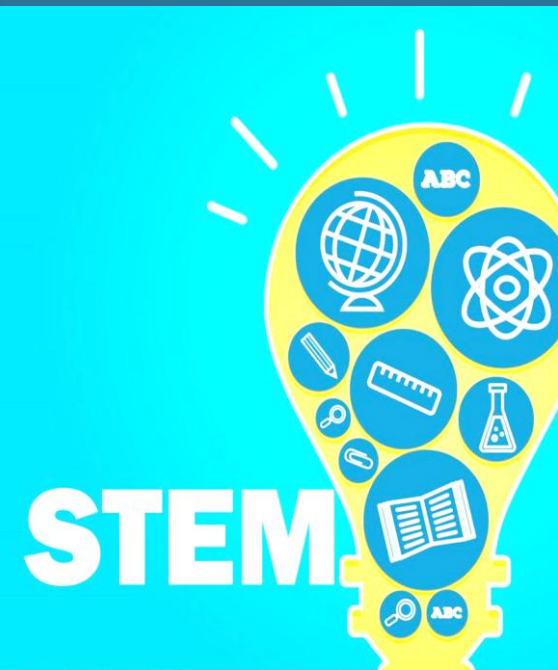
Перенесемося до Києво-Печерського монастиря і бачимо за роботою Нестора, відомого літописця. Спробуємо і ми докласти зусиль до написання його літопису. Перш ніж починати літописець вибирав собі гусине перо, яким писав, давайте оберемо й ми. Вибрали, тоді починаємо. Правою рукою ретельно виводимо першу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



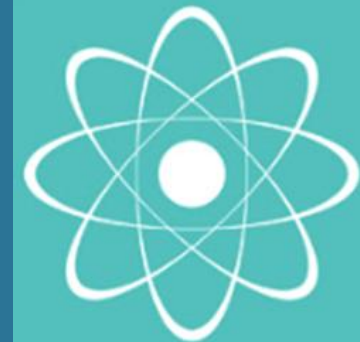
«Археологи»

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

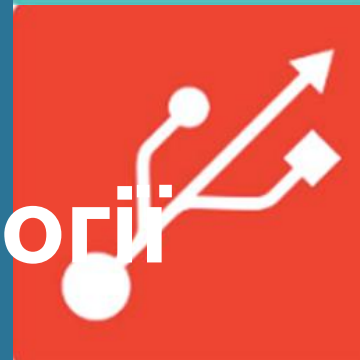




S Science - наука,
природничі науки



T Technology - технології



E Engineering - інженерія,
технічна творчість



M Mathematics - математика



Історія і STEM: бути чи не бути?



Онлайн-завдання як елементи STEAM

The screenshot shows a Wordwall interface with a central wheel of fortune. The wheel is divided into 12 segments with the following text: "діаспора", "інфляція", "народовці", "Троцкістський", "В. Нагірний", "1861 р.", "галузі промисловості", "Сервіс", "кооператив", and "знак передає". A large red arrow points to the right, and a "Spin It" button is at the bottom. The interface includes a top navigation bar with "Wordwall" and "Створення активності", a sidebar with social media icons, and a right sidebar with "ІНТЕРАКТИВИ" options like "Випадкове колесо", "Випадкові карти", "Відкрийте коробку", and "Анаграма".

The screenshot shows a LearningApps.org interface for an activity titled "Писемні джерела" (Written Sources). The activity is a mind map with a central image of a hand writing on a scroll. The mind map branches include: "Перша абетка", "знак передає один звук", "Виробництво папірису", "Абеткова писемність", "Літопис", "Фінікійська", "Китай", "оглифічне письмо", "Батьківщина паперу", "опис подій за роками", "Виробництво пергаменту", and "берест, папірус, бамбук, глиняні таблички". The interface includes a top navigation bar with "LearningApps.org", "Українська", and "У Вас 1 нових повідомлень", a search bar, and a bottom bar with "створити схожу вправу" and "закласти у 'Моїх вправах'".

Онлайн-завдання як елементи STEAM

Опублікував/ла: [Шулежко Ірина Олександрівна](#) Скопіювати посилання Написати Додати в обрані

Редагувати вебквест


Закритий ?
Відкритий ?
З обмеженим доступом ?

Переглянути в режимі відвідувача
Додати вебквест

Копіювати посилання

Видалити вебквест Назавжди

Вебквест: Узагальнення з розділу "Життя людей у первісні часи"



3.08.2023

Обрати теку

Свідоцтво за публікацію

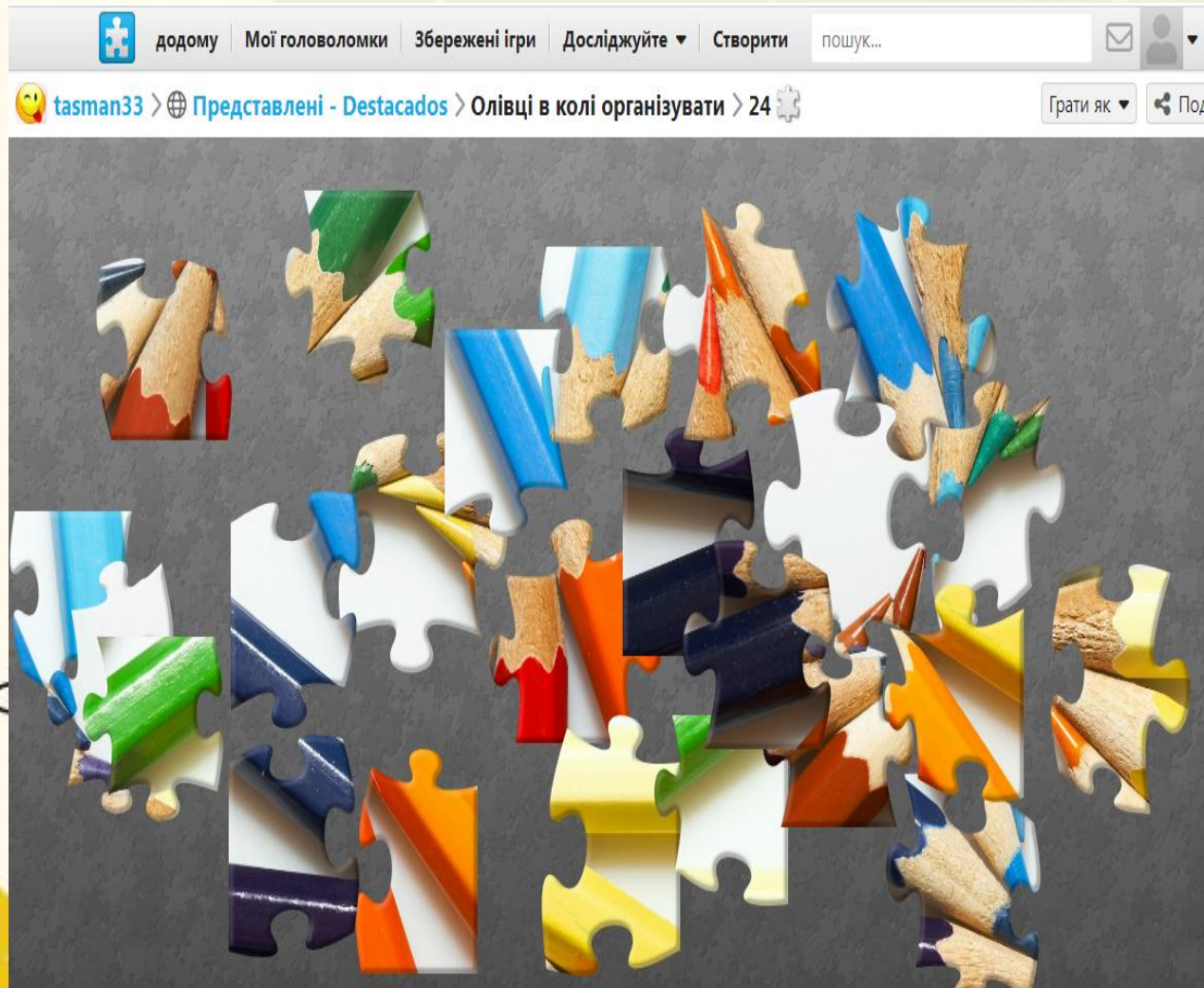
Всесвітня історія. Історія України (інтегрований курс)

6 Клас
1 проходження
Рівнів: 1 Підказок: 12
Час виконання: 15 хвилин
Шаблони: Печерні люди

55 1 0

<https://vseosvita.ua/webquest/start/s/19214/80341-16764b33>

Онлайн-пазл



Jigsaw Planet

<https://www.jigsawplanet.com> > ...

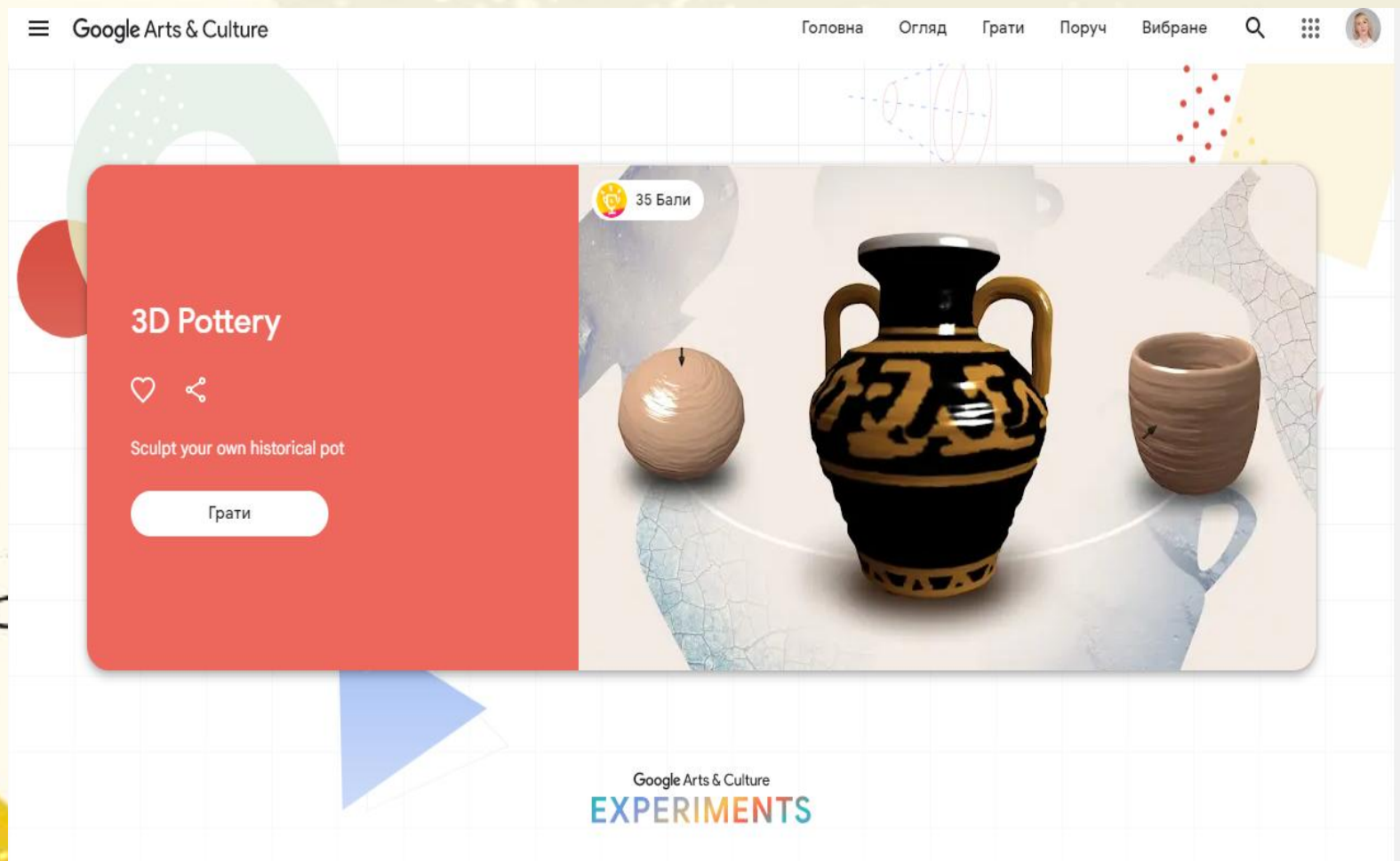
Безкоштовні онлайн-пазли

Мільйони безкоштовних пазлів створені великою спільнотою. Створюйте, грайте, діліться пазлами та змагайтеся з іншими користувачами.



<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=105419e6954b>

Онлайн-майстерня



vse.ee/bzfb

<https://artsandculture.google.com/experiment/3d-pottery/nwHg1D0riJ1ltA>



STEAM- 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 рухому деталь
4. Розмістіть певні зображення на стрілці часу в хронологічній послідовності



STEAM- завдання « Глиняна табличка»

Матеріали: пластилін, дощечка, пластикова стека

Алгоритм виконання:

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





STEAM- завдання **« Капсула часу »**

Матеріали: пластиковий бокс/ картонна коробка/ будь-яка ємність для зберігання

Алгоритм виконання:

1. Оберіть ємність для зберігання
2. Доберіть сучасні предмети, які б допомогли б дослідникам історії в майбутньому створити уявлення про наш час
3. Складіть ці артефакти в коробку/ємність
4. Напишіть лист у майбутнє

The background is a dark blue gradient. In the corners, there are decorative white lines resembling a circuit board or neural network, with small circles at the end of the lines.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ