



КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ



МЕДІАГРАМОТНІСТЬ

300
ФЕЙКОБОРЦІВ
ІСТОРИЧНА ГРА-КВЕСТ



**Історична гра-квест «300 фейкоборців»:
навчально-методичний посібник**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет «Чернігівський колегіум»
імені Т.Г. Шевченка
Навчально-науковий інститут
історії та соціогуманітарних дисциплін
імені О.М. Лазаревського

О. ГРИНЬ, О. КОВАЛЕНКО, Л. ПАВЛЕНКО, О. СТРІЛЮК

ІСТОРИЧНА ГРА-КВЕСТ «300 ФЕЙКОБОРЦІВ»

SCRIPTORIUM

Чернігів
2023

УДК 94:37(072) 190.

Рецензент:

доктор історичних наук, професор Янченко Т.В.

Науковий редактор:

кандидат історичних наук, професор Коваленко О.Б.

Рекомендовано до друку

*Вченою радою Навчально-наукового інституту історії
та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського
(протокол № 5 від 16 грудня 2022 р.)*

Гринь О., Коваленко О., Павленко Л., Стрілюк О.

Історична гра-квест «300 фейкоборців»: навчально-методичний посібник. Чернігів: *SCRIPTORIUM*, 2023. 68 с.

ISBN978-617-95134-3-5

Навчальний посібник містить методичні рекомендації щодо організації історичної гри-квесту, інструкцію для її проведення, зразки завдань, орієнтовні відповіді на запитання етапів гри. У додатках вміщено легенду історичної гри-квесту «300 фейкоборців», зразок ігрового поля. У посібник включено список використаних джерел та літератури, корисні покликання на проєкт «Історична гра-квест “300 фейкоборців”», а також словник важливих термінів і понять.

Для викладачів, студентів, учителів, усіх, хто цікавиться медіаграмотністю, історією, інноваційними методами навчання та імплементації медіаграмотності у предмети гуманітарного циклу.

ISBN978-617-95134-3-5

© Автори посібника, 2023

© *SCRIPTORIUM*, макет, 2023

ЗМІСТ

Вступ	4
Методичні рекомендації для проведення історичної гри-квесту	7
Завдання гри-квесту	9
Очікувані відповіді на завдання етапів гри-квесту	24
Додатки	
А) Сюжет історичної гри-квесту «300 фейкоборців»	33
Б) Буклет гри-квесту	35
В) Картки з завданнями гри-квесту	36
Список використаних джерел та літератури	56
Корисні покликання	59
Словник термінів	60
Інформація про авторів	67



ВСТУП

Методичні рекомендації «Історична гра-квест “300 фейкоборців”» створені авторським колективом викладачів Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін для здобувачів освіти історичних спеціальностей вищих навчальних закладів для успішної інтеграції основ медіаграмотності та критичного мислення в історичну освіту в умовах стрімкого розвитку світового медійного простору.

Сучасна українська освітня парадигма формується за умов суттєвого переосмислення мети, завдань, засобів і методів навчання та виховання, що обумовлено потребами суспільного та економічного розвитку. Вдало використовуючи національну освітню традицію, вітчизняний та зарубіжний науковий досвід, новітні цифрові технології, маємо можливість створити нову освітню систему, яка здатна забезпечити якісну повноцінну підготовку молодій людині до дорослого успішного життя.

Освітні програми сьогодні повинні розроблятися з урахуванням складного медіаландшафту та його цифрової структури, оскільки більшу частину інформації сучасна людина отримує з медіа. Це дає безпрецедентні можливості для освітньої діяльності, проте створює серйозні небезпеки. Саме тому на початкових етапах реформування освітньої системи необхідно впроваджувати основи інфомедіаграмотності та формувати навички критичного мислення. Ця проблема залишається актуальною і потребує наукового вивчення, пошуку ефективних методів і підходів до фахової підготовки істориків.

У Концепції впровадження медіаосвіти в Україні, основні положення якої відповідають завданням, сформульованим у Паризькій програмі-рекомендаціях з медіаосвіти ЮНЕСКО від 22 червня 2007 р. та резолюції Європарламенту щодо медіаграмотності у світі цифрової інформації від 16 грудня 2008 р., медіаосвіта визнається «важливою складовою модернізації освіти, яка сприятиме побудові в країні інформаційного суспільства, розвитку економіки знань, становленню громадянського суспільства».

Особливе значення медіаосвіта має для здобувачів вищої освіти з дисциплін суспільно-гуманітарного циклу, зокрема іс-

торії, оскільки достовірність та об'єктивність інформації про цивілізаційний поступ людства формує в них загальний світогляд, ціннісні орієнтири, національну самосвідомість, толерантність та повагу до інших народів.

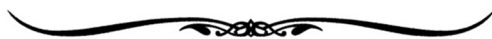
Нова українська освітня система передбачає компетентний підхід до навчання. Серед ключових компетентностей – інформаційно-комунікаційна. Майбутні історики-науковці, вчителі історії, працівники архівних та музейних установ повинні володіти науково-методичними знаннями, практичними навичками, цифровими технологіями.

Цілком очевидно, що сучасний історик має бути інфомедіаграмотним. Досягти цього можна, запроваджуючи спеціальні курси до освітніх програм, інтегруючи елементи інфомедіаграмотності в навчальні дисципліни, залучаючи здобувачів освіти до проєктів, конкурсів. Лише комплексний підхід до формування медіаграмотності як основної складової професійної компетентності історика дозволить досягти найкращих результатів.

Одним із актуальних напрямів освітніх технологій залишається гейміфікація. Однак, до цього часу в освітній практиці України гейміфікація не набула достатнього поширення. Хоча різні квест технології (зокрема, онлайн квести) відомі педагогам досить давно, використовуються вони не дуже активно, адже часто здаються занадто заплутаними та технічно складними. Проте, актуальність використання онлайн квестів стрімко зростає у зв'язку з діджиталізацією українського суспільства та поширенням дистанційних форм навчального процесу. Саме у гри активізуються увага, розуміння, інтерес, сприйняття, мислення. Крім того, така технологія дозволяє успішно поєднувати вивчення історії з подальшим формуванням і розвитком навичок інфомедіаграмотності. Формат гри-квесту є актуальним у сучасній історичній освіті, оскільки надає можливість для розв'язання пізнавальних завдань різного рівня складності шляхом занурення в емоційно насичену ситуацію. Участь у квесті сприяє розвитку креативності, комунікабельності, критичного мислення, вчить застосовувати знання на практиці у нестандартних ситуаціях. Запровадження інфомедійної грамотності шляхом гейміфікації забезпечує високий рівень пізнавальної активності та мотивації студентської аудиторії.

У Навчально-науковому інституті історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка з 2020–2021 навчального року викладається навчальна дисципліна «Основи медіаграмотності», елементи інфомедійної освіти активно інтегруються до навчальних дисциплін історичного циклу. Крім того, творча група викладачів розробила інноваційний продукт «Історичну гру-квест “300 фейкоборців”», який має на меті залучити до вивчення основ медіаграмотності та засадничих принципів критичного мислення якомога більше молоді, що вивчає історичні дисципліни. Його впровадження відбулося під час виконання грантової програми з поширення інфомедійної грамотності в рамках проекту міжнародної технічної допомоги «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», наданої Радою міжнародних досліджень та обмінів (IREX) за підтримки посольств США та Великої Британії, у партнерстві з Міністерством освіти та науки України та Академією Української преси.

Метою історичної гри-квесту «300 фейкоборців» є залучення та заохочення студентів до якісної роботи з інформацією, протидії дезінформації, пропаганді та маніпуляціям, оволодіння навичками перевірки інформації, формування компетентностей медіаграмотності, критичного мислення, соціальної толерантності, стійкості до впливів, інформаційної та візуальної грамотності, цифрової безпеки, креативності; розвиток інноваційних форм, через які здійснюється поширення ідей свідомого медіаспоживання.



МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ІСТОРИЧНОЇ ГРИ-КВЕСТУ



Матеріали розроблені в рамках грантової програми проєкту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», який виконується IREX (Рада наукових досліджень та обмінів) за підтримки Посольств Великої Британії та США, у партнерстві з Міністерством освіти і науки України та Академією Української преси. Зміст матеріалів не обов'язково відображає думку та не є офіційною позицією IREX, а також Урядів Великої Британії та США. Ці матеріали дозволяється використовувати з

навчальною метою та за умови, якщо це здійснюється безплатно для кінцевого споживача. Обов'язковим є посилання на проєкт «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність».

- Гра передбачає послідовне проходження 10 етапів, кожний з яких містить 1 або 2 завдання одного типу.
- Для проходження етапів 3–8 модератор гри може обрати з 2 запропонованих завдань одне з огляду на вік і рівень підготовленості учасників.
- Усі завдання історичної тематики (історія України, Всесвітня історія різних періодів) вимагають базових знань з основ медіаграмотності та принципів критичного мислення.
- Грати можна колективно (класом, академічною групою тощо) або командно для стимулювання духу здорового інтелектуального суперництва.
- Перехід до наступного етапу відбувається тільки за умови виконання завдань попереднього етапу. При проходженні етапів гри, пов'язаних із перевіркою інформації («Палац сувоїв», «Хиткий місток»), доцільним є використання учасниками інструментів онлайн пошуку.
- Термін виконання завдань і проходження етапів, місце й умови проведення гри, критерії та систему оцінювання, склад журі та інші організаційні питання визначає і контролює модератор гри.
- У разі проведення гри для кількох команд модератор повинен заздалегідь підготувати дублікати карток.



ЗАВДАННЯ ГРИ-КВЕСТУ

Етап 1. Водоспад Слоганів.

Спершу загони фейкоборців мають пройти крізь Водоспад Слоганів, який захищає ворота Черніговеції. Тільки розумні, кмітливі, креативні споживачі інформації здатні виконати це завдання і представити себе гідно у лаконічному, вичерпному, творчому гаслі. Натхнення і фантазії!

Завдання: Виконується у разі проведення командної гри. Усі гравці мають поділитися на команди. Команди **обирають капітанів і назви**. Кожна команда має придумати і презентувати **слоган**, який відповідає меті, легенді і тематиці гри-квесту «300 фейкоборців». Він має бути лаконічним, творчим, оригінальним. Допускається віршована форма. Відповідь представляє капітан або вся команда.

Медіаграмотний батл капітанів. Капітани команд по черзі мають називати по одному аргументу на користь тези: «Сучасний історик повинен бути медіаосвіченим». Перемагає той, хто наведе більше аргументів і проголосить останню тезу. Фрази формулюються коротко, чітко, змістовно і вичерпно. Одна теза має містити не більше одного аргументу. Аргумент, який вже називали, навіть перефразований, не зараховується. На підготовку та проголошення одного аргументу надається не більше 30 секунд.

Етап 2. Стежка У Горах.

Ви потрапили на звивисту вузьку доріжку, затиснуту між скелями, які, осипаючись, не дають пройти. Тільки уважно придивившись до кожного камінця, можна відкинути оціночні судження і звільнити собі дорогу. Для цього Ви маєте відокремити факти від суджень.

Завдання: Відокремити факти від суджень.

На думку багатьох авторитетних польських джерел, головною причиною Української національної революції середини XVII ст. була особиста образа Богдана Хмельницького на шляхтича Д. Чаплинського.

Уперше етнопонім «Україна» зустрічається під 1187 р. в Іпатіївському літописі у зв'язку зі смертю переяславського князя Всеволода Глібовича.

Кирило Розумовський у віці 18 років очолив Імператорську академію наук у Петербурзі, що засвідчувало неабиякий розум та інтелектуальні можливості юнака.

Сенсаційний факт: найперша у світі Конституція була написана українцем Пилипом Орликом у 1710 р., що значно випереджає ухвалення Конституції у США (1787 р.) і засвідчує, що саме український народ стояв біля витоків демократії.

У 1574 р. Іван Федоров видав «Буквар» у Львові. Єдиний примірник, який дійшов до нас, було виявлено у 1927 р. в Римі. Нині він зберігається в бібліотеці Гарвардського університету в США.

На думку сучасних авторитетних українських дослідників, витоки українського козацтва пов'язані з кочовим народом степу – хозарами.

Перша історична згадка про козаків датується 1492 р. Її вміщено у листі великого князя литовського Олександра до кримського хана Менглі-Гірея. Це була відповідь на скаргу хана на козаків, які напали під Тягиню на турецький корабель.

Відомим дипломатом і меценатом був син останнього гетьмана Кирила Розумовського Андрій Розумовський. Під час перебування у Відні він зближився з Людвігом ван Бетховеном, який присвятив йому два твори – симфонії № 5 та № 6.

Берестейський собор 1596 р. схвалив унію православної та католицької Церков.

Як розповідав брат начальника юнкерської школи, під час штурму Зимового палацу 25 жовтня 1917 р. Олександр Керенський рятувався втечею, перевдягнувшись у медсестру.

Неймовірне відкриття: найбільш важливі винаходи в історії людства були здійснені випадково. Так, Ісаак Ньютон відкрив закон тяжіння після того, як йому на голову впало яблуко.

Як засвідчують результати соціологічних опитувань, проведені найбільш авторитетними українськими та іноземними організаціями, найбільший рейтинг довіри українців має молода перспективна політична сила – «Молодь за майбутнє України».

22 січня 1919 р. було проголошено Акт злуки УНР та ЗУНР.

На думку деяких дослідників, після проголошення Акту злуки УНР та ЗУНР вони мали співіснувати, ймовірніше, на засадах конфедерації.

Етап 3. Каньйон Кривих Дзеркал.

Ви опинилися у Каньйоні Кривих Дзеркал, де бачите яскраві і кричущі плакати. Вони грають усіма барвами, закликають і ваблять, намагаючись затулити очі своїми принадами і збити з правильного шляху. Якщо заблукаєте кривими провулками пропаганди – назавжди залишитеся у підступному каньйоні. Тримайте очі відкритими!

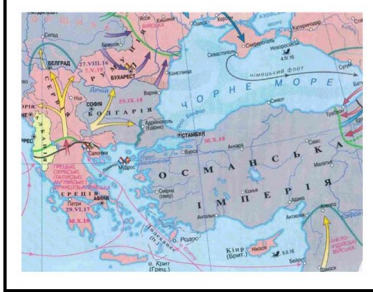
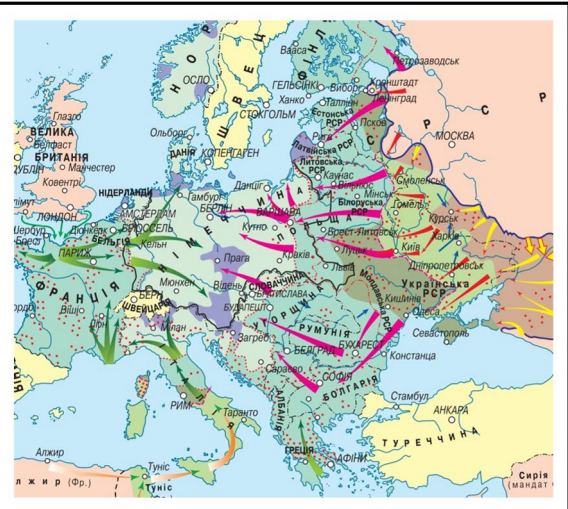
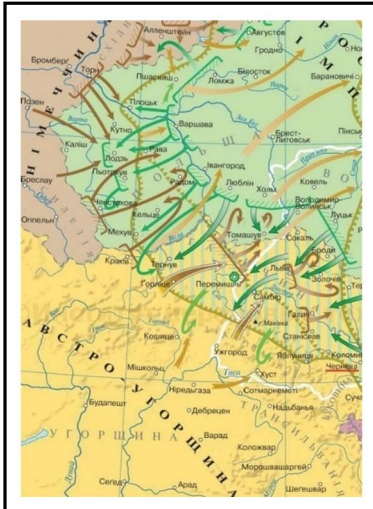
Завдання: Знайдіть та зафіксуйте якомога більше ознак пропаганди у плакаті (*можна обрати один з наведених плакатів або запропонувати інший*).

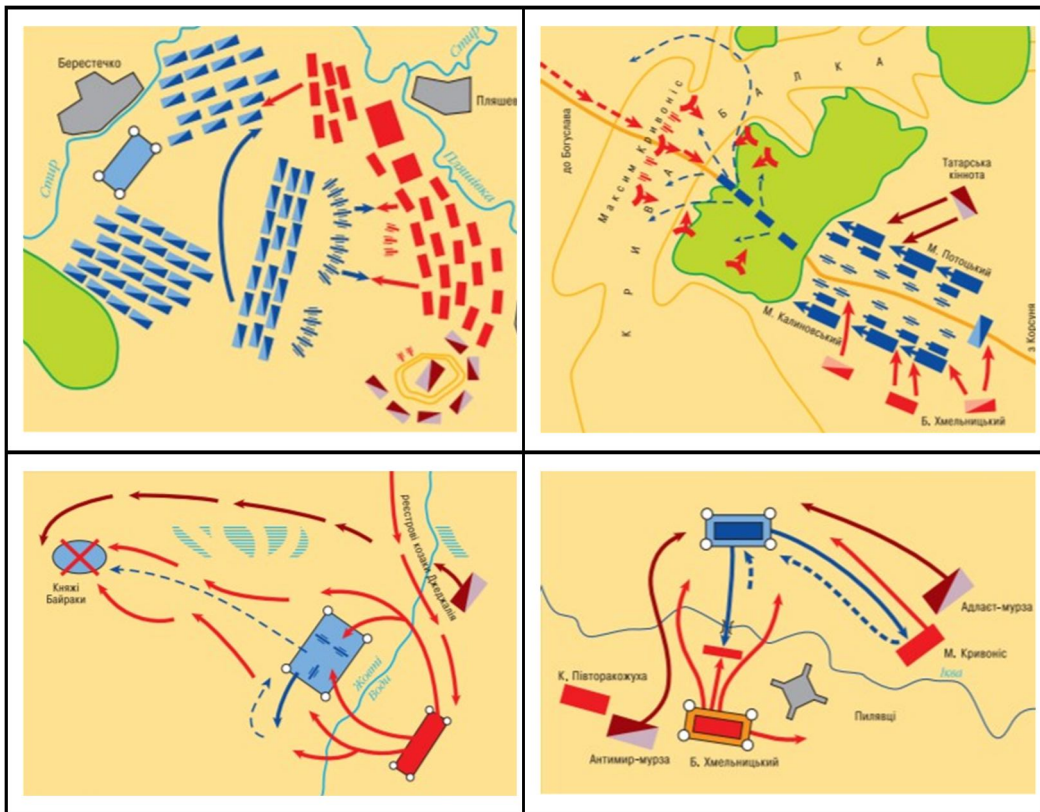


Етап 4. Долина Туманів.

Перед Вами відкривається казковий краєвид – дерева, трави і квіти наче потопають у густому молоці, що розлився і поглинув життя і красу. Це Долина Туманів, пройти крізь яку зможе лише той, хто добре знається на історичних мапах. Але вони показують не тільки правду, а й багато зайвого, що може завести у самісінькі глибини незнання, назавжди поховавши довірливих мапознавців у вічному мороці туману. Обережно!

Завдання: Проаналізуйте зміст історичних карт та оберіть, яка з них є зайвою у цьому логічному ряді.





Етап 5. Палац Сувоїв.

Перед Вами відчиняються двері Палацу Сувоїв, з якого можна потрапити до наступного випробування. Але для цього треба прочитати тексти казкових сувоїв і розпізнати неправду. Тоді вона зникне, як вранішній сон. Зосередьтеся на фактах!

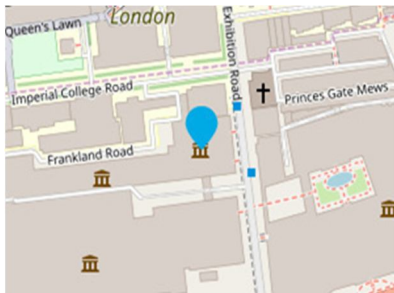
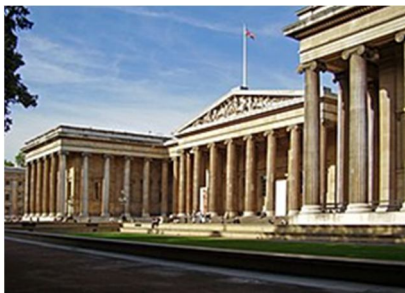
Завдання: Знайдіть у тексті та зафіксуйте якомога більше фейків та порушень стандартів якісного історичного повідомлення (*можна обрати один із наведених документі або запропонувати інший*).



Відомий науковець Джон Сміт-Баттон, який є співробітником наукової установи Британський інститут дослідження загублених цивілізацій, відшукав нове, досі невідоме плем'я у Південній Америці. Це плем'я живе ізольовано й ніколи до цього не контактувало із зовнішнім світом. Джон Сміт-Баттон став першим, кому вдалося сфотографувати його представників. Всі експерти вважають, що за це дивовижне відкриття Джон Сміт-Баттон безперечно отримає у цьому році Нобелівську премію, адже ніхто точно не зможе перевершити його досягнення.



Український Музей мистецтва Південної Європи планує продати перлину своєї колекції – портрет короля Філіпа V Анжуйського, написаний видатним італійським художником Дієго Веласкесом. Як відомо, король спеціально запросив Веласкеса до палацу у 1700 р., аби позувати для цієї картини.



Етап 6. Хиткий Місток.

А тепер шлях до перемоги перегородила бурхлива річка новин, через яку перекинуто Хиткий Місток. Щоб потрапити на інший берег, треба полагодити його, залатавши прогалину. Для цього треба проаналізувати історичну розповідь і обрати тільки надійні факти, відкинувши все зайве. Поспішайте! Працюйте разом!

Завдання: Це завдання передбачає ретельне вивчення та перевірку усіх складових запропонованого медіапродукту. Вкажіть усі фейки та порушення стандартів якісного історичного повідомлення (*можна обрати один із наведених медіапродуктів, або запропонувати інший*).

Музей королеви Вікторії та принца Альберта

Музей королеви Вікторії та принца Альберта було засновано в Лондоні 1851 р. завдяки успіхам Першої Всесвітньої промислової виставки, яка продемонструвала перевагу британського промислового виробництва та мистецтва у світі. Ініціатива створення подібного музею належала королеві Вікторії, а її чоловік принц Альберт зробив великий внесок у формування музейних колекцій. Монарше подружжя власним коштом купувало старовинні та сучасні зразки декоративно-ужиткового мистецтва.

Спочатку музей було названо Музеєм виробів. У 1899 р. його перенесено до спеціально зведеної будівлі більшого розміру та перейменовано. З того часу й до наших днів він називається

Музеєм Вікторії та Альберта на честь своїх знаменитих засновників.

Музей має 140 залів на 6 рівнях і більш ніж 4 млн. експонатів. Зали представляють культуру Британії, європейських країн різних часів тощо. Колекції містять костюми, меблі, музичні інструменти, ювелірні вироби, скло, скульптуру, елементи архітектурних стилів тощо. Музей можна вважати найкращим у світі, оскільки він дуже подобається усім відвідувачам.



Сенсаційна новина!

Арт-дилер з Лонг-Айленду Глафіра Розалес виявила відому картину Джексона Поллока. Її орієнтовна вартість оцінюється у 17 млн. доларів. Картина була написана незадовго до смерті митця у період, коли він перебував у непростому емоційному стані. Упродовж семи десятиліть картину зберігав близький друг митця Пей Шень Цянь. Він погодився на її продаж за умови, що вилучені кошти будуть витрачені на благодійність.

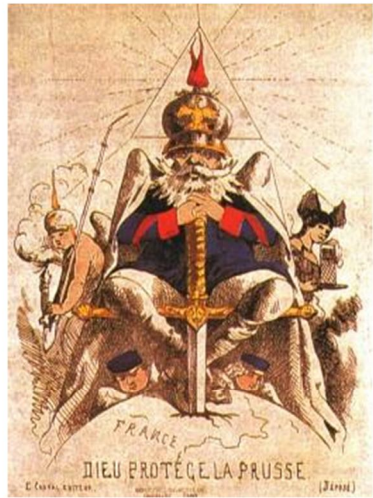
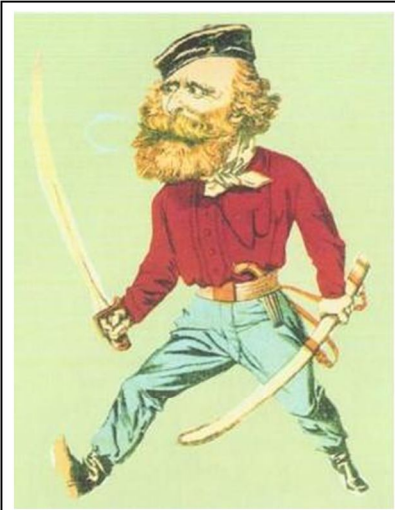
Шедевр доставлено до поважної нью-йоркської галереї Knoedler & Company, де після реставраційних робіт його буде виставлено на продаж. Всесвітньо відомі аукціони Christie's та Sotheby's змагаються за право продажу картини Поллока.

Етап 7. Зачарований Яблуневий Сад.

Де ж відпочити змученим мандрівникам, як не в Зачарованому Яблуневому Саду зі стиглими рум'яними яблучками. Щоб відновити сили, необхідно знайти та з'їсти чарівний плід. Солодкий сік історичної правди збадьорить і підживить, а отруйний сік яблук-помилочок приспить і затримає. Не помиліться! Обирайте уважено!

Завдання: Розмістіть карикатури у хронологічній послідовності (можна обрати одне з наведених завдань або запропонувати інші).



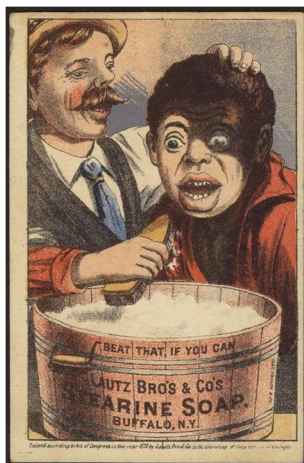




Етап 8. Печера Медіачаклуна.

Ви потрапили до Печери Медіачаклуна. Цілий день він повторює слова, які змінюють людей, роблять їх черствими та злими, байдужими і жорстокими. Варто тільки впізнати їх і відкинути, щоб рухатись далі й вийти на сонячне світло. Прислухайтесь, розбирайтеся!

Завдання: Визначте, що не так з цим рекламним зображенням. Чи відповідає воно сучасним стандартам соціальної толерантності? Знайдіть та зафіксуйте на цьому зображенні якомога більше ознак мови ворожнечі (можна обрати одне з наведених рекламних зображень або запропонувати інші).

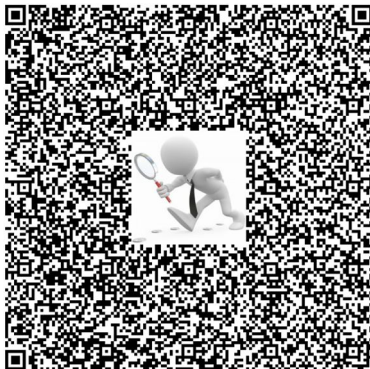
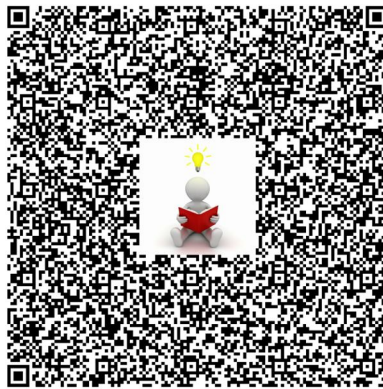


Етап 10. Ліхтар Медіаграмотності.

Нарешті доріжка добігла кінця і обірвалася перед великим каменем, на якому лежить капелюх. Що далі? Де шукати рятівний ліхтар? Може, під капелюхом? Немає. То, може, він непростий і щось приховує? Варто обрати потрібний онлайн-інструмент і розкрити секрет. Застосуйте і перемагайте!

Завдання: Якомога швидше розкодуйте фрагменти текстів і прочитайте їх у порядку розташування на картці як фінальну промову – маніфест медіаграмотності.

Команди мають розкодувати фрагменти текстів:



ОЧІКУВАНІ ВІДПОВІДІ НА ЗАВДАННЯ ЕТАПІВ ГРИ-КВЕСТУ

Етап 1. Водоспад Слоганів.

Картка 1 (див. картки у додатку В)

- **Презентація команд.** Усі гравці мають поділитися на команди. Команди обирають капітанів і назви. Кожна команда має придумати і презентувати слоган, який відповідає меті, легенді та тематиці гри-квесту «300 фейкоборців». Він має бути лаконічним, творчим, оригінальним. Допускається віршована форма. Відповідь представляє капітан або вся команда.
- **Медіаграмотний батл капітанів.** Капітани команд по черзі мають називати по одному аргументу на користь тези: «Сучасний історик повинен бути медіаосвіченим». Перемагає той, хто наведе більше аргументів і проголосить останню тезу. Фрази формулюються коротко, чітко, змістовно і вичерпно. Одна теза має містити не більше одного аргументу. Аргумент, який вже називали, навіть перефразований, не зараховується. На підготовку та проголошення одного аргументу надається не більше 30 секунд.

Етап 2. Стежка У Горах.

Картки 2–4.

- На думку багатьох авторитетних польських джерел, головною причиною Української національної революції середини XVII ст. була особиста образа Богдана Хмельницького на шляхтича Д. Чаплинського.
Відповідь: судження.
- Уперше етнопонім «Україна» зустрічається під 1187 р. у Іпатіївському літописі у зв'язку зі смертю переяславського князя Всеволода Глібовича.
Відповідь: факт.
- Кирило Розумовський у віці 18 років очолив Імператорську академію наук у Петербурзі, що засвідчувало неабиякий розум та інтелектуальні можливості юнака.
Відповідь: судження.

- Сенсаційний факт: найперша у світі Конституція була написана українцем Пилипом Орликом у 1710 р., що значно випереджає ухвалення Конституції у США (1787 р.) і засвідчує, що саме український народ стояв біля витоків демократії.

Відповідь: судження.

- У 1574 р. Іван Федоров видав «Буквар» у Львові. Єдиний примірник, що дійшов до нас, було виявлено у 1927 р. в Римі. Нині він зберігається в бібліотеці Гарвардського університету в США.

Відповідь: факт.

- На думку сучасних авторитетних українських дослідників, витоки українського козацтва пов'язані з кочовим народом степу – хозарами.

Відповідь: судження.

- Перша історична згадка про козаків датується 1492 р. Її вміщено у листі великого князя литовського Олександра до кримського хана Менглі-Гірея. Це була відповідь на скаргу хана на козаків, які напали під Тягинєю на турецький корабель.

Відповідь: факт.

- Відомим дипломатом і меценатом був син останнього гетьмана Кирила Розумовського Андрій Розумовський. Під час перебування у Відні він зблизився з Людвігом ван Бетховеном, який присвятив йому два твори – симфонії № 5 та № 6.

Відповідь: факт.

- Берестейський собор 1596 р. схвалив унію православної та католицької Церков.

Відповідь: факт.

- Як розповідав брат начальника юнкерської школи, під час штурму Зимового палацу 25 жовтня 1917 р. Олександр Керенський рятувався втечею, перевдягнувшись у медсестру.

Відповідь: судження.

- Неймовірне відкриття: найбільш важливі винаходи в історії людства були здійснені випадково. Так, Ісаак Ньютон

відкрив закон тяжіння після того, як йому на голову впало яблуко.

Відповідь: судження.

- Як засвідчують результати соціологічних опитувань, проведені найбільш авторитетними українськими та іноземними організаціями, найбільший рейтинг довіри українців має молода перспективна політична сила – «Молодь за майбутнє України».

Відповідь: судження.

- 22 січня 1919 р. було проголошено Акт злуки УНР та ЗУНР.

Відповідь: факт.

- Після проголошення Акту злуки УНР та ЗУНР вони мали співіснувати, ймовірніше, на засадах конфедерації.

Відповідь: судження.

Етап 3. Каньон Кривих Дзеркал.

Картка 5.

Історична довідка. На початку Першої світової війни у Лондоні був створений Парламентський рекрутський комітет, основним завданням якого було надихнути мешканців Великої Британії на військову службу. Одним із напрямків його діяльності був випуск плакатів, які за відсутності радіо та телебачення стали впливовим засобом пропаганди.

Відповідь: Ознаки, які можуть бути зазначені:

- створює враження, що всі інші вже «зробили це» і настав час приєднатися до більшості;
- використання простого, чіткого, зрозумілого гасла, яке спонукає до дії («Жінки Британії кажуть – “Йди”»);
- звернення до громадянського сумління;
- зображення жінок та дитини надають емоційного забарвлення;
- кольорова гама, яка впливає на почуття: сіре небо над мирною домівкою викликає тривогу, асоціюється з військовою загрозою, яка нависла над Батьківщиною.

Картка 6.

Історична довідка. У 1921 р. в СРСР розгорнулася кампанія з ліквідації неписьменності. У 1923 р. було створено товариство «Геть неписьменність», до участі у якому на громадських засадах залучали всіх, хто володів грамотою. Орган радянської агітації та пропаганди Головополітосвіта УСРР випустив чимало плакатів і листівок, які мали наметі заохотити якомога більше людей до діяльності у товаристві «Геть неписьменність».

Відповідь: Ознаки, які можуть бути зазначені:

- апеляція до авторитету («Заповіти Ілліча»);
- звернення до громадянського сумління, заклик бути учасником «руху вперед»;
- стимулювання емоцій та ентузіазму мас;
- зображення привабливої, успішної й водночас простої людини;
- використання переважно червоного кольору, що має максимально привернути увагу;
- використання спонукального речення, заклик до єднання, колективних дій («Усі до товариства “Геть неписьменність”»);
- кількаразове повторення («неписьменність») тощо.

Етап 4. Долина Туманів.

Картка 7–8.

Відповідь:

Логічний ланцюжок побудовано за хронологічним принципом. Зайвою є картка, присвячена подіям на європейському театрі воєнних дій у 1943–1945 рр. На інших картах відображено події Першої світової війни: битву на річці Марна 1914 р., воєнні дії у 1914–1915 рр. на українських землях, а також у 1916–1918 рр. на Балканах, у Причорномор'ї та на Кавказі.

Картка 9.

Відповідь:

Визначення логічного ряду передбачає не тільки орієнтацію учасників гри в історичному просторі, але й знання результа-

тів битв, які відбулися під час Української національної революції середини XVII ст. Зайвою є картка, на якій зображено битву під Берестечком, що завершилася поразкою козацького війська. Усі інші карти-схеми відображають переможні для козаків битви 1648 р. – на річці Жовті Води, під Корсунем та під Пилявцями.

Етап 5. Палац Сувоїв.

Картка 10

Відповідь:

- дослідника Джона Сміт-Баттона не існує;
- Британського інституту дослідження загублених цивілізацій не існує;
- узагальнено вказується «всі експерти», але не зазначено, які саме;
- навіть якщо б це відкриття було справжнім, Нобелівську премію за нього не дали б, бо за подібні досягнення її не вручають;
- на фото у завданні насправді зображено урочистості зі святкування Дня взяття Бастилії у Франції;
- на фото є докази, що «члени племені» є представниками сучасної західної цивілізації: модні зачіски, сліди засмаги, бруківка тощо.

Картка 11

Відповідь:

- Українського музею мистецтва Південної Європи не існує;
- Дієго Веласкес не італійський, а іспанський художник;
- Філіп V не міг запросити Дієго Веласкеса до палацу у 1700 р., бо Веласкес помер у 1660 р.;
- на картині зображений не Філіп V, а Філіп IV;
- автором картини не є Веласкес.

Етап 6. Хиткий Місток.

Картка 12

Відповідь:

- на фото не Музей Вікторії та Альберта, а Британський;
- на мапі вказане розташування не Музею Вікторії та Альберта, а Музею Наук у Лондоні;
- у заголовку статті та першому реченні вказана неправильна назва музею – не «Музей королеви Вікторії та принца Альберта», а «Музей Вікторії та Альберта»;
- дата заснування музею не 1851 р., а 1852 р.;
- останнє речення є не фактом, а оціночним судженням.

Картка 13

Відповідь:

- арт-дилер Глафіра Розалес була визнана винною в ухиленні від сплати податків та нелегальних банківських рахунках за кордоном, за її посередництва галерея Knoedler здійснювала продаж підроблених картин;
- галерею Knoedler & Company було закрито 2011 р. після початку скандалу, пов'язаного з тим, що через неї здійснювався продаж підроблених картин;
- аукціони Christie's та Sotheby's викрили підробку й відмовилися у 2011 р. приймати картину, яку лондонський колекціонер П'єр Лагранж придбав за 17 млн. доларів;
- Пей Шень Цянь – китайський художник, який ніколи не був знайомий з Поллоком (1912–1956). Він прибув до США у 1981 р. З 1990-х рр. займався виготовленням підробок, які видавав за картини американських митців XX ст. Ці картини були реалізовані за участі Глафіри Розалес та її бізнес-партнера Розалеса Бергантіньоса Діаза через галерею Knoedler & Company;
- емоційно забарвлений стиль повідомлення;
- може бути використаний пошук за зображенням.

Етап 7. Зачарований Яблуневий Сад.

Завдання: Розмістіть карикатури у хронологічній послідовності.

Картка 14-15

Відповідь:

1 – «Гідра аристократії». Карикатура часів Французької революції, на якій «гідра аристократії» нападає на французьку гвардію. 1789 р.

2 – «Імператор Ельби [Наполеон] іде у свої володіння». 1814 р.

3 – Король Пруссії Фрідріх Вільгельм IV розмірковує, чи приймати йому корону від франкфуртського парламенту. Карикатура середини XIX ст.

4 – «Поділ Китаю». Велика Британія, Німеччина, Росія, Японія та Франція ділять територію Китаю на сфери впливу. Карикатура початку XX ст.

Картка 16

Відповідь:

1 – «Віденський конгрес». Жан-Батист Ісабей. 1819 р.

2 – Дж. Гарібальді на чолі збройної боротьби за об'єднання Італії. Карикатура другої половини XIX ст.

3 – Канцлер Німеччини Отто фон Бісмарк верхи на земній кулі пронизує мечем Францію. Карикатуру присвячено подіям франко-пруської війни. Карикатура останньої третини XIX ст.

4 – «Перетягування канату на Далекому Сході». Дядько Сем (сатиричний образ США), Джон Буль (образ Великої Британії) та імператор Японії Мейдзі під прапором «політика відкритих дверей» змагаються за торгівельну перевагу з Росією (Микола II), Німеччиною (Вільгельм II) та Францією (Фелікс Фор). Карикатура початку XX ст.

Етап 8. Печера Медіачаклуна.

Картка 17

Відповідь:

- на цьому рекламному зображенні китаєць пропонує американцю пацюка (стереотип про те, що китайці харчуються пацюками), а той відмовляється, бо у нього є своя шинка;
- китаєць вклоняється американцеві, ніби визнаючи його зверхність;
- американець зображений більш поважним та величним тощо.

Картка 18

Відповідь:

- це рекламне зображення базується на образливому жарті про те, що темношкірі – це насправді брудні білі люди, яких треба відмити;
- темний колір шкіри асоціюється з брудом, його потрібно позбавитися;
- біла людина на зображенні «допомагає» темношкірій людині стати кращою, чистішою.

Етап 9. Сріблясте Озеро Соцмереж.

Картка 19

Відповідь:

Аналіз інформації; анонімність; без зустрічей із незнайомцями; без конфліктів; ввічливість; взаємоповага; думати про читача; етикет; Інтернет нічого не забуває; конфіденційність; лише знайомі друзі; мінімум особистої інформації; надійний пароль; не відкривати невідомі файли; не відправляти свої фото; не вірити сумнівним джерелам; не ображати; не переходити за невідомим посиланням; не публікувати адресу; не публікувати місцезнаходження; ні булінгу; оновлення паролів; перевірка інформації; пильність; повага до авторського права; повага до різних точок зору; репутація; соціальна толерантність; стриманість; уважність тощо.

Етап 10. Ліхтар Медіаграмотності.

Картка 20

Відповідь:

- Одного разу Марк Твен, прочитавши про себе неправдивий допис у газеті, сказав: «Кожного разу, коли я брав у руки газету, я відчував такий страх, який відчуває людина, піднімаючи зі свого ліжка укривало й чомусь боячись знайти під ним гримучу змію». Це спонукало його констатувати: «Якщо Ви не читаете газети – Ви неінформовані, якщо Ви читаете газети – Ви дезінформовані».

- Медіаграмотність населення в історичній сфері починається з історичної обізнаності журналістів, їх прагнення висвітлити якнайбільше та якнайкраще, а не маніпулювати чи викривати. Історична проблема – не інструмент маніпуляцій чи маловартості, а цікавий і важливий епізод, аналіз якого спонукає критично мислити.

- «Якщо ми некритичні, то завжди бачимо те, що хочемо бачити: ми почнемо шукати і знаходити підтвердження, а того, що буде загрожувати дорогим нашого серцю теоріям, не помітимо», – стверджував Карл Поппер. Будьте медіаграмотні, вчіться критично мислити, відстоюйте історичну справедливість, довіряйте, але обов'язково перевіряйте!!!

Підсумок гри.

Модератор оголошує результати і переможців.

Колективний аналіз та обговорення процесу і результатів виконання завдань учасниками гри разом з наставниками (учителями, викладачами тощо) обов'язковий!



ДОДАТКИ

Додаток А

Сюжет історичної гри-квесту «300 фейкоборців»*

У неосяжних синіх глибинах Медіапростору тисячоліттями триває боротьба добра і зла, світла і темряви, правди і медіабрехні. Це запекле протистояння легендарних фейкоборців та підступних дезинформаторів. Воно не завершене і по сьогодні.

Року 1700-го було скликано всезагальноінфомедійний з'їзд, який постановив створити Паністоричну лігу з центром у Черніговеції. Вона мала стати останнім форпостом на шляху сил медіазла. Дуже довго ворог діяв потай, потихеньку відвойовуючи шматки медіапростору.

Аж поки у ХХІ столітті проти фейкоборців і всіх свідомих споживачів інформації виступило страшне незліченне військо Маніпулеркса І, в якій пліч-о-пліч йшли нахабні фейки, безсоромні маніпулятори, брутальні дезинформатори, жадібні джинсомейкери та хитрі судженнятули.

Військо рушило на Черніговецію з метою захопити її і встановити царство інформаційної брехні. Часу на підготовку у фейкоборців залишалося обмаль. І здавалося, що шансів у них не було. Навіть славетний Телерадіооракул пророкував їм поразку. Але це стало його єдиним помилковим пророцтвом. Військо рушило на Черніговецію з метою захопити її і встановити царство інформаційної брехні. Часу на підготовку у фейкоборців залишалося обмаль. І здавалося, що шансів у них не було. Навіть славетний Телерадіооракул пророкував їм поразку. Але це стало його єдиним помилковим пророцтвом.

Поки вороже військо рухалось на Черніговецію, цар Історид мав зібрати армію на чолі з загоном фейкоборців і зупинити навалу. Під знаменами Черніговеції зібралися студентанці та учнешкольці. Вони були сміливими і відчайдушними, але їх було набагато менше за ворогів. Надто мало знали вони про ме-

* В основу сюжету покладені два історичні факти: 1) битва при Фермопілах 480 р. до н.е. об'єднаного грецького війська на чолі зі спартанським царем Леонідом проти перської армії царя Ксеркса; 2) заснування у 1700 р. Чернігівського колегіуму.

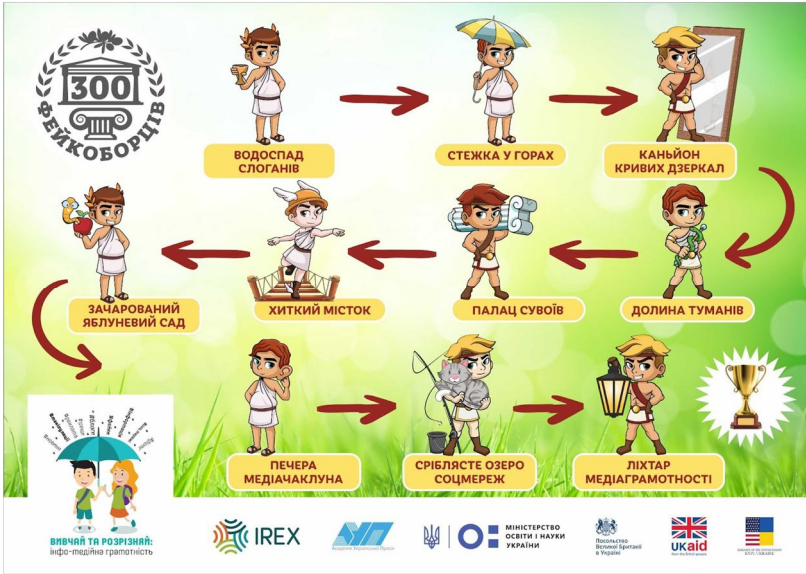
діанесправедливість, погано володіли сучасною зброєю – методами критичного мислення та онлайн інструментами. І сказав тоді Історид: «Для перемоги і тисячі недостатньо, а для здобуття правди і 300 вистачить».

Лічені дні залишалися до вирішальної битви. Місце для неї обрали у Медіапільському перешийку, де стояв Черніговецький колегіум. Саме тут все мало завершитися. Історид звернувся за допомогою до всіх медіапатріотичних істориків і почав готувати студентанців. Позаду залишилися виснажливі медіаісторичні навчання і маневри. І ось нарешті час настав...

І дано було їм пророцтво: «І підете ви дорогою нечуваних і небачених дотепер випробувань, долаючи гори, ріки, ліси і поля. І будуть вас вводити в оману інфомедіабрехнею і пропагандою, навіювати вам оціночні судження, нав'язувати мову ворожнечі, заплутувати фейковими мапами, фотозображеннями та карикатурами, ховати правду під чаклунськими хитрощами. Ви не побачите одразу свого ворога – він звик ховатися та хитрувати, обманювати і прикидатися. І тільки навички критичного мислення, знання основ медіаграмотності, терпіння, уважність, співпраця та колективна робота допоможуть розв'язати усі загадки, розпізнати і обійти всі пастки, розгледіти усі фейки та виконати всі завдання.

Наприкінці ви знайдете чарівний Ліхтар інфомедійного світла, який остаточно розвіє темряву історичної брехні, і врятує наш медіапростір...»

Додаток Б Буклет гри-квесту



Картка 1

ЕТАП 1

ВОДОСПАД СЛОГАНІВ

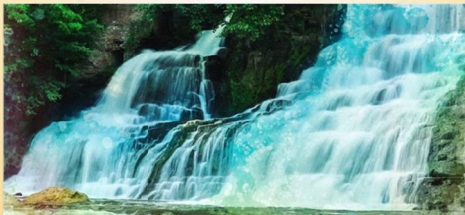
Спершу заgonи фейкоборців мають пройти кризь Водоспад Слоганів, який захищає ворота Чернігівцї. Тільки розумні, кмітливі, креативні споживачі інформації здатні виконати це завдання і представити себе гідно у лаконїчному, вичерпному, творчому гаслї.

Натхнення і фантазїї!



Усі гравці мають подїлитися на команди. Команди обирають капїтанів і назви. Кожна команда має придумати і презентувати слоган, який відповідає метї, легендї і тематицї гри-квесту «300 фейкоборців».

Він має бути лаконїчним, творчим, оригїнальним. Допускається вїршована форма. Вїдповїдь представляє капїтан або вся команда.



Додаток В
Картки з завданнями гри-квесту

Картка 2

СТАП 2

СТЕЖКА У ГОРАХ

Ви потрапили на звивисту вузьку доріжку, затиснуту між скелями, які, осипаючись, не дають пройти. Тільки уважно придивившись до кожного камінця, можна відкинути оціночні судження і звільнити собі дорогу.

Відокремте факти від суджень!



Ви маєте відокремити факти від суджень.



Картка 3

На думку багатьох авторитетних польських джерел, головною причиною Української національної революції середини XVII ст. була особиста образа Богдана Хмельницького на шляхтича Д. Чаплинського.

Уперше етнотопонім «Україна» зустрічається під 1187 р. у Іпатіївському літописі у зв'язку зі смертю переяславського князя Всеволода Глібовича.

Кирило Розумовський у віці 18 років очолив Імператорську академію наук у Петербурзі, що засвідчувало неабиякий розум та інтелектуальні можливості юнака.

Сенсаційний факт: найперша у світі Конституція була написана українцем Пилипом Орликом у 1710 р., що значно випереджає ухвалення Конституції у США (1787 р.) і засвідчує, що саме український народ стояв біля витоків демократії.

У 1574 р. Іван Федоров видав «Буквар» у Львові. Єдиний примірник, який дійшов до нас, було виявлено у 1927 р. у Римі. Нині він зберігається у бібліотеці Гарвардського університету у США.

На думку сучасних авторитетних українських дослідників, витоки українського козацтва пов'язані з кочовим народом степу – хозарами.

Перша історична згадка про козаків датується 1492 р. Її вміщено у листі великого князя литовського Олександра до кримського хана Менглі-Гірея. Це була відповідь на скаргу хана на козаків, які напали під Тягинєю на турецький корабель.

Картка 4

Відомим дипломатом і меценатом був син останнього гетьмана Кирила Розумовського Андрій Розумовський. Під час перебування у Відні він зблизився з Людвігом ван Бетховеном, який присвятив йому два твори – симфонії № 5 та № 6.

Берестейський собор 1596 р. схвалив унію православної та католицької церков.

Як розповідав брат начальника юнкерської школи, під час штурму Зимового палацу 25 жовтня 1917 р. Олександр Керенський рятувався втечею, перевдягнувшись у медсестру.

Неймовірно відкриття: найбільш важливі винаходи в історії людства були здійснені випадково. Так, Ісаак Ньютон відкрив закон тяжіння після того, як йому на голову впало яблуко.

Як засвідчують результати соціологічних опитувань, які проведені найбільш авторитетними українськими та іноземними організаціями, найбільший рейтинг довіри українців має молода перспективна політична сила – «Молодь за майбутнє України».

22 січня 1919 р. було проголошено Акт злуки УНР та ЗУНР.

На думку деяких дослідників, після проголошення Акту злуки УНР та ЗУНР вони мали співіснувати, скоріше за все, на засадах конфедерації.

Картка 5
«ТАП 3»

КАНЬЙОН КРИВИХ ДЗЕРКАЛ

Ви опинилися у Каньйоні Кривих Дзеркал, де бачите яскраві і кричущі плакати. Вони грають усіма барвами, закликають і вбляють, намагаючись затуманити очі своїми принадами і збити з правильного шляху. Якщо заблукаєте кривими провулками пропаганди – назавжди залишитеся у підступному каньйоні.

Тримайте очі відкритими!



Знайдіть та зафіксуйте якомога більше ознак пропаганди у плакаті.



Картка 6

ЕТАП 3

КАНЬЙОН КРИВИХ ДЗЕРКАЛ

Ви опинилися у Каньйоні Кривих Дзеркал, де бачите яскраві і кричущі плакати. Вони грають усіма барвами, закликають і ваблять, намагаючись затулити очі своїми принадами і збити з правильного шляху. Якщо заблукаєте кривими провулками пропаганди – назавжди залишитеся у підступному каньйоні.

Тримайте очі відкритими!



Знайдіть та зафіксуйте якомога більше ознак пропаганди у плакаті.



Картка 7

ЕТАП 4**ДОЛИНА ТУМАНІВ**

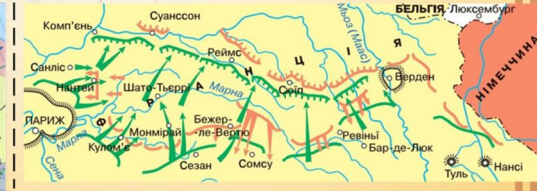
Перед Вами відкривається казковий краєвид – дерева, трави і квіти наче потоплюють у густому молотці туману, що розлився і поглинув життя і красу. Це Долина Туманів, пройти крізь яку зможе лише той, хто добре знається на історичних мапах. Але вони показують не тільки правду, а й багато зайвого, що може завести у самісінькі глибини незнання, назавжди поховавши довірливих мапознавців у вічному мороці туману.

Обережно!

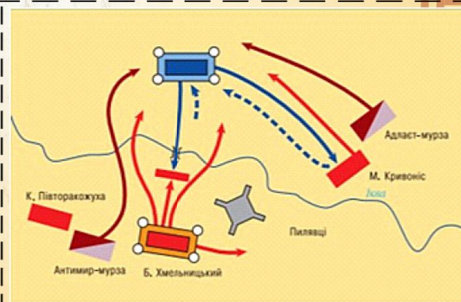
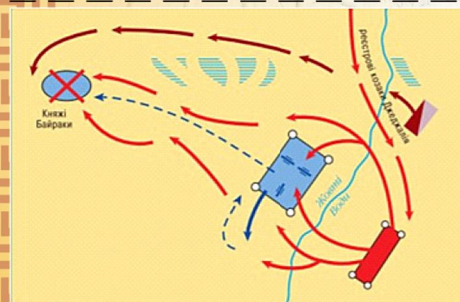
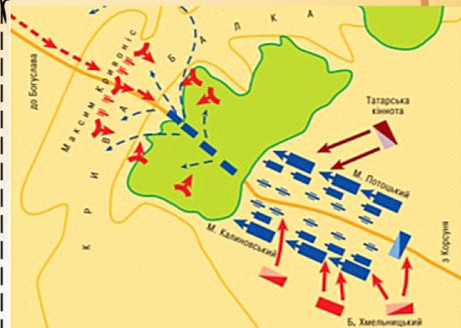
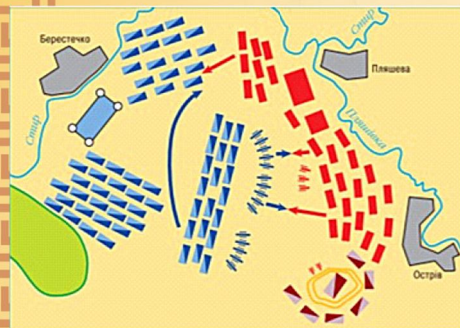
Проаналізуйте зміст історичних карт і оберіть, яка з них є зайвою у цьому логічному ряді.



Картка 8



Картка 9



Картка 10

ЕТАП 5

ПАЛАЦ СУВОЇВ

Перед Вами відчиняються двері Палацу Сувоїв, з якого можна потрапити до наступного випробування. Але для цього треба прочитати тексти казкових сувоїв і розпізнати неправду. Тоді вона зникне, як вранішній сон.

Зосередьтеся на фактах!



Знайдіть у тексті та зафіксуйте якомога більше фейків та порушень стандартів якісного історичного повідомлення



Відомий науковець Джон Сміт-Баттон, який є співробітником наукової установи Британський інститут дослідження загублених цивілізацій, відшукав нове, досі невідоме плем'я у Південній Америці. Це плем'я живе ізольовано і ніколи до цього не контактувало із зовнішнім світом. Джон Сміт-Баттон став першим, кому вдалося сфотографувати його представників. Всі експерти вважають, що за це дивовижне відкриття Джон Сміт-Баттон безперечно отримає у цьому році Нобелівську премію, адже ніхто точно не зможе перевершити його досягнення.

Картка 11

ЕТАП 5**ПАЛАЦ СУВОЇВ**

Перед Вами відчиняються двері Палацу Сувоїв, з якого можна потрапити до наступного випробування. Але для цього треба прочитати тексти казкових сувоїв і розпізнати неправду. Тоді вона зникне, як вранішній сон.

Зосередьтеся на фактах!



Знайдіть у тексті та зафіксуйте якомога більше фейків та порушень стандартів якісного історичного повідомлення



Український Музей мистецтва Південної Європи планує продати перлину своєї колекції – портрет короля Філіпа V Анжуйського, написаний видатним італійським художником Дієго Веласкесом. Як відомо, король спеціально запросив Веласкеса до палацу у 1700 р., аби позувати для цієї картини.

Картка 12

ЕТАП 6

ХИТКИЙ МІСТОК

А тепер шлях до перемоги перегородила бурхлива річка новин, через яку перекинута Хиткий Місток. Щоб пройти по ньому на інший берег, треба полагодити, закритиши прогалину. Для цього треба проаналізувати історичну розповідь і обрати тільки надійні факти, відкинувши все зайве.

Поспішайте! Працюйте разом!



Це завдання передбачає ретельне вивчення і перевірку усіх складових запропонованого медіапродукту. Вкажіть усі фейки та порушення стандартів якісного історичного повідомлення.



Музей королеви Вікторії та принца Альберта

Музей королеви Вікторії та принца Альберта було засновано в Лондоні 1851 р. завдяки успіхам Першої Всесвітньої промислової виставки, яка продемонструвала перевагу британського промислового виробництва та мистецтва у світі. Ініціатива створення подібного музею належала королеві Вікторії, а її чоловік принц Альберт зробив великий внесок у формування його колекції. Монарше подружжя власним коштом купувало старовинні та сучасні зразки декоративно-ужиткового мистецтва.

Спочатку музей було названо Музеєм виробів. У 1899 р. його було перенесено до спеціально зведеної будівлі більшого розміру і переименовано. З того часу і до наших днів він називається Музеєм Вікторії та Альберта на честь своїх знаменитих засновників.

Музей має 140 залів на 6 рівнях і більш ніж 4 млн. експонатів. Залі представляють культуру Британії, Європейських країн різних часів, Японії, Азії тощо. Колекції містять костюми, меблі, музичні інструменти, ювелірні вироби, скло, скульптуру, елементи архітектурних стилів тощо. Музей можна вважати найкращим у світі, оскільки він дуже подобається усім відвідувачам.

Картка 13

ЕТАП 6

ХИТКИЙ МІСТОК

А тепер шлях до перемоги перегородила бурхлива річка новин, через яку перекинута Хиткий Місток. Щоб пройти по ньому на інший берег, треба поладити, заклавши прогалину. Для цього треба проаналізувати історичну розповідь і обрати тільки надійні факти, відкинувши все зайве.

Поспішайте! Працюйте разом!



Це завдання передбачає ретельне вивчення і перевірку усіх складових запропонованого медіапродукту. Вкажіть усі фейки та порушення стандартів якісного історичного повідомлення.

Сенсаційна новина!

Арт-дилер з Лонг-Айленду Глафіра Розалес виявила відому картину Джексона Поллока. Її орієнтовна вартість оцінюється у 17 млн. доларів. Картину було написано незадовго до смерті митця у період, коли він перебував у непростому емоційному стані. Упродовж семи десятиліть картину зберігав близький друг митця Пей Шень Цянь. Він погодився на її продаж за умови, що вилучені кошти будуть витрачені на благодійність.

Шедевр доставлено до поважної нью-йоркської галереї Knoedler & Company, де її після реставраційних робіт буде виставлено на продаж. Всесвітньо відомі аукциони Christie's та Sotheby's змагаються за право продажу картини Поллока.



Картка 14

ЕТАП 7

ЗАЧАРОВАНИЙ ЯБЛУНЕВИЙ САД

Де ж відпочити змученим мандрівникам, як не у Зачарованому Яблуневому Саду зі стиглими рум'яними яблучками. Щоб відновити сили, необхідно знайти і з'їсти чарівний плід. Солодкий сік історичної правди збадьорить і підживить, а отруйний сік яблук-помилко приспить і затримає.

Не помиліться! Обирайте зважено!



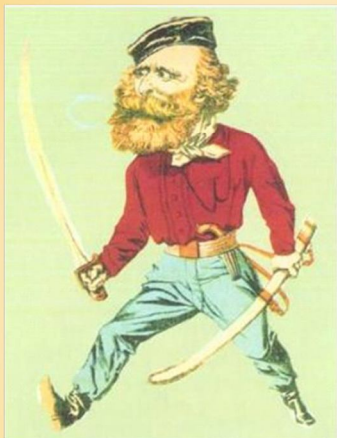
**Розмістіть карикатури
у хронологічній
послідовності**



Картка 15



Картка 16



Картка 17

← ТАП →

ПЕЧЕРА МЕДІАЧАКЛУНА

Ви потрапили до Печери Медіачаклуна. Цілий день він повторює слова, які змінюють людей, роблять їх черствими і злими, байдужими і жорстокими. Варто тільки впізнати їх і відкинути, щоб рухатись далі і вийти на сонячне світло.

Прислухайтесь, розбирайтесь!



Визначте, що не так з цим рекламним зображенням. Чи відповідає воно сучасним стандартам соціальної толерантності? Знайдіть та зафіксуйте на цьому зображенні якомога більше ознак мови ворожнечі.



Картка 18

←ТАП 8

ПЕЧЕРА МЕДІАЧАКЛУНА

Ви потрапили до Печери Медіачаклуна.

Цілий день він повторює слова, які змінюють людей, роблять їх черствими і злими, байдужими і жорстокими. Варто тільки впізнати їх і відкинути, щоб рухатись далі і вийти на сонячне світло.

Прислухайтесь, розбирайтесь!



Визначте, що не так з цим рекламним зображенням. Чи відповідає воно сучасним стандартам соціальної толерантності? Знайдіть та зафіксуйте на цьому зображенні якомога більше ознак мови ворожнечі.



Картка 20

ЕТАП 10

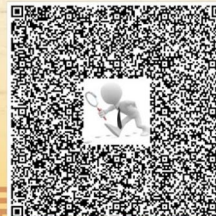
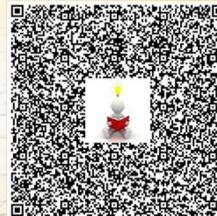
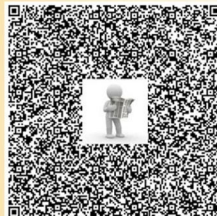
ЛІХТАР МЕДІАГРАМОТНОСТІ

Нарешті доріжка добігла кінця і обірвалася перед великим каменем, на якому лежить капелюх. Що далі? Де шукати рятівний ліхтар? Може під капелюхом? Немає. То може він непростий і щось приховує? Варто обрати потрібний онлайн-інструмент і розкрити секрет.

Застосуйте і перемагайте!



**Команди
мають якомога швидше
розкодувати
фрагменти текстів.**



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Герлянд Т.М., Кулалаєва Н.В., Пащенко Т.М., Романова Г.М., Романов Л.А. Вебквест у професійному навчанні: методичні рекомендації. Київ: ІПТО НАПН України, 2016. 141 с.
2. Гринь О.В. Інтеграція інфомедійної грамотності у процесі вивчення історії (на прикладі навчальної дисципліни «Історія України 1939 – початку ХХІ ст.»). *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти*. Київ: АУП, IREX, ЦВП, 2021. С. 78–82.
3. Гринь О., Коваленко О., Павленко Л., Стрілюк О. Граквест як перспективна технологія імплементації медіаосвіти у вивченні історичних дисциплін (з досвіду НУЧК імені Т.Г. Шевченка). *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал*. СумДПУ імені А.С. Макаренка, 2021. № 1 (9). С. 165–168.
4. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю., Козяр М.М. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців. Львів: Видавництво «СПОЛОМ», 2012. 505 с.
5. Гуревич Р.С. Веб-квест як інноваційна технологія навчання. *Педагогічна і психологічна науки в Україні*. 2012. Т. 4: Професійна освіта і освіта дорослих. С. 169–178.
6. Журба К., Шкільна І. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа*. 2017. № 11–12. С. 44–52.
7. Кадемія М.Ю., Шестопалюк О.В. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів: навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ «Фірма Планер», 2013. 155 с.
8. Каньковський І.С. Web-квест як засіб активізації самостійної роботи студентів. *Комп’ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво*. 2013. № 11. С. 199–204.
9. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. Серія: Педагогічні науки. 2012. Вип. 10. С. 138–143.
10. Коропатник М.М. Інформаційно-цифрова компетентність – одна з ключових компетентностей нової української школи: теоретико-практичні орієнтири для медіа педагога. Ме-

тодичний посібник з медійної та інфомедійної грамотності. Чернігів: ЧОППО імені К.Д. Ушинського, 2018. 99 с.

11. Кулішов В.С. Застосування квест-технології у професійно-теоретичній підготовці учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти: навчально-методичний посібник. Біла Церква: БІНПО УМО НАПН України, 2018. 86 с.

12. Ладика І. Медіаграмотність як сучасна потреба інформаційного суспільства. *Збірник статей Шостої міжнародної науково-методичної конференції «Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи»*. Київ: ЦВП, АУП, 2015. С. 37–40. URL: <https://cutt.ly/Sh62qaN>.

13. Лук'яненко І.В. Історичний ВЕБ-квест – сучасний вид проектної діяльності учнів. *Освітній проєкт «На урок»*. URL: <http://surl.li/ebpId>.

14. Медіаграмотність на уроках суспільних дисциплін: Посібник для вчителя / За ред. В. Іванова, О. Волошенюк, О. Мокрогуза. Київ: ЦВП, АУП, 2016. 201 с. URL: <https://www.aup.com.ua/upd/mo.pdf>.

15. Павленко Л., Стрілюк О. Інфомедіаграмотність як складова фахової підготовки сучасного вчителя історії Нової української школи. *Розбудова єдиного відкритого інформаційного простору освіти впродовж життя (Forum-SOIS, 2021): збірник матеріалів 3-го Міжнародного науково-практичного WEB-форуму (м. Київ–Харків, 25–28 травня 2021 р.)* / За наук ред. М.Л. Ростоки, Т.С. Бондаренко; ред. з заг. питань О.В. Баніт, О.Л. Гермак, О.С. Кузьменко, А.М. Пижик, Я.М. Раєвська, Г.С. Черевичний; упор. М.Л. Ростока. Харків: Типографія «U2print», 2021. Вип. 3. С. 210–213.

16. Подобєд О. Квести на уроках історії. 5-11 класи. Київ: Шкільний світ, 2017. 184 с.

17. Проєкт «Історична гра-квест “300 фейкоборців”». *НУЧК ім. Т.Г. Шевченка*. URL: <http://chnpu.edu.ua/university/atuniversity/proekt-istorichna-gra-kvest-300-fejkobortsiv>.

18. Проєкт «Історична гра-квест “300 фейкоборців”». *ННІ історії та соціогуманітарних дисциплін ім. О.М. Лазаревського*. URL: <https://inst-hist.chnpu.edu.ua/proyekt-istorychna-gra-kvest-300-fejkoborciv/>.

19. Понежа Н. Практична медіаосвіта: творчі завдання для роботи з візуальними та аудіовізуальними медіапродуктами на уроках історії: Першотравенськ, 2019. 73 с. URL: <https://cutt.ly/wh604OZ>.

20. Словник термінів і понять сучасної освіти / Уклад.: Л.М. Михайлова, О.В. Пагава, О.В. Проніна; за заг. ред. Л.М. Михайлової. Сєверодонецьк, 2020. 194 с.

21. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. Вип. 7. С. 168–171.

22. Стрілюк О.Б. Інтеграція інфомедійної грамотності у викладанні курсу «Новітня історія країн Азії та Африки (1918–1945)». *Інфомедійна грамотність – невід’ємна складова навчального процесу закладу вищої освіти*. Київ: АУП, IREX, ЦВП, 2021. С. 346–353.

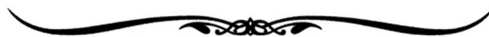
23. Стрілюк О. Медіаграмотність у країнах Вишеградської групи: європейський досвід і перспективи для України. *Матеріали науково-практичної конференції «Сьомі Фльорівські читання»*. Чернігів: НУЧК імені Т.Г. Шевченка, 2022. С. 105–110.

24. Тимченко О.В. Використання технології «веб-квест» для організації самостійної роботи студентів. *Вісник післядипломної освіти*. Серія: Педагогічні науки. 2017. Вип. 5. С. 117–125.

25. GLOSSARY OF MEDIA LITERACY TERMS by Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. 2021.

26. Online Media Literacy Strategy by Department for Digital, Culture, Media & Sport of Great Britain. 2021.

27. Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training by European Union. 11/10/2022.



КОРИСНІ ПОКЛИКАННЯ

Сторінка «Історична гра-квест «300 фейкоборців» у мережі «Фейсбук» («Мета»):

<https://www.facebook.com/300fakefighters>

Сторінка Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка у мережі «Фейсбук» («Мета»):

<https://www.facebook.com/groups/1268223556529140/permalink/5624809950870457/>

Покликання на онлайн-платформи проекту:

- на сайті Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка:

<http://chnpu.edu.ua/university/atuniversity/proekt-istorichna-gra-kvest-300-fejkobortsiv>

- на сайті Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського:

<https://inst-hist.chnpu.edu.ua/proyekt-istorychna-gra-kvest-300-fejkoborcziv/>

Згадки у ЗМІ (із зазначенням посилань на онлайн-платформи «Історичної гри-квесту “300 фейкоборців”»):

<https://www.0462.ua/news/3018864/cernigivska-gra-kvest-300-fejkoborciv-na-storozi-mediagramotnosti-naselenna>

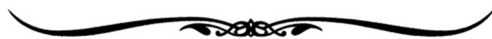
Відеосюжети про реалізацію проекту «Історична гра-квест “300 фейкоборців”»:

Гра-квест «300 фейкоборців», щоб навчити інфо-медійної грамотності студентів і студенток істориків:

<http://surl.li/ebpcz>

Всі чернігівські школи отримали в подарунок історичну гру-квест «300 фейкоборців»:

<http://surl.li/ajpaf>



СЛОВНИК ТЕРМІНІВ*

Аудиторія медіа – стійка сукупність людей, об'єднаних спільними інформаційними потребами.

Баланс думок – подання фактів у інформаційному матеріалі з усіх сторін у рівній кількості.

Веб-квест – завдання з елементами гейміфікації, для виконання якого студенти використовують інформаційні інтернет-ресурси.

Відповідність – критерій, за яким можна оцінити, наскільки зміст інформаційного матеріалу відповідає першоджерелу інформації.

Візуальна медіакультура особистості – психологічне утворення, система досвіду, знань, навичок, умінь, компетенцій (мотивації перегляду, відбір інформації, відповідальність) щодо споживання / сприймання візуальної медіапродукції. Розвинена здатність розпізнавати невидиме у візуальному, здатність до візуальної медіаторчості й творчого візуального медіасприйняття зокрема.

Воркшоп – колективний освітній захід, учасники якого отримують нові знання та навички під час динамічної групової роботи.

Грант (з англ. grant – дар; субсидія) – 1) право, що отримується на конкурсній основі фізичною або юридичною особою на виділення пільгової фінансової квоти для виконання конкретної програми в певній сфері діяльності; 2) одноразова грошова допомога, що видається вченому або науковій установі для проведення досліджень з певної проблеми.

* При укладанні словника використано:

Словник від проєкту Media IQ: твій медійний інтелект. URL: <http://media-iq.tilda.ws/glossary>; Словник з медіаграмотності. URL: <https://filter.mkp.gov.ua/wp-content/uploads/2022/10/slovnnyk.pdf>;

Словник термінів і понять сучасної освіти / Уклад.: Л.М. Михайлова, О.В. Пагава, О.В. Проніна; за заг. ред. Л.М. Михайлової. Северодонецьк, 2020. 194 с. GLOSSARY OF MEDIA LITERACY TERMS by Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. 2021; Online Media Literacy Strategy by Department for Digital, Culture, Media & Sport of Great Britain. 2021; Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training by European Union. 11/10/2022.

Діяльність інноваційна – діяльність, що спрямована на використання та впровадження результатів наукових досліджень і розробок та зумовлює одержання нових ефективних результатів.

Дебати – структурований і спеціально організований публічний обмін думками між двома сторонами з актуальної теми.

Державний стандарт освіти – сукупність єдиних норм і вимог до рівня освітньої підготовки в певних закладах освіти.

Дезінформація – навмисно спотворена і маніпулятивна інформація, поширення якої є вигідним для когось і може нашкодити.

Дискримінація – дія або поведінка, ґрунтована на упередженні, негативних переконаннях стосовно певної групи людей.

Достовірність – критерій, за яким можна оцінити, чи можна довіряти певній інформації.

Емоційна забарвленість – критерій, за яким можна оцінити кількість емоційних тригерів у певному інформаційному матеріалі.

Емоційні тригери – елементи у тексті, відео, фото, що проковують емоції у людей, які з ними взаємодіють. До емоційних тригерів входять емоджі (смайлики), текст, написаний повністю великими літерами, емоційні слова, яскраві кольори тексту чи ілюстрацій.

Інтернет-технології – інформаційні, телекомунікаційні та інші технології, а також сервісні послуги, на основі яких відбувається діяльність у мережі або за допомогою інтернету.

Інформаційна бульбашка – персоналізований, суб'єктивний інформаційний простір, в якому користувач отримує лише ту інформацію, яка йому до вподоби. Користувач не має доступу до альтернативних думок. Виникає через підтверджувальне упередження та як результат роботи кукіс.

Інформаційна грамотність – вміння знаходити потрібну інформацію й використовувати її.

Інформаційний відбиток – часточки інформації, які залишає кожен користувач у вигляді електронних листів, відвіданих вебсайтів тощо.

Інформаційна культура – сукупність усіх видів інформаційно-комунікаційної діяльності людини та суспільства; забез-

печує здатність адекватно поводитися в багатоджерельному інформаційному середовищі: орієнтуватися в потоках інформації, сприймати явища та події селективно, зважаючи на власні інформаційні потреби.

Інформація – будь-які відомості, створенні людиною для передачі в часі та / чи просторі.

Квест – ігрова групова форма змагань для команд чи окремих гравців, які мають виконувати заздалегідь підготовлені завдання. Учасники мають «розшифрувати» певне місце на вказаній території (на вулицях міста, шкільному подвір'ї чи в музейній залі), виконати в цьому місці певні дії або отримати підказку (інструкцію, код), щоб виконати наступне завдання.

Квестер – учасник квесту.

Клікбейт – це емоційно-забарвлений контент, що привертає до себе увагу та спонукає перейти за посиланням. Часто зміст клікбейту та матеріалу, на який він веде, не збігаються.

Контент – це інформаційні матеріали, які розміщені на певній інтернет-сторінці: відео, тексти, зображення, аудіозаписи. Контент на сторінці зазвичай об'єднує певна тематика.

Комунікація – спілкування.

Користувач – фізична особа, що взаємодіє з інформаційним простором.

Критичне мислення – здатність мислити раціонально, знаходити логічні зв'язки між ідеями, оцінювати ситуацію з різних боків і на основі цієї оцінки формувати судження.

Кукіс («cookies») – невеликий фрагмент особистих даних, які відправляються вебсервером і зберігаються у браузері користувача. Мають функцію аутентифікації, персоналізації контенту.

Малінформація – фактично правдива інформація, яка використовується, щоб нашкодити.

Маніпуляція – техніка свідомого викривлення інформації заради формування певного погляду, ставлення до певної особи/явища.

Маніпуляції свідомістю – один із способів придушення волі людей шляхом духовного впливу на них через програмування їхньої поведінки. Цей вплив спрямований на психічні структури людини, здійснюється потай і ставить своїм завданням

зміну думок, спонукань і цілей людей у потрібному певній групі напрямку.

Медіа – вебсайти або інші джерела інформації, що передають, зберігають та відтворюють інформацію, що впливає на громадську думку.

Медіаграмотність – уміння аналізувати, оцінювати, створювати інформаційні повідомлення у різноманітних контекстах та відповідально їх поширювати.

Медіагігієна – система знань, що вивчає закономірності впливу інформаційно-комунікаційних технологій на людину та розробляє заходи профілактики негативних ефектів медійного впливу на здоров'я окремої людини, соціальних груп і населення в цілому.

Медіакомпетентність – розуміння соціокультурного та політичного контексту функціонування медіа, а також здатність бути носієм і передавачем медіакультурних смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором (здатність до сприйняття, аналізу, оцінки і створення медіатекстів, до медіадіалогу між виробниками і споживачами інформації), здатність створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства.

Медіакультура особистості – здатність людини ефективно взаємодіяти з мас-медіа, адекватно поводитися в інформаційному середовищі: сприймати, аналізувати, оцінювати медіатекст, займатися медіаторчістю тощо.

Медіаосвіта – навчання теорії та формування практичних умінь для опанування сучасних мас-медіа.

Медіаторчість – продуктивна діяльність створення нових медіазасобів, пристроїв, програм, а також нового медіапродукту чи контенту.

Медіатекст – одиниця, елемент, конкретний об'єкт медіапродукції. Візуальний медіатекст становить складний візуально-смысловий конструкт; розрізняється за видами (фільм, фотографія, телепрограма) та жанрами.

Меседж (з англ. message) – повідомлення, завуальоване повідомлення, іронія, звернення, попередження, сигнал, короткий зміст чогось, послання.

Мова ворожнечі – будь-яка комунікація, що принижує чи дискримінує особу або групу осіб.

Місінформація – ненавмисно спотворена і маніпулятивна інформація, що зазвичай не є вигідною для когось, проте так само може нашкодити.

Мультимедіа (з лат. multum + medium) – комбінування різних форм представлення інформації на одному носіїві, наприклад, текстової, звукової і графічної, або, останнім часом все частіше, – анімації і відео. Характерна особливість мультимедійних об'єктів та продуктів – наявність гіперпосилання.

Навчальний квест – це форма організації навчального процесу у вигляді інтелектуального змагання учнівських команд або окремих школярів з елементами рольової гри, яка полягає в послідовному виконанні пізнавальних і рухливих завдань.

Наратив – сукупність пов'язаних між собою реальних чи вигаданих подій, фактів або вражень, які складаються в певну історію, тезу, яку можна передавати між людьми.

Нові медіа – термін, який наприкінці ХХ ст. стали застосовувати до інтерактивних електронних видань і нових форм комунікації виробників контенту зі споживачами для позначення відмінностей від традиційних медіа (наприклад, газет). Цим терміном позначають процес розвитку цифрових, мережевих технологій і комунікацій.

Онлайн / кіберпростір – простір Інтернету. Складається з вебсайтів, медіа, соцмереж та інших вебджерел інформації.

Освітній квест – навчальна технологія, яка передбачає виконання низки проблемних завдань з елементами рольової гри для досягнення поставленої мети.

Особисті дані – відомості чи сукупність відомостей про фізичну особу (користувача), яка може бути конкретно ідентифікована.

Персоналізований пошук – властивість соцмереж, за якою вони автоматично припускають, що користувач хотів би почути або побачити, коли він виконує пошук.

Першоджерело – джерело інформації, де вона з'явилася вперше: може бути оригінальним документом; або складений рукою безпосереднього учасника опис подій; початкове джерело, де інформація з'явилася вперше.

Пропаганда – систематично керована діяльність, що зазвичай складається з різних маніпулятивних інструментів, нарати-

вів і має на меті змінити думку суспільства та окремої людини у вигідних комусь напрямках.

Підтверджувальне упередження – когнітивне викривлення, за яким людина довіряє лише інформації, яка відповідає її власним поглядам.

Реклама – (від лат. *reclamare* – викрикувати) – інформація чи повідомлення про товари, види послуг, політичних кандидатів тощо, покликана стимулювати як попит, так і створювати популярність когось / чогось.

Реклама прихована («джинса») – рекламні матеріали, які розміщуються в мас-медіа під виглядом журналістських.

Стереотип – це усталений шаблон мислення, що, як правило, не має безпосереднього відношення до реальності.

Твір аудіовізуальний – твір, що фіксується на певному матеріальному носії (кіноплівці, магнітній плівці чи магнітному диску, компакт-диску тощо) у формі серії послідовних кадрів (зображень) чи аналогових або дискретних сигналів, які відображають (закодовують) рухомі зображення (як із звуковим супроводом, так і без нього), і сприйняття якого є можливим виключно за допомогою того чи іншого виду екрана (кіноекрана, телевізійного екрана тощо), на якому рухомі зображення візуально відображаються за допомогою певних технічних засобів. Видами аудіовізуального твору є кінофільми, телефільми, відеофільми, діафільми, слайдофільми тощо, які можуть бути ігровими, анімаційними (мультиплікаційними), неігровими чи іншими.

Твір образотворчого мистецтва – скульптура, картина, малярство, гравюра, літографія, твір художнього (зокрема сценічного) дизайну тощо.

Толерантність – 1) спосіб знижувати рівень емоційного реагування на несприятливі чинники міжособистісної взаємодії, терпимо або поблажливо ставитись до іншого, до його інакочислості / інакомислення; 2) активна моральна позиція і психологічна готовність до терпимості в ім'я позитивної взаємодії з людьми іншої культури, нації, релігії, соціального середовища; 3) прийняття інших такими, які вони є, і готовність взаємодіяти з ними. Толерантність визначається як комплексна особистісна якість, що підлягає цілеспрямованому вихованню в освітньому

процесі й самовихованні та поєднує в собі: 1) високий рівень знань, умінь і навичок шанобливого ставлення до «Іншого» в ході міжособистісної взаємодії та спілкування; 2) володіння моральними принципами та прийомами спілкування; 3) здатність до цілісного сприйняття «Іншого» з розумінням його специфічних характеристик як прояв індивідуальності та неповторності; 4) емоційно-вольову готовність докритичного діалогу з «Іншим»; 5) здатність до компромісу та готовність частково поступитися власними інтересами для подолання та попередження конфлікту; 6) здатність критично ставитись до себе як до іншого для подальшого особистісного самовдосконалення.

Факт – дійсна, невідгадана подія, дійсне явище.

Фактчекінг – процес перевірки інформації на правдивість.

Фальсифікація – свідомо заміна чи модифікація вже наявних даних, що стосуються освітнього процесу чи наукових досліджень.

Фейк – це фальшива, часто сенсаційна інформація, розповсюджена під виглядом новин. Несправжня новина (а не неправдива).

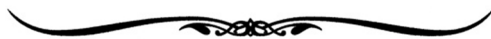
Фільтрувати – перевіряти за якістю та сортувати інформацію навколо себе.

Цензура – контроль за поширенням та суттю інформації, що поширюється. Цензура обмежує або не допускає певну інформацію в інформаційний простір.

Цілісність (факту) – критерій, за яким можна оцінити, чи факт поданий у повному вигляді, чи певні його елементи свідомо або несвідомо пропущені задля створення маніпулятивного ефекту.

Цитата – порівняно короткий уривок з літературного, наукового чи будь-якого іншого опублікованого твору, який використовується, з обов'язковим посиланням на його автора та джерела цитування, іншою особою у своєму творі з метою зробити зрозумілішими свої твердження або для посилання на погляди іншого автора в автентичному формулюванні.

Чутки – неперевірена інформація, що передається між людьми усно або письмово, часто набуваючи нових форм через персоніфікацію оповідача.



ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ

Гринь Олена, кандидат історичних наук, доцент кафедри історії України, археології та краєзнавства Навчально-наукового Інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка.

Коваленко Ольга, кандидат історичних наук, доцент кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин Навчально-наукового Інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка.

Павленко Людмила, кандидат історичних наук, доцент кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин Навчально-наукового Інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка.

Стрілюк Олена, кандидат історичних наук, доцент кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин, заступник директора з наукової роботи Навчально-наукового Інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка.



Навчально-методичне видання

Гринь О., Коваленко О., Павленко Л., Стрілюк О.

**ІСТОРИЧНА ГРА-КВЕСТ
«300 ФЕЙКОБОРЦІВ»**

Науковий редактор О.Б. Коваленко

Відповідальний редактор: Шуміло В.В.
Технічний редактор: Гладченко О.О.
Комп'ютерна верстка: Гладченко О.О.
Коректор: Шуміло В.В.
Обкладинка: Кондратенко О.С.

Набір комп'ютерний.
Підписано до друку 25.01.2023 р.
Формат 60x84. Папір офсетний № 1. Друк цифровий.
Умовн. друк. арк. 3,65. Облік.-вид. арк. 1,51.
Наклад 100 прим.

Редагування тексту та макетування здійснено на базі
Науково-дослідного центру вивчення історії релігії та Церкви
імені архієпископа Лазаря Барановича Національного університету
«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка, видавнича група

«*SCRIPTORIUM*»

Тел.: 097-7523316, 093-2558821

E-mail: veraizhizn@gmail.com

Видавничий центр приймає замовлення на виготовлення друкованої продукції:
монографій, авторефератів, методичних посібників,
збірників наукових конференцій, книг, брошур, журналів та ін.

Видавець Шуміло В.В.
Свідоцтво про внесення до державного реєстру суб'єкта видавничої діяльності
Серія ДК № 7263 від 25.02.2021 р.

Виготовлено втипографії ФОП Шуміло В.В.
м. Чернігів, вул. Б. Хмельницького, 6