

вітчизняних шкіл зможуть використовувати на уроках історії та громадянської освіти. Ці матеріали об'єднані темою «Міграційні процеси. Види і форми сучасної міграції. Міграція з України до країн ЄС в умовах війни». Мету відповідного уроку можуть скласти наступні аспекти: актуалізувати знання учнів про міграційні процеси, розкрити зміст термінів «міграція», «еміграція», «іміграція», «інтеграція», «біженство», визначити демографічні перспективи України внаслідок російської агресії; виховувати толерантність, солідарність, повагу до національних, духовних, культурних надбань різних європейських народів; розвивати навички аналізу, прогнозування, уміння співвідносити навчальний матеріал з реаліями сьогодення. Передбачається розробка комбінованого уроку з елементами практичної роботи (дослідження). Найближчим часом (до початку 2023-2024 навчального року) матеріали будуть представлені на сайті проєкту в розділі «Матеріали для вчителів» [7].

З огляду на міграційну ситуацію на континенті найбільш актуальними залишаються питання повернення вимушених мігрантів, розробка відповідних урядових програм та посилення уваги до викладання цих аспектів у ЗЗСО та ЗПТО.

Джерела та література:

1. Teaching migration in the history curriculum. Research briefing. 13 July. 2019. URL: <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cdp-2019-0151/>
2. Migration Museum. URL: <https://www.migrationmuseum.org/education/>
3. Miller E. Why all pupils should learn migration history. TES Magazine. 2018. 4 September. URL: <https://www.tes.com/magazine/archive/why-all-pupils-should-learn-migration-history>
4. Школярам про біженців. UNHCR. The UN Refugee agency. Україна. URL: <https://www.unhcr.org/ua/39237-2>
5. Our migration Story. The Making of Britain. URL: <https://www.ourmigrationstory.org.uk/>
6. Teaching Materials / QuantMig. EU Horizon 2020 Project. URL: http://quantmig.eu/project_outputs/teaching_materials/
7. Вивчення Європи: освітній вимір / Проєкт програми ЄС Еразмус+ напряму Жан Моне. URL: <https://sites.google.com/view/seed-ua>

Ольга Козенко, Андрій Острянюк, Олена Стрілюк

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

**ПОДОРОЖ У ЄВРОПЕЙСЬКЕ СЕРЕДНЬОВІЧЧЯ:
ВІДЕОІГРИ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ**

Середньовіччя – період в історії, який охоплює події від падіння Римської імперії і до епохи Відродження і Реформації – це V – кінець XV (початок XVI ст.). У відеоіграх зазначений період історії висвітлюється або у фентезі стилі, або за стилем архітектури. Основний акцент робиться на взаємодії відьом, міфічних істот, магії та людей. Трапляються відеоігри, де певні моменти історії Середньовіччя подаються з історичною точністю.

Наприклад, одна з найпопулярніших ігор про життя в епоху Середньовіччя, а конкретно про події 1403 року в Королівстві Богемія – Kingdom Come: Deliverance. У цій грі дуже добре показано саме середньовічне село, в якому лише три хати, невеликий город та вбиральня. Міста представлені однією вуличкою, замком, храмом, будинками пекаря та гончара, є також аптекою та броварнею. У деяких містах є навіть будинок писаря. Тут можна зустріти реально існуючі: Стрибна Скалиця, Сазавський монастир та замок Ратає та Тальмберге [4].

Окрім цього у грі показано, як живуть прості селяни і, зокрема, підлітки: вони ходять випити, гуляють з дівчатами, вивчають Біблію, але лише ті, хто вміє читати. Варто зазначити, що у той час служби зазвичай велися латиною, бо перекладів Біблії було вкрай мало [4].

Ще одна гра, яка показує життя та побут людей під час епідемії чуми у Франції (1348–1356 рр.) – A Plague Tale: Innocence. Хоча ця гра задумувалась більше як казка, однак розробники її достатньо точно відобразили саме оточення героїв. Наприклад, у цей період йшла Столітня війна Франції та Англії, а епідемія чуми стала ще однією проблемою Європи.

Відголоском війни у цій відеогрі є трупи солдат на полі бою, залишені катапульти, які чекають команди вступити у бій, спалена земля, дезертири у формі солдат армії, які грабують місцеве населення [1].

А про епідемію розповідають: безліч щурів, які подорожують селами та містами; спалені ті самі села, забиті будинки аби ніхто не увійшов і не вийшов з зачумленого села; відсутність на дорогах натовпу людей, лише поодинокі мандрівники шукають місце, де можна сховатись від епідемії; гори тіл хворих, які лежать на возах; лікарі у чумних масках; подекуди зустрічаються самогубці, які дізнались, що захворіли, й тому вирішили повіситись. У тих, селах, які ще не закриті на в'їзд і виїзд, у людей вирує атмосфера перестороги та недовіри до чужинців, адже всі бояться заразитися [1].

Наступна гра, яка допоможе нам стати вже не тільки свідками, а й взяти участь у певних історичних подіях, це Assassin's Creed II [2].

Починаємо цю відеогру у 1476 році у Флоренції, а саме у майстерні Леонардо да Вінчі, це до речі правда, бо з курсу історії ми знаємо, що саме так все і відбувалось [2].

Оскільки у цій грі діємо за вбивцю на ім'я Ецио Аудиторе, то в одній із місій маємо вбити Бернардо Бандіні Барончеллі, Антоніо Маффеї, Стефано де Баньоне та Франческо Сальвіаті, які скоїли замах на сім'ю Медічі, який відбувся

на шляху до собору Санта-Марія-дель-Фйоре у 1478 році. Єдина погрішність, яку допустили у грі – та, що замах було скоєно у самому соборі, хоча насправді – ззовні. Закінчилось все смертю Джуліано Медічі, а Лоренцо був поранений, проте, вижив. Однак, якщо у грі вбивають винних у замаху, то в реальності їх всіх повісили [2; 3].

Після цього відправляємось до Венеції, де маємо допомогти врятувати від нападу тамплієрів Джованні Моченіго – дожа Венеції. Але у палац дожа так легко не потрапити, тому сценаристи гри вирішили додати у цю місію летальний апарат да Вінчі, який він так і не зміг втілити у реальність, а залишив на папері, проте, у грі показано як би цей апарат міг виглядати. До речі, в реальності дож загинув від чуми, а не від нападу тамплієрів [2].

У 1488 році візьмемо участь у спробі захопити замок Форлі у Венеції, яким намагалися заволодіти бунтівники – брати Орсі. Їх найняла Катерина, яка хотіла вбити свого чоловіка Джіроламо Ріаріо, але все пішло не по плану, і заколотники захопили у полон її дітей. У реальності ж все було по іншому: Катерина нікого не наймала, браття самі прийшли до графа, бо той був винний їм гроші, але вбили графа через те, що побоювались бути вбитими першими, а потім захопили у полон дітей. Однак історичним фактом є те, що коли заколотники почали погрожувати Катерині вбивством її дітей, вона відповіла, що в неї є все необхідне аби мати нових [2].

Також у грі зустрічаються персонажі, яких у реальності не могло бути у тому чи іншому місці, однак у сюжет гри вони вписались дуже добре. Наприклад, у 1488 р. в Венеції зустрічаємо Нікколо Макіавеллі, хоча у цей час він мав бути у Флоренції, у 1492 році зустрічаємо Родріго Борджиа, який стає папою Александром VI (це реальний історичний факт) [2].

Отож, на прикладі трьох відеоігор ми можемо побачити, як жили люди у епоху Середньовіччя, який вигляд мали їх будинки, чим вони займались, як виглядали міста, можемо побачити всі жахи війни та епідемії, а також стати свідками деяких подій у середньовічній Італії.

Відеоігри – це допоміжний, проте, дуже захоплюючий засіб навчання. Вони часто містять неточності, але в якості наочності та створення уявлення про минуле є чудовими, оскільки допомагають зробити акцент на тих чи інших історичних подіях, привернути увагу до певних деталей тощо. Вчителю потрібно чітко акцентувати увагу на реальності сюжету, заохочувати до аналізу та оцінки матеріалу. А більш прискіпливим знавцям історії, найбільш допитливим учням можна давати завдання: знайти правду та вигадку.

Джерела та література:

1. A Plague Tale: Innocence, Asobo Studio, 2021.
2. Assassin's Creed II, Ubisoft Montreal, 2009.
3. Christopher Hibbert. The Rise and Fall of the House of Medici. Harmondsworth, Middlesex: Penguin, 2001. 368 с.

4. Kingdom Come: Deliverance, Warhorse Studios, 2018.

Лавренко Анна

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ У СТАРШІЙ ШКОЛІ: ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ДОСВІД

Інтерактивне навчання в старшій школі є важливим елементом ефективного освітнього процесу. Такий підхід дає змогу залучити учнів до активної участі в процесі навчання, зміцнити їхні знання та навички, розвинути критичне мислення та сприяє розвитку комунікативних вмінь.

Одна з головних переваг інтерактивного навчання полягає в тому, що воно створює можливість для взаємодії між учнями та викладачами. Учні можуть обговорювати матеріал з іншими студентами, співпрацювати у групах та обмінюватися думками та ідеями. Викладачі можуть також стати наставниками та керівниками для студентів, допомагаючи їм у розвитку навичок та вмінь.

Крім того, було доведено, що інтерактивне навчання в шість разів більше допоможе студентам навчатися [3, с. 111-120]. Усе це підтверджує, що інтерактивне навчання є чудовим засобом для покращення досвіду навчання та покращення збереження знань учнями [1, с. 347-355].

Інтерактивне навчання є досить популярним у світі і вже впроваджується в багатьох країнах світу, зокрема і в школах України.

Інтерактивне навчання на уроках історії є предметом вивчення сучасних українських науковців, як К. Баханов, Н. Гупан, О. Пометун, Л. Пироженко, С. Терно та ін.

Зміни в мистецтві викладання відбуваються постійно. Насправді протягом століть педагоги завжди експериментували з викладанням, застосовуючи нові методи, інструменти, підходи та технології, щоб зробити його кращим. Весь час педагоги змінювали спосіб поширення інформації в навчальних закладах, щоб допомогти учням досягти компетентності та ефективніше поєднувати свої навички з роботою [1, с. 347-355].

Однак тепер підвищення залученості студентів має перевагу, оскільки учні борються з великою кількістю відволікаючих факторів, а рівень концентрації уваги набуває тенденції до зниження [5]. Отже, заклади на всіх рівнях навчання досліджують новаторські інновації, щоб збільшити залучення до навчання, щоб допомогти учням отримати максимум від кожного курсу.

Прагнення збільшити залучення студентів призвело до захоплюючих тенденцій інтерактивного навчання.

Розширена реальність (AR) може бути корисним інструментом для використання під час уроків. AR – це захоплююча технологія, яка накладає цифрові компоненти, як-от відео, зображення, текст, анімацію та 3D-моделі, на