

VNZ [The content and tasks of the engineering and graphic training of the technology teacher at the pedagogical university]. *Scientific journal of the National Pedagogical University named after M.P. Drahomanova*. Series No. 5. Vol. 51. pp. 206–209. [in Ukrainian].

5. Olefirenko, T.O. (2012). Formuvannya hrafichnoi kompetentnosti u maibutnikh uchyteliv tekhnolohii [Formation of graphic competence in future technology teachers]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Kyiv, 20 p. [in Ukrainian].

6. Orshanskyi, L., Pahuta, M. & Tsisaruk, I. (2022). Formuvannya profesiino-hrafichnoi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv trudovoho navchannia zasobamy komp'uternoї hrafiky [Formation of professional-graphic competence of future vocational teachers by means of computer graphics]. *Youth and market*. No. 9–10 (207–208). pp. 12–16. [in Ukrainian].

7. Profesiina osvita: Slovnyk (2000). [Vocational education: Dictionary]. Kyiv, 380 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 10.02.2023

УДК 374.7.047

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2023.273961>

Андрій Королько, кандидат історичних наук, доцент кафедри історії України і методики викладання історії Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника
Олександр Перегінєць, магістрант Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника

ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ПОЗАШКІЛЬНІЙ ІСТОРИЧНІЙ ОСВІТІ

У статті здійснено огляд освітніх веб-платформ та онлайн-сервісів, що служать джерелом формування навчального середовища з використанням елементів гейміфікації. Проведено аналіз особливостей застосування цих ресурсів у освітньому процесі закладів позашкільля гуманітарного, туристсько-краєзнавчого і дослідницько-експериментального напрямів. Виявлено, що використання відеоігор з історичним сюжетом, а також настільних квест-вікторин позитивно впливає на розвиток дитячої творчості і креативності, прояву нестандартних рис особистості щодо самореалізації та лідерства, а застосування методів гейміфікації сприяє подоланню рутини і складності у вивченні історії.

Ключові слова: гейміфікація; інформаційно-комунікаційні технології; позашкільня історична освіта; ігрові педагогічні технології; освітні сервіси та веб-платформи; настільні ігри; відеоігри.

Літ. 22.

Andrii Korolko, Ph.D. (History), Associate Professor of the History of Ukraine and Methods of Teaching History Department
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
Oleksandr Perehinetz, Master Student
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University

THE USE OF GAMIFICATION TOOLS IN OUT-OF-SCHOOL HISTORICAL EDUCATION

The article provides an overview of educational web platforms and online services that serve as a source of forming a learning environment using gamification elements. The peculiarities of using these resources in the educational process of out-of-school institutions of the humanitarian, tourism, local history and research and experimental directions are analyzed.

Gamification is intended for the use of games in non-game areas. At the present stage of globalization of social life, the most progressive area for its application is the educational sphere. The introduction of gamification into the educational process contributes to the digital transformation of national education and the involvement of modern information technologies in its further development. Thanks to the gamified space, today any person can diversify and fill their routine with meaning when doing ordinary, everyday things. This is no exception for children, who spend a significant part of their time playing their favorite game or other entertaining activity. The use of game elements in learning activities will help to revitalize this sometimes monotonous process and direct children's energy in the direction the teacher needs.

In addition, it has been found that the use of video games with a historical plot, as well as board quest quizzes, has a positive effect on the development of children's creativity and creativity, the manifestation of non-standard personality traits in terms of self-realization and leadership, and the use of gamification methods helps to overcome the routine and complexity of learning history. Gamification makes it possible to see its true potential and explore the present and the past, while acting as the most motivating factor for learning.

Summarizing all of the above, we note that gamification is a powerful mechanism for ensuring not only successful learning outcomes but also an elevated psycho-emotional mood of students. However, it should be remembered that a game is not a miraculous tool that can turn a boring and troublesome process into a source of interest with a wave of the hand. Without proper educational content, this tool will not work.

Keywords: gamification; information and communication technologies; out-of-school historical education; game-based pedagogical technologies; educational services and web platforms; board games; video games.

Постановка проблеми. У наш час позашкільна освіта займає вагоме місце серед комплексу безперервної освіти, ставши при цьому її ключовою ланкою. Впродовж останніх років відбувається трансформація змісту концепції позашкільної освіти. Реформування здійснюється шляхом уведення в дію якісно нових форм та принципів освітньої діяльності. Як зазначає О. Ковальова, саме впровадження сучасних вимог та критеріїв розвитку системи позашкільної освіти дає змогу зробити навчально-виховний процес у гуртках та секціях змістовним, цікавим для дітей; поліпшити розумовий, психофізичний та соціально-естетичний розвиток вихованців [13, 19].

Важливою на цьому етапі є побудова інтерактивної освітньої моделі, що містить у собі постійну взаємодію між дітьми та педагогом. Одним із шляхів втілення вищезазначених намірів слугує широке застосування в системі позашкільної освіти інформаційних технологій, здатних кардинально змінити освітній процес. Гейміфікація (інакше кажучи – ігровізація, геймізація) у цьому випадку розглядається як універсальний та дієвий засіб для організації навчання, де вихованці можуть комфортно себе почувати, втілювати задумане в життя, зростати як особистість, з легкістю долаючи нові перешкоди на освітньому шляху [11, 44].

Для практичного втілення елементів ігровізації у позашкільній системі історичної освіти педагогу потрібен комплекс онлайн та офлайн-інструментів. Їх кількість та якість з кожним роком невпинно зростає.

Невирішеними раніше частинами проблеми вважаємо дослідження та аналіз впровадження інструментів геймізованих педагогічних технік, а також специфіку їх використання у позашкільній історичній освіті.

Актуальність проблеми. Тенденції до інтеграції гейміфікованого навчання у систему вітчизняної позашкільної освіти є ще досить незначними. Проте, як показує світова практика, саме ігровізація є тим чинником, що надає можливість переосмислити зміст навчання, залучити нові підходи до його оцінки, сприяє комплексній взаємодії теорії та практики і, як результат, здобуттю вихованцями предметних компетентностей у тій чи тій галузі знань. Вміле та методично доцільне використання педагогами ігрових освітніх сервісів, а також веб-платформ дасть змогу ефективного застосування технології гейміфікації у позашкільному освітньому просторі [5, 53].

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Теоретико-практичний рівень використання гейміфікації розглянуто в праці О. Задой [1]. Мотиваційну складову, як запоруку ігрової системи виділяє Л. Сергеева [7]. Змістовною є тематика дослідження І. Ко-

вальової [4], де авторка порушує питання інтеграції елементів гейміфікації у позашкільну освіту. В контексті розвитку підростаючого покоління за допомогою елементів гри цю тему розглядає О. Карабін [2]. Досвід використання елементів ігровізації на заняттях історії аналізує А. Ставицька [8]. Тематику організації освітнього гурткового простору з елементами гри виокремлює Н. Олійник [5]. Методичних засад вивчення історії у контексті означуваної проблеми торкається О. Пометун [6].

Окрім наукових праць з проблематики дослідження, можна виділити освітні онлайн-платформи [14; 15; 16; 22], відеоігри [1; 2; 3; 4] та настільні ігри [10; 17]. Не менш важливими для дослідження є сервіси для створення ігор [6; 7; 8; 9].

Мета статті – проаналізувати і систематизувати наявні освітні ресурси, призначені для побудови геймізованого контенту та з'ясувати шляхи їх інтеграції у позашкільну історичну освіту.

Виклад основного матеріалу. Особливою формою взаємодії з дитиною у контексті всебічного розвитку та виховання є гра. Як зазначав відомий український педагог Костянтин Ушинський, в процесі гри найглибше втілюється необхідність людської природи [18, 36].

Актуальним у цьому плані видається поняття “ігрові педагогічні технології”. Воно включає в себе широку групу методів та засобів, призначених для ефективної організації навчально-виховного процесу в ігровізованій формі. Порівнюючи гру (як явище взагалі), з педагогічною грою, треба зазначити про суттєву відмінність останньої – чітко окреслену мету навчання і відповідний їй педагогічний результат. Заняття у вигляді освітньої гри можна побудувати за допомогою гейміфікованих ситуацій і технологій, що стимулюють учасників до активної освітньої діяльності [20].

Створення гри та успішне впровадження її на занятті доволі копіткий та ресурсозатратний процес, що вимагає від педагога високого рівня володіння професійними психолого-педагогічними навичками та творчого підходу до їх реалізації. Інтегруючи у позашкільне середовище елементи гри, потрібно брати до уваги ступінь готовності вихованців, їх організованість, креативність та нестандартність мислення. Адже гра, як зазначає О. Пометун, залишається грою лише в тому випадку, коли вона насправді цікава дітям [19, 256].

Серед українських платформ, що набули значного поширення в освітній сфері, треба виділити “Prometheus”, на базі якої у 2016 р. виник захопливий проєкт – “Ukrainer Експедиція”. Ця платформа покликана з якісно нового боку дослідити культурний код української нації та ревізувати незабутній і надзвичайно колоритний історичний,

етнологічний, а також географічний побут кожного маловідомого для широкого загалу села, селища чи містечка. Надзвичайно корисним такий ресурс є при розгляді у закладах позашкільної освіти тем, що стосуються туристсько-краєзнавчої спрямованості. Побудований у форматі відео та фото розповідей, “Ukrainer Експедиція” неабияк зацікавить та вмотивує вихованців на занятті гуртка, внісши до нього елементи медіаданих і з легкістю перевіряючи його з нудного та заплутаного на занятті у формі подорожі чи гри [22].

Проект “Educational Era” (EdEra) в контексті історичної освіти пропонує низку інтерактивних онлайн-курсів, навчання яких побудовано на ігрових принципах. Доволі цікавим є курс “Знай свою Україну”, де зібрано найцікавіші відомості про традиційну українську культуру і побут. Візуальна частина побудована із використанням ігрового дизайну, а сюжет включає в себе чималу кількість медіа-ресурсів. Освітні інструменти такого жанру будуть цікаві вихованцям гуртків та секцій із краєзнавчою тематикою [16].

Окрім навчальних ігор, дітям подобається грати у відеоігри з яскравим історичним сюжетом. До прикладу, гра “Civilization” (“Цивілізація”), створена американським ігровим дизайнером Сідом Меєром. Основна роль у ній належить гравцеві, що виступає лідером певної цивілізації та веде її розвиток від найдавніших часів людства і до космічного періоду. Гравець дбає про соціально-економічне, політичне, культурне та релігійне життя своєї цивілізації у такий спосіб опановує важливі суспільні, історичні та політичні навички. У цьому контексті, використання окремих сюжетних частин на заняттях гуртків гуманітарного напрямку сприятиме зацікавленню вихованців світовою минувиною, а також їх мотивації до навчання [1].

Відзначається популярністю відеогра “Pompeii: The Legend of Vesuvius” (“Помпеї: Легенда про Везувій”) – пригодницька квест-гра, впродовж якої учасники мають можливість ознайомитися з повсякденною історією Стародавнього Риму, удосконалити свої уміння орієнтуватися на місцевості по карті та дізнатися чимало цікавих фактів, які стануть у нагоді на заняттях гуртків дослідницько-експериментального напрямку [3].

Відомою є стратегія “Total War” (“Тотальна війна”), суть якої полягає у постійному веденні гравцем масштабних і затяжних битв на різних континентах. Просякнута минувиною, “Total War” дає змогу вихованцям опанувати цікавий контент, що стосується ходу та тактики ведення воєн у світовій історії. Окрім того, більша частина видань гри побудована на реальних історичних мотивах, що дозволяє головному герою змінювати хід усталених подій і споглядати наслідки такого експерименту. Безперечно, така стратегія буде корисним інстру-

ментом побудови заняття історії та допоможе зацікавити вихованців динамічним сюжетом гри, її незвіданістю та зовнішнім дизайном [4].

Ще однією цікавою стратегією є серія ігор – “Cossacks” (“Козаки”). За сюжетом відеоігра реконструює історичні битви на території Європи XVII–XVIII ст. Гравець має можливість обирати персонажів, види, а також типи озброєння. Реалістичність ландшафту надає ще більшого антуражу, а тактичні можливості ведення баталій присмодно здивують дітей. З елементів геймізації тут треба виділити: кампанії (рівні), ігрову валюту, статус прогресу, наявність реальних гравців, з якими можна спілкуватися в ігровому чаті та обмінюватися здобутками, можливість створити команду та діяти спільними силами проти ворогів. Використання окремих елементів відеоігри на заняттях гуртків дослідницько-експериментального напрямку дасть змогу вихованцям наочно дослідити зовнішньополітичні відносини даних країн Європи XVII–XVIII ст., специфіку ведення воєн, особливості військового побуту та соціально-економічного розвитку в період Нового часу [2].

Зазначимо, що для використання відеоігор потрібне спеціальне обладнання, втім можливість, а інколи й самої його наявності, може і не бути. На допомогу педагогові приходять настільні рольові ігри. Вони також активно залучають вихованців до навчання і є прекрасною альтернативою онлайн-засобів. На нашу думку, варта уваги настільна гра “Українська революція 1917–1921”. Над її створенням працювали відомі українські історики, науковці й ігрові дизайнери. До того ж, вона вийшла у світ у паперовому та цифровому варіантах [21, 115–116].

Сюжет настільної гри відповідає подіям Української революції (1917–1921 рр.). Для ознайомлення з її основними структурними елементами розробники створили спеціальний посібник, де інформація викладена досить лаконічно та зрозуміло. Щодо схеми гри, то вона традиційна: ігрове поле та клітинки, по яких “ходять” гравці, попередньо розв’язавши визначені для них завдання. Поле умовно ділиться на декілька частин: “Лівобережжя”, “Схід”, “Південь”, “Поділля”, “Галичина” та “Волинь”. Вихованці гуртків та секцій гуманітарного напрямку, граючи у цю інтерактивну гру, розвивають загальну ерудицію, закріплюють знання з обраної теми та вчать самостійно приймати важливі, попередньо обдумані рішення [17].

Продовжуючи тему офлайн-ігор, варто розглянути історичну гру в стилі коміксів – “Дата: Фрагменти Історії”. Як зазначають автори-розробники, загальновідомою проблемою, з якою зіштовхуються учні при вивченні історії, є логічне усвідомлення та запам’ятовування дат історичних подій. Традиційні методи “зазубрювання” у вирішенні цих складнощів не допоможуть, оскільки вони не виконують ключових освітніх функцій – навчити дитину ло-

гічно мислити. Найдієвішим варіантом є інтеграція елементів гри в освітній процес. За тривалістю “Дата: Фрагменти Історії” не перевищує двадцяти хвилин, а її суть банально проста – розташувати ігрові картки (події) у правильній хронологічній послідовності та всіляко перешкоджати робити те саме суперникам. До складу гри входить 100 карток (подій), які здебільшого відомі учням, однак розробники подбали і про нові, маловідомі, але водночас цікаві факти, що змушують гравців добре поміркувати, перш ніж давати остаточну відповідь. Інтеграція такого виду освітніх ігор на занятті історії дозволяє опанувати нові, цікаві історичні події та пригадати забуті, вчить дітей логічно мислити, сприяє їхній мотивації до навчання [10].

Серед педагогів та вихованців закладів позашкільля користується популярністю настільна гра “Етнографічне лото”, яка має на меті в дусі патріотизму і любові до Батьківщини підвищити рівень знань дітей про звичаї, традиції та побут українського народу. Як зазначає Н. Олійник, вік і кількість учасників гри не обмежується, однак для комфортного й ефективного використання цього інструменту оптимальною є участь не більше десяти вихованців середнього шкільного віку. Після розподілу між усіма учасниками ігрових ролей, педагог зачитує їм запитання, на які вони мають дати відповідь лише у тому випадку, якщо їх роль (ігрове поле) відповідає змісту поставленого питання. Той гравець, який зможе дати найбільшу кількість правильних відповідей, стає переможцем [18, 38].

Результатом такої гри стане засвоєння вихованцями навчального матеріалу на основі засобів візуалізації. Втім, педагогу потрібно пам’ятати, що використанню ігор такого типу повинно передувати попереднє ознайомлення учасників з теоретичним матеріалом, а також сюжетом і змістом гри [21, 115–116].

Цікавою настільною грою історичного спрямування можна назвати “Поселення й житло українців”. Її сюжет дає вихованцям можливість дізнатися про цікаві та маловідомі особливості створення українських домівок та поселень. Хід гри дещо схожий на попередню, однак є певні відмінності: окрім ігрових ролей та запитань, тут використовуються фішки і кубики (якими учасники користуються для того, щоб переміщатися по ігровій поверхні). Переможцем стає той гравець, що зможе першим дістатися ігрового поля “Фініш”. Для кращого сприйняття інформації, після закінчення гри між учасниками відбувається обмін враженнями, здійснюється рефлексія стосовно опрацьованого матеріалу [18, 39].

Не варто також забувати, що, окрім педагога та вихованців, вагома роль у навчально-виховній діяльності належить батькам. Використовуючи різні веб-ресурси, учитель повинен подбати про активну взаємодію трьох згаданих ланок. Гарним варіантом

для цього може стати середовище “ClassDojo”. За допомогою нього педагоги можуть заохочувати дітей до навчання. Як правило, це відбувається шляхом надання їм нагород, відзнак та значків. Вихованці демонструють свій прогрес, додавши у власне цифрове портфоліо фото та відеоматеріали виконаних завдань. Батьки у цьому сенсі мають вільний і необмежений доступ до усіх матеріалів та напрувань своїх дітей. Вони можуть переглядати результати їх успішності та, за бажання, комунікувати з педагогом [15].

Для історичної науки характерна значна кількість дат та подій, які дітям складно запам’ятати. Подолати цю проблему можна шляхом інтеграції в освітнє середовище флеш-карток (зображень, де на одній стороні – умова, а на іншій – відповідь). Цей інструмент дозволяє активізувати пам’ять та сприяє кращому запам’ятовуванню стисло викладеної інформації. Втім, для досягнення максимально ефективного результату, флеш-картки повинні бути правильно створені. Допомогти у цьому може навчальна онлайн-платформа “Brainscape”. Вона дозволяє грамотно сформувати картки та поділитися ними з друзями чи знайомими. За допомогою інтеграції медіаресурсів функціональність цієї техніки в разі збільшується. Про це свідчить дослідження Колумбійського університету, де студенти, що активно користувалися “Brainscape”, набирали вдвічі вищі результати, ніж їх колеги, які вели підготовку за допомогою книг чи паперових карток [14].

Ще одним корисним інструментом, що призначений допомогти педагогу вдосконалити позашкільнє заняття, є онлайн-сервіс “Kahoot!”. Він дає можливість залучити вихованців до освітньої діяльності шляхом використання елементів гейміфікації. Вікторини, короткі опитування, головоломки, хмари слів та відкриті запитання – це далеко не повний перелік можливостей сервісу. Їх редагування, створення нових на основі безлічі доступних шаблонів дозволяє підібрати найкращий варіант гри для кожної дитини. Щоб залучити вихованців віртуально, “Kahoot!” пропонує систему дистанційного навчання, де за допомогою відеоконференцій та прямих ефірів учасники активно взаємодіють між собою [6].

Для створення геймізованого середовища в закладах позашкільної освіти стане в нагоді “Flippity” – онлайн-сервіс, побудований на базі хмарного середовища – Google-таблиць. Для користувача доступні сімнадцять готових розробок, які вчитель може використати на занятті. Зокрема – кросворди, флеш-карти, тренажери пам’яті, настільні ігри та ін. Можливості сервісу “Flippity” стануть відмінним засобом оптимізації навчання, завдяки комплексу цікавих та різнопланових інструментів [12].

Щоб генерувати та створювати освітні матеріали з елементами геймізації, підійде сайт-конструктор “Classools”. В арсеналі цього ресурсу міститься чи-

мало цікавих і захопливих ігрових плагінів: “Тенератор назв”, “Вихор”, “Колесо життя”, “3D-Галерея” та ін. Підбравши актуальний набір плагінів, педагог має можливість відкоригувати їх, відповідно до своїх побажань. З допомогою прогрес-бар відповідей, сертифікатів та нагород, які вихованці отримують після успішного завершення гри, вчитель сприяє максимальному залученню дітей та їх вмотивованості [9].

Окрім англійських освітніх ресурсів, доволі широку функціональну базу містять й україномовні. Як приклад, можемо навести сервіс “Learningapps”. Він дозволяє створювати інтерактивні завдання у вигляді певних, невеликих за змістом модулів. Ці модулі багатифункціональні: їх можна використовувати як самостійну роботу для вихованців, або ж інтегрувати у навчальний матеріал для опрацювання по ходу заняття. Потрібно розуміти, що “Learningapps” не можна застосовувати як повну заміну заняття, оскільки цей ресурс не містить жодних конкретних установок, притаманних сюжетній відеогрі. Найкращим буде варіант комплексного поєднання із застосуванням цієї технології на окремому етапі позашкільного заняття [7].

Україномовна веб-платформа “Wordwall” також стане у нагоді при організації позашкільної діяльності. Щодо функцій використання сервісу “Wordwall” у офлайн процесі, варто зазначити, що матеріали можна завантажувати у форматі “PDF” і в подальшому роздрукувати, для використання у ролі роздаткового матеріалу на занятті. Це, зі свого боку, буде зручніше, якщо існуватиме відсутність технічної можливості використання онлайн-ресурсів [8].

Висновки. Ефективним у використанні гейміфікації в позашкільній історичній освіті є формування середовища, де всі учасники освітнього процесу успішно набувають необхідних практичних умінь і навичок, забезпечуючи при цьому максимально можливий рівень комунікації. Для цього в інтернет-просторі зараз існує чимала кількість платформ. Особливою популярністю користуються освітні сервіси “Prometheus”, “Ukrainer Експедиція”, та “Educational Era”. Одним із яскравих прикладів підвищення зацікавленості вихованців історією та зміцнення їх мотивації до навчання слугує використання в освітньому середовищі комп’ютерних ігор. Це, зокрема, пригодницькі квест-ігри “Civilization” та “Pompei: The Legend of Vesuvius” і популярні серед молоді стратегії “Total War” та “Cossacks”. Чудовою альтернативою для інтеграції в освітній процес є залучення рольових настільних ігор. Особливої уваги заслуговує настільна історична гра “Українська революція 1917–1921” та гра у стилі коміксів – “Дата: Фрагменти Історії”, які сприяють позбавленню в дітей звички “зазубрювання” навчального матеріалу та розвитку у вихованців вміння логічно мислити і творчо підходити до вирішення поставлених завдань.

Ще одним ефективним засобом впровадження елементів геймізації на занятті є використання комплексу освітніх вебсервісів “ClassDojo”, “Kahoot!”, “Flippity”, “Classtools”, “Brainscape”, “Learningapps” та “Wordwall”. Однак при їх використанні треба звертати увагу на функціональні можливості та наявний інструментарій. Підбравши методично правильні засоби, найголовнішим залишається їх вміння інтегрувати на занятті.

Перспективами подальших наукових розвідок уважасмо вивчення зарубіжного досвіду використання елементів гейміфікації у сфері освіти, а також їх вплив на формування у вихованців загальних та предметних компетентностей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Відеогра “Civilization”. URL: <https://civilization.com/> (дата звернення: 05.02.2023).
2. Відеогра “Cossacks 3”. URL: <https://www.cossacks3.com/index.php?lang=ua> (дата звернення: 05.02.2023).
3. Відеогра “Pompei: The Legend of Vesuvius”. URL: <https://hisgames.org/pompei-the-legend-of-vesuvius> (дата звернення: 05.02.2023).
4. Відеогра “Total War”. URL: <https://www.totalwar.com/> (дата звернення: 05.02.2023).
5. Задоя О.А. Гейміфікація в освітньому процесі. *Євроінтеграційний вибір України та проблеми макроекономіки: матеріали двадцять четвертої Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих вчених* (Дніпро, 11 квітня 2018 р.). Дніпро: Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. С. 53–55.
6. Ігрова навчальна платформа “Kahoot!”. URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення: 05.02.2023).
7. Ігрова навчальна платформа “Learningapps”. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 05.02.2023).
8. Ігрова навчальна платформа “Wordwall”. URL: <https://wordwall.net/uk> (дата звернення: 05.02.2023).
9. Ігрова навчальна платформа “Classtools”. URL: <https://classtools.net/> (дата звернення: 05.02.2023).
10. Історична настільна гра “Дата: Фрагменти Історії”. URL: <https://woodcat.com.ua/data/> (дата звернення: 05.02.2023).
11. Карабін О.Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Збірник наукових праць*. Запоріжжя, 2019. № 67, Т. 1. С. 44–47.
12. Ключова К.О., Рикова Л.Л. Використання сервісу Flippity для підвищення навчальної мотивації. URL: https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Internet_conf_17.05.18/s1/1_Kliuieva_Rykova.pdf (дата звернення: 05.02.2023).
13. Ковальова І.О. Застосування інтерактивних технологій у закладах позашкільної освіти. URL: <https://vseosvit.a.ua/library/metodicna-rozrobka-zastosuvanna-interaktivnih-technologij-u-zakladah-pozaskilnoi-osviti-138401.html> (дата звернення: 05.02.2023).
14. Навчальна платформа “Brainscape”. URL: <https://www.brainscape.com/> (дата звернення: 05.02.2023).
15. Навчальна платформа “ClassDojo”. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true> (дата звернення: 05.02.2023).
16. Навчальна платформа “Educational Era (EdEra)”. URL: <https://www.ed-era.com/> (дата звернення: 05.02.2023).

17. Настільна гра “Українська революція 1917–1921” / Український інститут національної пам’яті. URL: <https://uinpr.gov.ua/informaciyni-materialy/vchytelyam/navchalni-igr-yu/nastilna-gra-ukrayinska-revoluciya-1917-1921> (дата звернення: 05.02.2023).

18. Олійник Н.В. Дидактичні ігри як засіб розвитку пізнавальної активності вихованців на заняттях гуртків туристсько-красназвочного напрямку. *Пошагівна освіта: стратегія, перспективи розвитку, сучасні практики: матеріали першої Обласної науково-практичної інтернет-конференції*. URL: <https://www.ocpo.sumy.ua/files/Novini/2018/03/Inet%20konferencia/%D1%81%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8F%204.pdf> (дата звернення: 05.02.2023).

19. Пометун О. Методика навчання історії в школі. Київ: Генеза, 2006. 328 с.

20. Сергєєва Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management*. 2014. № 2 (14). URL: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (дата звернення: 05.02.2023).

21. Ставицька А.В. Гейміфікація та ігрове навчання на уроках історії. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 156. С. 114–117.

22. Українознавча платформа “Ukrainer Експедиція” URL: <https://ukrainer.net/> (дата звернення: 05.02.2023).

REFERENCES

1. Videohra “Civilization” [Video game “Civilization”]. Available at: <https://civilization.com/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

2. Videohra “Cossacks 3” [Video game “Cossacks 3”]. Available at: <https://www.cossacks3.com/index.php?lang=ua> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

3. Videohra “Pompei: The Legend of Vesuvius” [Video game “Pompei: The Legend of Vesuvius”]. Available at: <https://hisgames.org/pompei-the-legend-of-vesuvius> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

4. Videohra “Total War” [Video game “Total War”]. Available at: <https://www.totalwar.com/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

5. Zadoia, O.A. (2018). Heimifikatsiia v osvithomu protsesi [Gamification in the educational process]. *Ukraine’s European Integration Choice and Macroeconomic Problems: Proceedings of the Twenty-Fourth International Scientific and Practical Conference of Students and Young Scientists*. Dnipro, pp. 53–55. [in Ukrainian].

6. Ihrova navchalna platforma “Kahoot!” [Game-based learning platform “Kahoot!”]. Available at: <https://kahoot.com/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

7. Ihrova navchalna platforma “Learningapps” [Game-based learning platform “Learningapps”]. Available at: <https://learningapps.org/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

8. Ihrova navchalna platforma “Wordwall” [Game-based learning platform “Wordwall”]. Available at: <https://wordwall.net/uk> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

9. Ihrova navchalna platforma “Classtools” [Game-based learning platform “Classtools”]. Available at: <https://classtools.net/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

10. Istorychna nastilna hra “Data: Frahmenty Istorii” [Historical board game “Date: Fragments of History”]. Available at: <https://woodcat.com.ua/data/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

11. Karabin, O.I. (2019). Heimifikatsiia v osvithomu protsesi yak zasib rozvytku molodshykh shkoliariv [Gamification in the educational process as a means of developing younger students]. *Collection of scientific works*. Zaporizhzhia, No 67, Vol. 1, pp. 44–47. [in Ukrainian].

12. Kliuieva, K.O. & Rykova, L.L. Vykorystannia servisu Flippity dlia pidvyshchennia navchalnoi motyvatsii [Using the Flippity service to increase learning motivation]. Available at: https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Intenet_conf_17.05.18/s1/1_Kliuieva_Rykova.pdf (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

13. Kovalova, I.O. Zastosuvannia interaktyvnykh tekhnologii u zakladakh pozashkilnoi osvity [The use of interactive technologies in out-of-school educational institutions]. Available at: <https://vseosvita.ua/library/metodicna-rozrobka-zastosuvan-na-interaktivnih-tehnologij-u-zakladakh-pozashkilnoi-osviti-138401.html> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

14. Navchalna platforma “Brainscape” [Learning platform “Brainscape”]. Available at: <https://www.brainscape.com/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in English].

15. Navchalna platforma “ClassDojo” [Learning platform “ClassDojo”]. Available at: <https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

16. Navchalna platforma “Educational Era (EdEra)” [Learning platform “Educational Era (EdEra)”]. Available at: <https://www.ed-era.com/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

17. Nastilna hra “Ukrainska revoliutsiia 1917–1921” [Board game “Ukrainian Revolution 1917–1921”]. *Ukrainian Institute of National Memory*. Available at: <https://uinpr.gov.ua/informaciyni-materialy/vchytelyam/navchalni-igr-yu/nastilna-gra-ukrayinska-revoluciya-1917-1921> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

18. Oliinyk, N.V. Dydaktychni ihry yak zasib rozvytku piznavalnoi aktyvnosti vykhovantsiv na zaniattiakh hurtkiv turystsko-kraieznavchoho napriamu [Didactic games as a means of developing students’ cognitive activity in the classes of tourism and local history clubs]. *Out-of-school education: strategy, development prospects, modern practices: materials of the first Regional Scientific and Practical Internet Conference*. Available at: <https://www.ocpo.sumy.ua/files/Novini/2018/03/Inet%20konferencia/%D1%81%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8F%204.pdf> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

19. Pometun, O. (2006). Metodyka navchannia istorii v shkoli [Methods of teaching history at school]. Kyiv, 328 p. [in Ukrainian].

20. Serheieva, L. (2014). Heimifikatsiia: ihrovi mekhaniky u motyvatsii personalu [Gamification: game mechanics in staff motivation]. *Theory and methods of educational management*. No. 2 (14). Available at: [https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_\(1\).pdf](https://lib.iitta.gov.ua/6072/1/%D0%B3%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B8%D1%84%E2%94%82%D0%BA%D0%B0%D1%86%E2%94%82%D1%8F_(1).pdf) (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

21. Stavyska, A.V. (2020). Heimifikatsiia ta ihrove navchannia na urokakh istorii [Gamification and game-based learning in history lessons]. *Gilea: scientific bulletin*. Vol. 156, pp. 114–117. [in Ukrainian].

22. Ukrainoznavcha platforma “Ukrainer Ekspedytsiia” [Ukrainian studies platform “Ukrainer Expedition”]. Available at: <https://ukrainer.net/> (Accessed 5 Feb. 2023) [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 07.02.2023