

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Брюханова Г. В. Використання інфографіки в мистецькій освіті. *Мистецтво та освіта*. 2016. № 4. С. 24–27. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/mtao\\_2016\\_4\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/mtao_2016_4_7)
2. Гайдамака О. В. Мистецтво: підруч. для 8 кл. загальноосвітніх навчальних закладів. Київ: Генеза, 2016. 196 с.
3. Гісем О. В., Мартинюк О. О. Всесвітня історія: підруч. для 7 кл. закладів загальної середньої освіти. Харків: Вид-во «Ранок», 2020. 144 с.
4. Грінченко В. Г. Використання інфографіки при вивченні знакових постатей української культури у шкільних курсах «Історія України» та «Мистецтво». *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал*. Вип. 8. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2020. С. 188–192.
5. Дмитренко К. А., Коновалова М. В., Семиволос О. П., Бекетова С. В. Звичайні форми роботи – новий підхід: розвиваємо ключові компетентності: метод. посібник. Харків, 2018. 119 с.
6. Драновська С. В. Інфографіка як сучасний засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках історії. *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал*. Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка. 2018, № 1 (6), С. 5–7. URL: <http://repository.sspu.sumy.ua/handle/123456789/5427>
7. Євдокимова І. А. Інфографіка як ефективний засіб навчання. *Матеріали конференцій МЦНД*. Серпень 2020, с. 49–51. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/mcnd/article/view/4228>
8. Клименко Ж. Дива візуалізації, або як зробити знання видимими, а уроки літератури – незабутніми. *Всесвітня література в школах України*. 2019, № 3. С. 2–12. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/27116>
9. Кондратова Л. Г. Мистецтво: підруч. для 8 кл. загальноосвітніх навчальних закладів. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2016. 290 с.
10. Масол Л. М. Мистецтво: підруч. для 8 кл. загальноосвітніх навчальних закладів. Харків: ФОЛІО, 2016. 240 с.
11. Ободовська В. Інфографіка на уроках історії як засіб візуалізації образів. *Рідна школа*. 2016. № 8–9. С. 67–70. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsh\\_2016\\_8-9\\_17](http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsh_2016_8-9_17)
12. Подаляк Н. Г., Лукач І. В., Ладиченко Т. В. Всесвітня історія: підруч. для 7 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ: Генеза, 2020. 176 с.
13. Пометун О. І., Малієнко Ю. Б. Всесвітня історія: підруч. для 7 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2020. 176 с.
14. Сорочинська Н. М., Гісем О. О. Всесвітня історія: підруч. для 7 кл. закладів загальної середньої освіти. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2020. 176 с.
15. Щупак І. Я., Бурлака О. В., Піскарьова І. В. Всесвітня історія: підруч. для 7 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ: УОВЦ «Оріон», 2020. 176 с.

УДК: 37: 005. 591. 6

**Гринь Олена,**  
к. і. н., доцент кафедри історії України,  
археології та краєзнавства  
**Коваленко Ольга,**  
к. і. н., доцент кафедри всесвітньої історії  
та міжнародних відносин  
**Павленко Людмила,**  
к. і. н., доцент кафедри всесвітньої історії  
та міжнародних відносин  
**Стрілюк Олена,**  
к. і. н., доцент кафедри всесвітньої історії  
та міжнародних відносин  
Національний університет  
«Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка  
Чернігів, Україна

#### ГРА-КВЕСТ ЯК ПЕРСПЕКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ ІМПЛЕМЕНТАЦІЇ МЕДІАОСВІТИ У ВИВЧЕННЯ ІСТОРИЧНИХ ДИСЦИПЛІН (З ДОСВІДУ НУЧК ІМЕНІ Т.Г. ШЕВЧЕНКА)

**Постановка проблеми.** У ХХІ столітті людство, як ніколи раніше, знаходиться у інформаційному вирії. Нова інформація надходить звідусіль. Поруч з традиційними та вже добре знайомими медіа з'являються нові, пов'язані з розвитком Інтернету та, особливо, соціальних мереж. Проте, крім переваг, ця ситуація містить і

серйозні небезпеки, адже орієнтуватися у всій цій новій інформації стає все важче, тому людина непомітно для себе може стати жертвою маніпуляцій, об'єктом пропагандистської кампанії, або ж опинитися у епіцентрі інформаційної війни. Актуальним зараз є не стільки отримати інформацію, скільки вміти її критично відібрати, проаналізувати, відрізнити правду від неправди та напівправди.

Саме тому інфомедійна грамотність та критичне мислення входять до числа так званих навичок XXI століття, які є необхідними для досягнення успіху у сучасному інформаційному світі.

Для українського суспільства важливим чинником, який сприятиме консолідації нації, є становлення історичної свідомості. Загрозою цьому становлять маніпуляції, які полягають у неоднозначному тлумаченні подій минулого. На жаль, історія часто використовується як інструмент політичної боротьби, історичні факти трактуються з перекрученнями, замовчуваннями чи перебільшеннями. На перешкоді цим процесам мають стояти професійні історики. Відтак фахова підготовка майбутнього історика, який здатний всебічно реконструювати історичне минуле за допомогою історичних джерел, має включати формування навичок критичного мислення, інформаційної та візуальної грамотності. Фактично усі компетентності, які забезпечує інфомедійна грамотність, є актуальними для історика.

Нові інформаційні реалії потребують нових сучасних методів навчання. 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.

**Мета статті** полягає у висвітленні досвіду розробки, організації та проведення онлайн гри-квесту «300 фейкоборців», як методу формування інфомедійної грамотності та критичного мислення, навичок перевірки інформації, протидії дезінформації, пропаганді та маніпуляціям у Національному університеті «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Питання використання онлайн квестів у навчальному процесі почало активно розроблятися дослідниками починаючи з 90-х років ХХ ст. Так, у 1995 р. американські освітяни Б. Додж та Т. Марч запропонували термін «веб-квест», що на їхню думку є «дослідницько-орієнтованою діяльністю, у результаті якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи Інтернет-ресурси та відеоконференції» [1, с. 5, 9]. Відтоді окремі аспекти використання квестів та онлайн квестів, від теоретичних засад до особливостей практичного застосування, вивчали різні зарубіжні та українські дослідники. Зокрема, варто відзначити науковий доробок М. Ю. Кадемії [5], Р. С. Гуревича [3], І. М. Сокол [10], Н. В. Кононець [7], І. С. Каньковського [6], Т. М. Герлянд, Н. В. Кулалаєвої, Т. М. Пашенко, Г. М. Романової, Л. А. Романова [1], О. В. Тимченко [12] тощо.

Щоправда, за спостереженнями дослідників О. В. Федорова та А. О. Новікової, потенціал веб-квестів у формуванні медіаграмотності наразі достатнім чином не реалізований [13, с. 177–178].

**Виклад основного матеріалу дослідження.** 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 [2; 11]. Крім того, творча група викладачів розробила інноваційний продукт «Історичну гру-квест «300 фейкоборців», що 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 в рамках проєкту «Вивчай та розрізняй: інфо-медійна грамотність», який реалізує Рада міжнародних наукових досліджень та обмінів (IREX) у партнерстві з Міністерством освіти і науки України та Академією Української преси за підтримки посольств США та Великої Британії.

Реалізація проєкту мала на меті залучення та заохочення студентів Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М. Лазаревського Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка 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 візуальності грамотності, цифрової безпеки, креативності; розвиток інноваційних форм, через які здійснюється поширення ідей свідомого медіаспоживання. Втім, коло учасників проєкту було розширене за рахунок викладачів вищих навчальних закладів, учителів закладів загальної середньої освіти, усіх поціновувачів історії з числа широкої громадськості.

Для реалізації мети було передбачено проведення історичної гри-квесту «300 фейкоборців» за мотивами античної легенди про 300 спартанців. Історичні аналогії важливі у процесі формування інфомедійних компетентностей у студентів-істориків. Необхідною умовою був вибір форми діяльності, яка б легко сприймалася та водночас підвищувала пізнавальну активність учасників і дозволяла вирішувати складні завдання.

Формат гри-квесту є актуальним у сучасній історичній освіті, оскільки надає можливість розв'язання пізнавальних завдань різного рівня складності шляхом занурення у емоційно насичену ситуацію. Участь у квесті сприяє розвитку креативності, комунікабельності, критичного мислення, вчить застосовувати знання на практиці у нестандартних ситуаціях [4, с. 45]. Запровадження інфомедійної грамотності шляхом гейміфікації забезпечує високий рівень пізнавальної активності та мотивації учнівської та студентської аудиторії.

Проведенню гри-квесту «300 фейкоборців» для студентів НУЧК передували воркшопи: «Медіаграмотність сьогодні», «Вибудовуємо захист: стратегія і тактика інформаційного протистояння», «Інтернет і соцмережі», «Онлайн інструменти у роботі історика», під час яких учасники проекту опановували важливі інструменти, необхідні для свідомого медіаспоживання. Воркшопи виявилися доволі ефективними для формування навичок медіаграмотності, що засвідчив як перебіг самої гри, так і тестування «Наскільки я медіаграмотний?», яке проводилося на початку першого та наприкінці останнього воркшопу.

Історична гра-квест «300 фейкоборців» складалася з послідовного проходження десятих етапів: «Водоспад слоганів», «Стежка у горах», «Каньйон Кривих Дзеркал», «Долина Туманів», «Палац Сувоїв», «Хиткий Місток», «Зачарований Яблуневий Сад», «Печера Медіачаклуна», «Сріблясте Озеро Соцмереж», «Ліхтар Медіаграмотності», під час яких учасники мали розв'язувати завдання історичного змісту, що мали розвинути їх компетентності з інфомедійної грамотності. При проведенні гри-квесту онлайн етапи були відображені на віртуальній інтерактивній дошці Padlet, а завдання виконувалися за допомогою різних онлайн-ресурсів: LearningApps, Google Forms, Mentimeter, генератор QR-кодів.

Учасникам квесту пропонувалося розробити гасло, яке представляє команду з позицій медіаграмотності; відокремити історичні факти від суджень; виявити якомога більше ознак пропаганди у плакаті; проаналізувати зміст історичних карт і обрати, яка з них є зайвою у логічному ряді; зафіксувати якомога більше фейків та порушень стандартів якісного історичного повідомлення у тексті та у фотодокументі; розмістити карикатури у хронологічній послідовності; проаналізувати рекламне зображення з точки зору стандартів соціальної толерантності і виокремити ознаки мови ворожнечі; сформулювати правила безпечного користування соцмережами і відобразити у хмаринці тегів (або назвати якомога більше); за допомогою сканеру QR-кодів розшифрувати цитати, присвячені медіаграмотності. Запропоновані завдання були різні за рівнем складності та часом, відведеним на їх виконання.

При розробці завдань, з огляду на вимоги освітнього стандарту, акцент було зроблено на фахових компетентностях студента-історика, які багато у чому збігаються з інфомедійними компетентностями.

Ідея проведення гри-квесту «300 фейкоборців» онлайн зацікавила вчителів загальноосвітніх навчальних закладів, відтак, один з заходів було проведено зі школярами, при чому завдання були адаптовані до їх вікових та пізнавальних можливостей.

Апробовані під час двох онлайн-ігор кейси було покладено в основу друкованої настільної гри-квесту «300 фейкоборців». Бокс включає у себе: інструкцію до гри-квесту; буклет з легендою гри та ігровим полем, на якому зазначено всі етапи, а герої-фейкоборці допоможуть правильно вибудувати алгоритм гри і не заблукати у завданнях; картки з завданнями. З одного боку картки зафіксовані етап і його опис за сюжетом, з іншого – завдання.

Матеріали гри-квесту «300 фейкоборців» розміщено на платформі сайту Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г.Шевченка [8] та на сайті Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М.Лазаревського [9].

Таким чином, формат гри-квесту з історичної тематики допомагає імплементувати елементи медіаосвіти в історичну освіту, охоплює проблематику з історії України та всесвітньої історії, може бути адаптованим до будь-якої вікової категорії і базового рівня медіаграмотності. Два формати (офлайн та онлайн) роблять даний методологічний підхід гнучким щодо різних обставин і умов, в яких розгортається процес навчання. Такі ж інструменти (легенда квесту, сценарій гри, формат завдань, онлайн-платформи) можуть бути використані для просування ідей медіаграмотності на базі інших навчальних дисциплін для студентів неісторичних спеціальностей та школярів.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Квест, розроблений викладачами Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка, у ігровій формі сприяє формуванню медіаграмотності, а також допомагає виробити навички самостійної пошукової діяльності та використання різних онлайн-інструментів та ресурсів через призму критичного мислення. Досвід Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка у розробці гри-квесту та її адаптації для проведення в онлайн форматі може бути використаний іншими навчальними закладами, адже матеріали гри знаходяться на сайті університету та Навчально-наукового інституту історії та соціогуманітарних дисциплін імені О.М.Лазаревського. Розроблений квест можна використовувати як в офлайн, так і в онлайн режимах. Подальшими перспективами досліджень є розробка детальних практичних рекомендацій щодо використання квест-технологій та інших інтерактивних методів навчання та формування критичного мислення, зокрема, при сприйнятті медіаповідомлень. Окремо варто відзначити, що важливим перспективним напрямком роботи не лише для педагогів, а і, перш за все, для фахівців комп'ютерних технологій, мала б стати розробка українських

онлайн-ресурсів та платформ, що дозволили б легко конструювати квести за допомогою шаблонів та готувати завдання для них.

Отже, гра-квест є перспективною технологією імплементації медіаосвіти у вивчення історичних дисциплін у закладах вищої та середньої освіти, а також у гуртках позашкільних навчальних закладів.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Герлянд Т. М., Кулалаєва Н. В., Пащенко Т. М., Романова Г. М., Романов Л. А. Вебквест у професійному навчанні: методичні рекомендації. Київ: ППО НАПН України, 2016. 141 с.
2. Гринь О.В. Інтеграція інфомедійної грамотності у процес 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. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю., Козяр М. М. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців. Львів: Видавництво «СПОЛОМ», 2012. 505 с.
4. Журба К., Шкільна І. Квест як засіб формування національно-культурної ідентичності підлітків. *Рідна школа*. 2017. № 11–12. С. 44–52.
5. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів: навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ «Фірма Планер», 2013. 155 с.
6. Каньковський І. Є. Web-квест як засіб активізації самостійної роботи студентів. *Комп’ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво*. 2013. № 11. С. 199–204.
7. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів. *Витоки педагогічної майстерності*. Серія: Педагогічні науки. 2012. Вип. 10. С. 138–143.
8. Проект «Історична гра-квест «300 фейкоборців». URL: <http://chnpu.edu.ua/university/atuniversity/proekt-istorichna-gra-kvest-300-fejkobortsiv>
9. Проект «Історична гра-квест «300 фейкоборців». URL: <https://inst-hist.chnpu.edu.ua/proyekt-istorychna-gra-kvest-300-fejkoborcziw/>
10. 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.
11. Стрілюк О. Б. Інтеграція інфомедійної грамотності у викладання 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.
12. Тимченко О. В. Використання технології «веб-квест» для організації самостійної роботи студентів. *Вісник післядипломної освіти*. Серія: Педагогічні науки. 2017. Вип. 5. С. 117–125.
13. Федоров А. В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза. Москва: Изд-во МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2007. 616 с.

**УДК 378**

**Москалюк М.М.**, д.і.н., професор,  
ТНПУ імені Володимира Гнатюка,  
м. Тернопіль, Україна

**Москалюк Н.В.**, к.пед.наук, доцент,  
ТНПУ імені Володимира Гнатюка,  
м. Тернопіль, Україна

#### **ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ПЕДАГОГА В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ**

*У статті розглянуто зміст і суть понять «професійна компетентність», «компетентність» і проаналізовано теоретичні аспекти розвитку професійної компетентності. Проведено аналіз психолого-педагогічної літератури. Доведено важливу роль професійної підготовки здобувачів вищої освіти. Висвітлено роль компетентності майбутніх вчителів у підвищенні їх конкурентоздатності.*

**Ключові слова:** компетентність, професійна компетентність, компетентнісний підхід, майбутні вчителі.

**Moskalyuk N. Professional competence of teachers in modern education.** *The article considers the essence of the concepts «professional competence», «competence», analyzes the theoretical aspects of the development of professional competence. The analysis of psychological and pedagogical literature is carried out. The important role of professional training of higher education seekers is proved. The role of competence of future teachers in increasing their competitiveness is highlighted.*

**Key words:** competence, professional competence, competence approach, future teachers.