

5. Черткова Н.С. Громадянська компетентність як елемент формування особистості учня. *Формування громадянської компетентності засобами сучасного змісту шкільної суспільствознавчої освіти (з досвіду роботи вчителів історії, правознавства та громадянської освіти Кіровоградщини)*: методичні розробки для вчителів історії, правознавства та громадянської освіти / Укл.: Н.С. Черткова, І.В. Відіборенко. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2019. 72 с.
6. Дмитренко К.А., Коновалова М.В., Семиволос О.П. та ін. Звичайні форми роботи – новий підхід: розвиваємо ключові компетентності: метод. посібник. Харків: Основа, 2018. 119 с.
7. Гончарова О.С. Формування громадянської та соціальної компетентностей учнів на уроках історії. *Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми методики навчання історії, правознавства та суспільствознавчих дисциплін»* / Упор. Г.Г. Яковенко. Харків: Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, 2019. 84 с.

Олена Гринь

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

МОЖЛИВОСТІ ПЛАТФОРМИ КАНООТ ПРИ ВИВЧЕННІ ІСТОРІЇ

Діджиталізація навчального процесу є об'єктивною реальністю сучасної освіти. Її поширення зумовлено цілою низкою чинників: стрімким вдосконаленням цифрових технологій; переходом на дистанційне навчання, спричиненим спершу пандемією Covid-19, а згодом подіями повномасштабного російського військового вторгнення на територію України; формуванням нової генерації здобувачів загальної середньої та вищої освіти, представники якої краще сприймають яскраву візуалізовану інформацію, а також практичними функціями освітнього процесу, який має бути спрямований на формування ключових компетентностей.

Використання цифрових інструментів в освітньому процесі загалом та при вивченні історії зокрема є обов'язковою умовою успішної педагогічної діяльності. У онлайн середовищі представлено широке розмаїття цифрових інструментів та онлайн платформ, які можуть бути використані як на уроках історії, так і у позаурочній діяльності.

У тезах доповіді приділимо увагу онлайн сервісу для створення інтерактивних завдань та проведення вікторин Kahoot [1].

Kahoot є одним з інтерактивних сервісів миттєвого опитування і дозволяє у формі гри досить швидко з'ясувати рівень оволодіння темою, провести онлайн-вікторину, тестування та опитування [2, с. 35]. Оскільки змістовне наповнення,

форма запитань, час на роздуми можуть редагуватися, він ефективний при використанні для будь-якої вікової категорії: від молодших школярів до дорослих людей.

Важливою складовою успішної організації навчання нині є формувальне оцінювання, яке має на меті не оцінити якість знань, а покращити компетентності, відтак зорієнтоване на процес їх набуття. Йому притаманна атмосфера співпраці у класі, чіткі критерії оцінювання, при цьому у пріоритеті є саме навчання, а не оцінки. Одним з онлайн інструментів, за допомогою яких можна організувати формувальне оцінювання, є Kahoot. Ігрове середовище сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, учні бачать свої помилки, при цьому вчать не боятися помилятися. На загал виводиться «п'єдестал» – відомості про переможців гри, при цьому інформація про результати кожного здобувача освіти відома тільки йому та педагогу. Загалом, можна грати як в «класичному» режимі (індивідуально, кожен за себе), так і в «командному».

У кабінеті педагога відображено докладний аналіз результатів вікторини: загальний відсоток правильних відповідей, фінальний рахунок кожного гравця, складні питання, учні, які потребують допомоги в опануванні теми. При цьому наступну гру можна автоматично сформуванати зі складних питань цієї.

Kahoot має як безкоштовну версію, так і платні тарифи. Безкоштовна версія має два типи запитань: квіз (Quiz) – вибір однієї правильної відповіді з чотирьох варіантів та правда/неправда (True or False) – можна погодитися чи не погодитися з наведеною тезою. Кількість відповідей на вікторину під час однієї сесії є обмеженою. Платний тариф надає додаткові можливості: відкриті запитання, обговорення (Discussion), опитування думок, поглядів (Survey), гра на встановлення послідовності (Jumble). Крім того, платний тариф надає більший вибір візуального представлення гри («Теми»), можливість залучати більш широке коло учасників тощо. З досвіду роботи слід зазначити, що безкоштовної версії цілком достатньо для використання у навчальному процесі.

Важливою умовою для гри є наявність інтернету та гаджетів у учнів. Створити вікторину або дати відповідь на її запитання можна через браузер, або після завантаження мобільного застосунку.

Онлайн сервіс Kahoot може бути використаний під час очного заняття, а також дистанційно як у синхронній, так і у асинхронній формі. Під час гри оффлайн питання вікторини та результати відображаються на мультимедійній дошці у класі, дистанційно синхронно – на екрані відеоконференції, асинхронно – коли учитель створив вікторину та надіслав посилання на неї або код для приєднання учням. Важливо, що можливо як розробити власну гру, так і використати численні розробки інших авторів, представлені у бібліотеці.

Kahoot може бути успішно використаний при вивченні історії. Так, при підготовці до НМТ/ЗНО з історії важливим блоком питань, який потребує систематичного опрацювання, є зображення пам'яток культури або історичних діячів, яких необхідно вміти візуально розпізнавати. Одним з онлайн

інструментів, який може стати у нагоді, є Kahoot (рис. 1) [3]. Загалом, гра є ефективною для роботи з будь-якими візуальними джерелами.



Рис. 1. Завдання на візуальне розпізнавання історичних постатей, створене за допомогою онлайн сервісу Kahoot

Під час проведення тижня історії у Чернігівському обласному науковому ліцеї було проведено гру «Чернігів – місто героїв», до якої долучилися учні та педагоги навчального закладу. Запитання гри підготували ліцеїсти, зацікавлені у поглибленому вивченні історії. Такий підхід дозволив реалізувати їм на належному рівні пізнавальні можливості через методику «навчаючи-навчаюсь». Фактично, це була групова проєктна робота, що складалася з кількох етапів: дослідження минулого Чернігова, розробка запитань, їх обговорення, створення вікторини, її апробація, проведення гри. За підсумками було визначено переможців серед учнів та педагогів, результати оприлюднено у ліцейному радіовипуску та у соцмережах.

Гра у Kahoot на уроках історії є доцільною під час актуалізації знань, у процесі узагальнення матеріалу, може бути використана при тематичному оцінюванні, організації інтелектуальних змагань тощо [4, с. 3].

Серед переваг онлайн сервісу Kahoot: наявність безкоштовної версії з достатніми для ефективної роботи можливостями, легкий та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, який дозволяє швидко розробити нові вікторини чи відредагувати вже створені, яскравий та привабливий дизайн, що привертає увагу учнів, можливість гейміфікації навчального процесу.

Отже, платформа Kahoot є досить зручною та ефективною при використанні на заняттях, спрямованих на формування у здобувачів освіти історичних компетентностей. Її використання сприяє розвитку навичок критичного і творчого мислення, створенню активного пізнавального середовища.

Джерела та література:

1. Kahoot! URL: <https://kahoot.com/schools-u/>
2. Організація дистанційного навчання в школі. Методичні рекомендації. 2020. URL: metodichnirecomendazii-dustanciynaosvita-2020.pdf
3. Kahoot. «Історичні постаті». URL: <https://create.kahoot.it/details/ff9f6661-5d57-42d3-8b43-7711682e2b84>
4. Марциновська Л.О. Інтернет-сервіси Kahoot та Quizizz на допомогу учителю історії. *На урок*. URL: <https://naurok.com.ua/internet-servisi-kahoot-ta-quizizz-na-dopomogu-uchitelyu-istori-45448.html>

Тетяна Донець

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

ФОРМУВАННЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ НА УРОКАХ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Ще в середині ХХ ст. швейцарський психолог Ж. Піаже продемонстрував, що ми вчимося, осмислюючи світ у термінах тих понять, якими вже володіємо. У процесі осмислення навколишнього світу люди змінюють старі поняття і таким чином ще більше збагачують свою здатність усвідомлювати свої контакти зі світом у майбутньому. У 70-80 роках ХХ ст. поширилися ідеї Ж. Піаже на методики викладання предметів у навчальних закладах. [3, с. 5]

Ідея розвитку критичного мислення є досить новою для української дидактики. Сьогодні є очевидним, що критичне мислення означає не негативізм суджень або критику, а розумний розгляд різноманітності підходів, для того щоб сформулювати обґрунтовані судження й приймати адекватні рішення. Критичне мислення – це здатність ставити нові питання, добирати різноманітні аргументи, приймати незалежні, продумані рішення. Тому прибічників розвитку критичного мислення стає дедалі більше. До кола зацікавлених долучаються і вчителі історії. Тож цілком закономірно актуальності набуває питання про потребу розвитку критичного мислення учнів засобами історії. Варто зазначити, що спеціальну цілісну навчальну технологію розвитку критичного мислення було розроблено в середині 90-х років. Тому, щоб справді розв'язати це непросте завдання на уроках, потрібно коректно й послідовно запроваджувати згадану технологію. А це означає знати особливості організації діяльності учнів за цієї технології, її структуру, прийоми і правильно застосовувати їх. [7, с. 130]

Істотною перевагою технології є її відкритість по відношенню до інших педагогічних підходів і технологій, орієнтованих на розвиток учня і вчителя. Навчальна діяльність – це той вид діяльності, яким володіє кожен викладач, її формування відбувається від простого до складного на основі