

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ІСТОРІЇ ТА МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ

Кваліфікаційна робота

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ
ЗАСОБІВ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ У СТАРШІЙ
ШКОЛІ

Галузь знань 01 «Освіта / Педагогіка»
Спеціальність 014.03 «Середня освіта. Історія та громадянська освіта»

Ревко Роман Михайлович,
здобувач освітнього ступеня
«магістр»
денної форми навчання

Десятничук Ігор Олексійович,
науковий керівник,
кандидат історичних наук,
доцент

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ІСТОРИОГРАФІЯ, ДЖЕРЕЛА ТА МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ	
1.1. Джерела та історіографія	7
1.2. Методологія дослідження	15
РОЗДІЛ II. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ	
2.1. Сутність поняття "мультимедійні засоби" та їх класифікація у навчальному процесі	20
2.2. Дидактичні функції та можливості мультимедіа у викладанні історії.....	32
2.3 Психолого-педагогічні умови ефективного застосування мультимедіа у старшій школі.....	45
РОЗДІЛ III. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ У СТАРШІЙ ШКОЛІ (НА ПРИКЛАДІ ТЕМИ «УКРАЇНА В РОКИ ДРУГОЇ СВІТОВОЇ ВІЙНИ»)	
3.1. Методичні засади використання мультимедіа у навчанні.....	52
3.2. Проведення уроків історії з використанням мультимедійних інструментів.....	59
3.3. Аналіз ефективності використання мультимедійних засобів у старшій школі.....	69
ВИСНОВКИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	80
ДОДАТКИ.....	90

ВСТУП

Стрімка цифровізація сучасного суспільства суттєво трансформує освітнє середовище, змінюючи як форми, так і зміст навчання в закладах загальної середньої освіти. Історична освіта в умовах інформаційного суспільства постає перед необхідністю не лише передавати учням системні знання про минуле, а й формувати ключові компетентності, серед яких особливе місце займають медіаграмотність, уміння працювати з інформаційними ресурсами, аналізувати візуальні та цифрові джерела. У цьому контексті мультимедійні засоби стають невід'ємним елементом організації освітнього процесу, оскільки вони забезпечують багатоканальне подання історичної інформації, підсилюють пізнавальну активність здобувачів освіти та сприяють переходу від репродуктивного навчання до діяльнісно-дослідницьких форм пізнання.

Актуальність теми дослідження зумовлена тим, що мультимедійні технології сьогодні не обмежуються роллю допоміжного інструмента, а перетворюються на самостійний дидактичний феномен, здатний змінювати структуру та логіку сучасного уроку історії. Використання мультимедійних презентацій, інтерактивних платформ, цифрових карт, відеохронік, онлайн-симуляцій відкриває можливість відтворювати складні історичні процеси, формувати в учнів здатність критично аналізувати події, співвідносити різні типи джерел, а також забезпечує емоційно-ціннісне сприйняття матеріалу. В умовах реформування української освіти відповідно до концепції «Нова українська школа» мультимедійні засоби виступають основою створення сучасного освітнього середовища, яке сприяє розвитку навичок XXI століття.

Разом з тим, попри значний інтерес до цифрових технологій, проблема методично обґрунтованого використання мультимедійних засобів у навчанні історії досі вивчена недостатньо. У науковій літературі увага здебільшого приділяється технічним аспектам мультимедіа, їх дидактичним можливостям або психолого-педагогічним умовам сприйняття візуальної інформації. Водночас питання практичної організації уроку історії із застосуванням

мультимедійних інструментів, оптимального поєднання різних засобів подання інформації, методики роботи з інтерактивними ресурсами та оцінки їх ефективності потребують подальшого дослідження. Не менш важливою є проблема формування в учнів умінь критично сприймати мультимедійний контент, адже некоректне або надмірне використання візуальних матеріалів може призвести до поверхневого розуміння історичних процесів.

Питання цифровізації освіти та використання мультимедійних технологій розглядаються у працях М. Жалдака, А. Гуржія, О. Пінчук, С. Литвинової, Г. Краліної, які аналізують теоретичні основи застосування інформаційно-комунікаційних технологій. Методичні аспекти викладання історії з використанням мультимедійних засобів висвітлюють О. Мокрогуз, Н. Стеценко, О. Черноус, а також ряд вітчизняних і зарубіжних дослідників, які акцентують увагу на інтерактивності, розвитку критичного мислення та формуванні ключових компетентностей. Проте питання практичного поєднання мультимедійних інструментів у структурі уроку історії, адаптації їх під освітні потреби старшокласників та підготовки сучасного комплексного мультимедійного супроводу залишаються недостатньо розробленими.

Метою дослідження є комплексний аналіз дидактичного потенціалу мультимедійних засобів та розроблення методично обґрунтованої системи їх застосування на уроках історії у старшій школі.

Для досягнення мети передбачено виконання таких **завдань**:

- проаналізувати джерельну базу та історіографію дослідження проблеми використання мультимедійних засобів у навчанні;
- з'ясувати сутність, види та дидактичні функції мультимедійних засобів у системі історичної освіти;
- визначити психолого-педагогічні умови ефективного сприйняття мультимедійної інформації старшокласниками;
- охарактеризувати можливості мультимедійних засобів у контексті вивчення теми «Україна в роки Другої світової війни»;
- розробити методичні рекомендації та комплекс мультимедійних

матеріалів для уроків історії у старших класах.

Об'єктом дослідження є процес навчання історії у старшій школі.

Предметом дослідження є методика використання мультимедійних засобів у процесі вивчення історії в 10–11 класах закладів загальної середньої освіти (на прикладі теми «Україна в роки Другої світової війни»).

Хронологічні рамки дослідження не обмежені конкретним історичним періодом, оскільки робота має методичний характер. Основну увагу зосереджено на сучасному етапі розвитку шкільної історичної освіти в умовах цифровізації.

Територіальні межі дослідження. Охоплюють насамперед систему загальної середньої освіти України, водночас у роботі враховано міжнародний досвід використання мультимедійних засобів у навчанні історії.

Наукова новизна полягає у комплексному аналізі мультимедійних засобів як інструменту візуалізації та інтерпретації історичного матеріалу, а також у розробленні методики їх застосування на уроках історії старшої школи. Уточнено класифікацію мультимедійних засобів, визначено їх дидактичні функції та окреслено умови ефективної інтеграції в структуру уроку.

Методи дослідження включають аналіз, синтез, класифікацію та узагальнення наукових джерел; структурно-системний і порівняльний методи; історико-методологічний аналіз; інтерпретацію мультимедійних матеріалів; метод педагогічного моделювання.

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості використання розроблених методичних рекомендацій під час проведення уроків історії у старших класах, створення мультимедійного супроводу до вивчення окремих тем, а також упровадження мультимедійних практик для підвищення мотивації й результативності навчальної діяльності старшокласників.

Апробація результатів дослідження. Матеріали наукового дослідження за темою «Використання мультимедійних засобів у процесі навчання історії у старшій школі» були представлені на XVIII Всеукраїнській науково-практичній конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених «Наука, освіта, суспільство очима молодих» (Рівне, 14 травня 2025 р.).

Структура магістерської роботи відповідає меті та поставленим завданнями. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг роботи становить 107 сторінок.

РОЗДІЛ I. ІСТОРИОГРАФІЯ, ДЖЕРЕЛА ТА МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Джерела та історіографія

Проблема впровадження сучасних мультимедійних засобів навчання історії у старшій школі набуває особливої актуальності в умовах цифровізації освіти. Постіндустріальне суспільство вимагає формування нового типу історичної компетентності, у центрі якої — вміння працювати з інформацією, аналізувати, оцінювати та інтерпретувати факти через призму мультимедійних засобів. У цьому контексті вони стають невід’ємним елементом освітнього середовища сучасної школи, сприяючи розвитку критичного мислення, пізнавальної активності та інформаційно цифрової культури старшокласників.

Історіографічна база дослідження проблеми використання мультимедіа достатньо широка. Вона охоплює праці вітчизняних і зарубіжних дослідників, які розглядають теоретико методологічні, дидактичні, психолого педагогічні та методичні аспекти застосування цифрових засобів у навчанні. Початок системному вивченню цього питання в Україні поклали дослідження на межі 2000–2010 х років, коли інформатизація освітнього процесу стала пріоритетним напрямом державної політики. Саме тоді з’явилися перші праці, у яких мультимедіа осмислювалися не лише як технічний компонент, а як дидактичний і психологічний феномен, що змінює характер взаємодії між учителем і учнем.

Перші спроби визначити поняття «мультимедійні засоби» здійснили Жалдак М. І., Гуржій А. М., Соколюк О. М. [51]. Дослідники представили мультимедійні системи як комплекс апаратних і програмних ресурсів, здатних об’єднувати текст, графіку, звук, анімацію й відео в єдиному інтерактивному середовищі. Подальше осмислення сутності мультимедіа здійснили О. Пінчук [60], В. Мирошніченко [44], Г. Краліна [37], М. Бак [2], Н. Олексюк [54]. У їхніх працях уточнено дидактичну та комунікаційну природу мультимедійних засобів, окреслено їхні переваги — можливість подавати інформацію багатоканально, створювати емоційно насичену навчальну атмосферу та забезпечувати взаємодію різних типів сприйняття інформації.

Важливим узагальненням накопичених ідей став навчальний посібник «Мультимедійні технології та засоби навчання» під редакцією А. М. Гуржія [52]. У ньому визначено структуру мультимедійних систем, поділених на апаратні та програмні компоненти, та обґрунтовано принципи їхнього дидактичного використання – інтерактивність, доступність і варіативність. Автори наголошують, що саме об'єднання технічних і педагогічних складників створює умови для переходу від традиційного одноканального подання інформації до багатосенсорного навчання, яке суттєво підвищує рівень розуміння історичного матеріалу.

Поглиблено педагогічний потенціал мультимедійних технологій у підготовці майбутніх педагогів досліджує В. І. Імбер [30]. Вона визначає педагогічні умови ефективного використання мультимедійних засобів і стверджує, що ці технології розширюють можливості самонавчання, формують аналітичне мислення, уміння критично оцінювати інформацію, а також сприяють удосконаленню структури уроку шляхом поєднання текстуальних, графічних та аудіовізуальних компонентів.

Вагому частину історіографії становлять розвідки методичного спрямування, у яких з'ясовуються особливості застосування мультимедіа під час викладання історії. О. М. Мокрогуз [47; 48; 49] описує концепцію педагогічного дизайну мультимедійної презентації як інструмента інтенсифікації пізнавальної діяльності. Автор наголошує, що грамотно підготовлений мультимедійний продукт дозволяє візуалізувати складні історичні процеси, забезпечує логічність подання матеріалу й посилює емоційно ціннісний аспект сприйняття минулого. Подібного погляду дотримуються Н. та В. Стеценко [67], які підкреслюють зв'язок психології сприйняття та дидактики під час створення мультимедійних курсів, а також звертають увагу на ергономічність і педагогічний дизайн цифрових ресурсів.

Наукові доробки Н. Карапузової, Є. Починка і В. Помогайбо [33] поглибили розуміння структури мультимедійних засобів та їх зв'язку з матеріально технічною базою закладу освіти. Вчені вказують, що мультимедіа поєднують

інформаційний, мотиваційний та комунікаційний потенціали, а їхнє впровадження вимагає своєрідної педагогічної екосистеми, у межах якої технологічний компонент гармонійно взаємодіє з психолого педагогічним. І. Петрицин [58] виокремив основні функції мультимедійних засобів — підвищення наочності, інтенсифікацію освітнього процесу, індивідуалізацію навчання та розвиток пізнавальних інтересів. Дослідник розглядає мультимедіа як засіб формування вміння мислити образно і водночас науково логічно.

М. Синиця [65] підкреслює, що інформаційно комунікаційні технології сприяють самоосвітній діяльності та професіоналізації педагога. Її результати доповнюють дослідження психолого педагогічних аспектів використання мультимедіа як засобу формування інтелектуального та емоційного досвіду учнів, що безпосередньо відбивається на якості сприйняття історичного матеріалу.

У контексті викладання історії у старшій школі мультимедійні засоби набувають додаткового змісту. На думку Гриценка А. П. [18; 19], мультимедійні засоби створюють умови для переходу від традиційного, репродуктивного типу навчання до творчо дослідницького. Вони активізують розумову діяльність старшокласників, розвивають вміння аналізувати історичні джерела й формують критичне ставлення до інформації. Досвід педагогічних експериментів свідчить, що застосування мультимедіа підвищує мотивацію до навчання історії, сприяє розвитку самостійності й закріплює міжпредметні зв'язки.

Використовуючи мультимедіа, вчитель історії змінює структуру уроку: традиційний виклад матеріалу замінюється інтерактивною взаємодією з навчальним контентом. Туркот Т. І. та Коновал О. А. [69] вбачають у таких технологіях засіб індивідуалізації освітнього процесу. Вони відзначають, що навчання з використанням цифрових ресурсів може враховувати когнітивні особливості учнів — їхні переваги у сприйнятті інформації, тип мислення, швидкість осмислення матеріалу. На думку дослідників, це розкриває принципово нові можливості для формування ключових компетентностей. Аналогічної позиції дотримується О. Чорноус [74], наголошуючи, що

мультимедійні технології збагачують освітній простір, роблять процес вивчення історії емоційно насиченим і сприяють розвитку рефлексивної культури старшокласників.

Актуальними залишаються й дослідження психолого педагогічних умов впровадження мультимедійних засобів. Н. Дика та О. Глазова [21] аналізують ефект когнітивної візуалізації як механізму інтенсифікації засвоєння знань. Вони доводять, що поєднання різних сенсорних каналів сприйняття – зорового, слухового і кінестетичного — забезпечує високу ефективність запам'ятовування та глибину розуміння історичних процесів. Т. І. Олексюк [54] підкреслює, що цифрове середовище відкриває шлях до особистісно орієнтованого навчання: інтерактивні засоби допомагають адаптувати освітній контент до психофізіологічних особливостей старшокласників і підтримувати їхню внутрішню мотивацію.

Проблему організації педагогічного середовища, у якому мультимедіа виступає складовою навчально виховного процесу, досліджував О. М. Царенко [73]. Автор дійшов висновку, що ефективність технологій залежить від системності підходу до їхньої класифікації та від того, наскільки вчитель готовий поєднувати технічні засоби із методичною метою. Ці ідеї розвинули науковці колективних монографій [29; 31], підкресливши роль мультимедійних засобів у створенні цифрового освітнього простору навчального закладу, де різні види пізнавальної діяльності взаємодіють у єдиній педагогічній системі.

Важливу частину джерел становлять нормативно правові та програмні документи, які визначають державну політику в освітній сфері та спрямовують розвиток цифрової компетентності учнів. Закон України «Про освіту» (2017) проголошує цифрову грамотність однією з ключових компетентностей сучасного здобувача освіти, зобов'язуючи школи формувати в учнів уміння критично мислити, працювати з даними та застосовувати цифрові технології у різних сферах діяльності. Це безпосередньо узгоджується із завданнями курсу історії, який навчає аналізувати джерела, працювати з фактами й оцінювати їхню достовірність [20].

Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти деталізує положення закону, визначаючи цифрову грамотність наскрізною компетентністю, а здобувача освіти – активним учасником створення та інтерпретації знань. Для викладання історії це означає обов'язкове використання різних форматів мультимедійного контенту: інтерактивних карт, відео, документальних джерел у цифровому вигляді, симуляцій історичних процесів. Використання таких засобів розвиває критичне мислення та сприяє формуванню медіаосвітньої культури.

Навчальна програма з історії України для 6–11 класів [53] реалізує компетентнісний підхід, передбачаючи активне використання мультимедійних матеріалів під час роботи над навчальними темами. Очікувані результати навчання включають уміння шукати та оцінювати інформацію з різних джерел, розпізнавати історичні маніпуляції в медіа просторі, застосовувати цифрові ресурси для аргументації власної позиції. Програма передбачає поєднання теоретичного знання з практичною діяльністю: створення учнями інтерактивних презентацій, візуальних хронік, мап подій та тематичних вікторин. Таке поєднання сприяє кращому засвоєнню історичних понять і розширює коло компетентностей.

Провідні положення щодо цифровізації навчального процесу розкрито у методичних матеріалах Міністерства освіти і науки України [50]. У них підкреслюється необхідність упровадження сучасних цифрових інструментів для створення відкритого освітнього середовища, у якому учитель історії стає організатором пізнавальної діяльності, а не лише джерелом інформації. Мультимедійні засоби при цьому виконують не стільки демонстраційну, скільки комунікативну функцію, забезпечуючи інтерактивну взаємодію, обмін думками та спільне вирішення навчальних завдань.

Мультимедіа визначають як важливий інструмент педагогічного впливу, що має використовуватись у кожному виді навчальної діяльності. Замість епізодичного застосування мультимедійних матеріалів учитель має забезпечити системність у їх використанні, поєднуючи цифрові ресурси з традиційними

видами навчальної роботи. У документах наголошується, що метою використання мультимедіа є не просто ілюстрування навчального матеріалу, а створення нового формату взаємодії, де учень виступає активним учасником навчального процесу, здатним досліджувати, аналізувати та узагальнювати історичні явища.

Важливу роль у формуванні цифрової компетентності педагога відіграють дослідження С. М. Шевченко [75], С. М. Луценко та С. П. Ніколаєнка [39]. Вони наголошують, що якісне використання мультимедійних технологій залежить від рівня інформаційно комунікаційної підготовки викладача, його здатності адаптувати мультимедійні засоби до конкретних навчальних завдань. Автори підкреслюють, що сучасний педагог має вміти обирати оптимальні платформи, застосунки й методи інтерактивної перевірки знань, щоб забезпечити комплексний зворотний зв'язок із учнями. Це безпосередньо корелює з концепцією «Нова українська школа», у якій учитель розглядається як наставник, фасилітатор і координатор самостійної діяльності школярів.

Згідно із Концепцією «Нова українська школа» (НУШ), мультимедійне середовище є ключовим чинником модернізації освітнього процесу. Вчитель історії має не лише транслявати знання, а й створювати умови для їх самостійного відкриття учнями. У цьому допомагають цифрові атласи, карти, архівні документи у форматі «цифрових колекцій», тематичні відео лекції, симуляційні ігри, інтерактивні онлайн дискусії. Такі форми роботи сприяють виробленню навичок пошуку, перевірки й оцінювання інформації, а також розвивають навички командної взаємодії.

Використання мультимедійних технологій змінює підхід до організації навчання. Якщо раніше головним завданням учителя було передавання знань, то нині він формує пізнавальне середовище, у якому учні самі конструюють знання. У старшій школі це проявляється у можливості поєднувати цифрові платформи для самостійної роботи (Wordwall, Quizlet, Google Forms) з традиційними формами контролю [79, 80, 82]. Інтерактивні сервіси створюють мотиваційний ефект, адже дозволяють реалізовувати принцип змагальності, забезпечують

миттєвий зворотний зв'язок і дають змогу кожному учневі простежити власний прогрес.

Важливо підкреслити, що в системі вищезгаданих нормативних документів спостерігається чітка тенденція переходу від інформаційного до компетентнісного етапу цифровізації історичної освіти. Якщо спершу акцент робився на технічному забезпеченні навчального процесу, то тепер головним стає формування культури педагогічного використання мультимедіа – усвідомленого, методично виваженого і психологічно обґрунтованого. Учень виступає одночасно користувачем і творцем контенту, здатним здійснювати критичний відбір джерел, оцінювати їхню достовірність та формувати власні судження.

Особливу групу джерел становлять практичні матеріали – підручники з історії України для 10 класу (Власов, Кульчицький, Панарін [9]; Хлібовська, Крижановська, Наумчук [72]; Сорочинська, Гісем [66]) і тематичні атласи [22]. У них реалізовано візуально інформаційний підхід до навчання: карти, схеми, фотографії, ілюстрації й статистичні таблиці формують цілісну систему унаочнення. Завдяки цьому друковані та цифрові матеріали поєднуються в єдину навчальну екосистему, що підсилює ефект присутності та історичного моделювання під час вивчення минулого.

Ефективним доповненням до друкованих матеріалів є онлайн ресурси, які забезпечують інтерактивність і динаміку засвоєння знань. Платформи Wordwall і Quizlet дозволяють створювати тематичні тести, квести та тренувальні завдання, а Google Forms стає інструментом для формувального оцінювання. Цифрові інструменти не лише сприяють самоконтролю учнів, але й формують у них відповідальність за результат, перетворюючи навчання на процес постійного зворотного зв'язку між вчителем і класом.

Аналіз наукових і методичних джерел свідчить, що становлення та розвиток проблеми використання мультимедійних технологій у навчанні історії відбувалися поступово й закономірно. На початковому етапі формувалися базові поняття і створювалось технічне підґрунтя впровадження мультимедіа в освітній

процес. У цей час педагогічна спільнота зосереджувала увагу переважно на обґрунтуванні можливостей нових технологій, їх перевагах перед традиційними засобами навчання та впливі на мотивацію і пізнавальну активність учнів.

Наступний етап розвитку пов'язаний із розробленням методичних моделей і спробами системної інтеграції мультимедійних засобів у навчальний процес. Мультимедіа почали розглядати як невід'ємну складову змісту освіти, що дає змогу трансформувати традиційний урок історії у діяльнісно-дослідницький формат. У цей період було запропоновано педагогічні підходи до використання мультимедійних презентацій, інтерактивних підручників, електронних тестів і освітніх платформ, спрямованих на формування компетентностей самостійного пошуку, аналізу та інтерпретації історичної інформації.

Подальший розвиток проблеми характеризується зміщенням акцентів від технічних аспектів до компетентнісних і психолого-педагогічних. Увага дослідників зосереджується на формуванні медіаграмотності, розвитку критичного мислення та навичок роботи з цифровими історичними джерелами. Мультимедійні технології на цьому рівні сприймаються вже не як допоміжний ресурс, а як засіб створення інтегрованого освітнього середовища, яке поєднує навчання, самонавчання та дослідницьку діяльність і забезпечує наскрізний розвиток інформаційної компетентності учнів.

Володіння сучасними цифровими інструментами, вміння створювати інформаційні продукти, використовувати онлайн-ресурси, працювати з базами даних – це складники ключової компетентності випускника, відповідно до положень Державного стандарту [20]. Отже, навчання історії з використанням мультимедійних технологій формує не лише предметні знання, а й навички, актуальні для участі в суспільному житті, навчанні, майбутній професійній діяльності.

Поступова інтеграція мультимедіа у систему історичної освіти призвела до зміни ролей учасників освітнього процесу. Учитель виступає фасилітатором, консультантом і координатором навчальної взаємодії. Він організовує діяльність, мотивує учнів, керує процесом дослідження, але водночас залишає

простір для самостійного відкриття знань. У свою чергу, учень стає активним суб'єктом пізнавальної діяльності, здатним не лише сприймати готову інформацію, а й створювати її – у вигляді мультимедійних презентацій, відео, ментальних карт чи історичних симуляцій.

Узагальнення ідей, викладених у наукових, методичних і нормативних джерелах, дозволяє зробити кілька висновків. По-перше, мультимедійні засоби відкривають перед історичною освітою нові можливості для реалізації компетентнісного підходу, інтегруючи традиційні методи з інноваційними. По-друге, їх використання стимулює міжпредметні зв'язки – з інформатикою, мистецтвом, громадянською освітою, літературою – що відповідає концепції «Нова українська школа». По-третє, формування медіакультури вчителя та учня стає необхідною передумовою ефективного навчального процесу. Мультимедіа сьогодні – це не лише інструмент, а система мислення, яка орієнтує освітній процес на діяльність, співтворчість і соціальну комунікацію.

Таким чином, сучасна історіографія проблеми засвідчує поступовий перехід від прагматичного використання мультимедіа до осмисленого застосування як інструменту формування цілісного освітнього простору. Цей процес охоплює не лише технічне забезпечення, а й психологічну, методичну, управлінську й дидактичну складові. Результати аналізу джерел дають підстави стверджувати, що мультимедійні технології є невід'ємною частиною сучасної гуманітарної освіти, яка робить історію ближчою, зрозумілішою та цікавішою для школярів.

Отже, впровадження мультимедійних засобів у навчання історії у старшій школі — це не тимчасова тенденція, а закономірний етап розвитку педагогічної науки, що поєднує традиції й інновації. Їх використання забезпечує перехід від репродуктивного навчання до пошуково-дослідницького, формує світоглядну культуру, розвиває самостійність мислення та створює підґрунтя для подальших наукових і методичних досліджень.

1.2. Методологія дослідження

Освітня практика демонструє, що мультимедіа перетворилися з технічного доповнення на самостійний дидактичний феномен, здатний формувати нові

підходи до подання й осмислення історичних фактів. Це зумовило необхідність вироблення методологічної стратегії, яка поєднує історико-педагогічний, аналітико-інтерпретаційний і дидактичний напрями.

Методологічна основа дослідження забезпечує об'єктивність та всебічність аналізу проблеми. Під час написання роботи використовувались як загальнонаукові методи (аналіз, синтез, дедукція), так і спеціальні історичні та педагогічні методи. Досягнення принципу об'єктивності реалізувалося шляхом комплексного використання наукової літератури, а також урахування різних точок зору науковців на проблему застосування мультимедійних засобів навчання. Це дозволило уникнути односторонності у висновках та забезпечити глибинне осмислення феномену мультимедіа в історичній освіті.

У дослідженні застосовано інтерпретаційний аналіз, метод педагогічної візуалізації, історіографічний аналіз і синтез, хронологічний, порівняльний та структурно-системний методи.

Інтерпретаційний аналіз став центральним методом роботи, оскільки дозволив розкрити навчальний зміст мультимедійних ресурсів і визначити, яким чином вони передають історичну інформацію. Аналізувалися структури електронних підручників, та посібників [24], дидактичні можливості презентацій, історичні відеофрагменти та онлайн-сервіси Wordwall [25], Quizlet [79], Google Forms [80; 82], що активно використовуються у школах. Осмислення їхнього змісту дало змогу встановити, що головна перевага мультимедіа полягає в можливості одночасно поєднувати фактологічність і емоційність, стимулюючи образне мислення та мотивацію учнів [51].

Цей метод також сприяв виявленню рівня історичної достовірності та коректності інтерпретації подій у цифрових ресурсах. Зокрема, під час аналізу відеоматеріалів у межах теми «Україна в роки Другої світової війни» було з'ясовано, що якісні мультимедійні продукти здатні передавати не лише фактичну канву подій, а й їхній ціннісний вимір, формуючи гуманістичну позицію учня.

Метод педагогічної візуалізації допоміг вивчити, як взаємодіють різні канали сприйняття інформації – зоровий, слуховий, кінестетичний – під час роботи з мультимедіа. Спираючись на дослідження Н. Дикої та О. Глазової [21], з'ясовано, що поєднання тексту, зображення й звуку підсилює ефект запам'ятовування щонайменше у два рази.

Через цей метод досліджувались також ергономічні параметри мультимедійних матеріалів – насиченість кольором, шрифт, тривалість показу слайду – що безпосередньо впливають на пізнавальну стійкість учнів. Виявлено, що оптимальна візуалізація історичного контенту потребує балансу між інформативністю та емоційністю зображення [7].

Історіографічний аналіз і синтез дозволив структурувати наукові й методичні праці, проаналізовані у підпункті 1.1. Завдяки цьому з'ясовано етапність формування теоретичних підходів до проблеми – від пошуку визначення поняття «мультимедіа» (Жалдак, Гуржій, Пінчук [51]) до створення педагогічних моделей їх використання (Мокрогуз [47; 48; 49]). Метод дав змогу виявити закономірність у розвитку ідей: технічний аспект → дидактичний → компетентнісний, що відповідає загальним тенденціям цифровізації історичної освіти.

Хронологічний метод передбачав аналіз літератури та нормативних документів (зокрема Закону України «Про освіту» [28] і Державного стандарту [20], навчальної програми з історії [53]) з метою виокремлення етапів розвитку державної політики щодо цифровізації історичної освіти.

Порівняльний метод використано для зіставлення традиційних та інноваційних засобів викладання історії. Зокрема, було встановлено, що друковані тексти й плакати забезпечують фактологічну точність, тоді як мультимедійні ресурси розширюють емоційну та аналітичну мотивацію. Завдяки цьому методу з'ясовано, що оптимальним є комбіноване використання цифрових і традиційних засобів, яке забезпечує повноцінну наочність та підсилює активність учнів [33; 58].

Структурно-системний метод застосовано для визначення місця мультимедіа в загальній структурі освітнього процесу. Він дозволив розглядати мультимедійні засоби як сукупність взаємопов'язаних компонентів: технічної бази (комп'ютери, проєктори, інтерактивні дошки), програмного забезпечення (електронні атласи, освітні платформи), контенту (історичний матеріал, первинні джерела) та методики їх дидактичного застосування. Завдяки цьому методу було обґрунтовано необхідність створення єдиного цифрового освітнього середовища, де всі елементи працюють у взаємозв'язку.

Історико-реконструктивний метод застосовано для відтворення контексту та атмосфери історичних подій (наприклад, початку Другої світової війни) за допомогою мультимедійних засобів, які дозволяють зануритися в епоху через відеохроніку, фотографії та свідчення очевидців. Це сприяло глибшому розумінню та емоційному сприйняттю учнями історичного матеріалу.

Методи систематизації та узагальнення дозволили визначити конкретні результати наукового дослідження. Вони були використані на всіх етапах роботи для структурування теоретичних положень, групування методичних рекомендацій та формулювання обґрунтованих висновків, що забезпечило цілісність та логічну послідовність дослідження.

Таким чином, застосування комплексної методології дало можливість поєднати науково-теоретичний аналіз із методичним узагальненням практики. Інтерпретаційний і візуальний методи забезпечили розкриття сутності мультимедіа як особливого типу джерела історичної інформації, а порівняльний і структурно-системний – виявлення їх місця в освітньому процесі. Хронологічний аналіз показав динаміку змін та послідовність етапів інформатизації шкільної освіти, що забезпечило історико-педагогічну основу для інтерпретації сучасного стану проблеми.

Методи взаємодіють між собою, створюючи єдиний інструментарій, який охоплює і теоретичний, і практичний рівні дослідження. Їхнє поєднання дозволило визначити закономірності впровадження мультимедіа в процес навчання історії, обґрунтувати їх дидактичні функції – інформаційну,

мотиваційну, комунікаційну та контрольну-оцінювальну. Застосування наведених підходів підтвердило, що використання мультимедійних засобів змінює сам характер викладання історії: воно перетворюється з репродуктивного на дослідницько-інтерактивне.

Отже, методологічна основа роботи спрямована на досягнення двох взаємопов'язаних цілей – ґрунтовного аналізу мультимедійних засобів як об'єкта наукового пізнання та визначення шляхів їхнього ефективного педагогічного застосування. Результатом є формування цілісного уявлення про мультимедіа як інструмент візуалізації та інтенсифікації навчального процесу з історії, що створює підґрунтя для подальших емпіричних і методичних досліджень.

РОЗДІЛ II. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

2.1. Сутність поняття "мультимедійні засоби" та їх класифікація у навчальному процесі

У контексті динамічного розвитку інформаційних технологій та їх активного впровадження в освітній процес, першочергового значення набуває чітке розуміння сутності та природи інструментів, що застосовуються. У дослідженні використання мультимедійних засобів на уроках історії у старшій школі, особливо важливо чітко визначити поняття «мультимедіа» та «мультимедійні засоби», а також систематизувати їх. Тому ми проаналізуємо наукові підходи до трактування цих термінів, виділимо їх основні характеристики та узагальнимо існуючі класифікації. Це закладе теоретичні основи для подальшого вивчення дидактичних можливостей та методики застосування мультимедіа в освітньому процесі.

Розглянемо більш детально, що ж таке мультимедіа. Поняття є досить складним і багатоаспектним, що підтверджується відсутністю єдиного універсального визначення в науковій літературі. Дослідники активно дискутують щодо його сутності, що вказує на динамічний розвиток самого явища та його вплив на різні сфери. Так, наприклад, О. П. Пінчук, розмірковуючи над проблемою визначення мультимедіа в освіті, зазначає, що це явище, хоча й є відносно молодим, вже викликало новий етап комп'ютеризації завдяки інтеграції різноманітних інформаційних компонентів, таких як графіка, анімація, фото, відео, звук та текст, в єдине інтерактивне середовище. Вона підкреслює, що саме ця інтеграція відкриває користувачам якісно нові можливості. Водночас, Пінчук акцентує увагу на певній розмитості змісту терміна. Це свідчить про те, що, попри інтуїтивне розуміння суті явища, надати йому вичерпне визначення, яке б задовольнило всіх, є складним завданням [60, с. 55].

О. П. Пінчук зазначає, що «термін "мультимедіа" латинського походження, який поширився за рахунок англомовних джерел. Виник за рахунок поєднання

двох англійсь-ких слів «multy, multiple» (множинний, складний, зіставлений з багатьох частин) і «media» (середовище, засіб) або, точніше, латинських слів «multum» (багато) та «media, medium» (середовище, засіб, спосіб). Таким чином, дослівно «мультимедіа» перекладають «багато середовищ» [60, с. 56].»

Доповнюючи етимологічний аспект, В. О. Мирошниченко також звертається до походження терміна «мультимедіа», підкреслюючи його дослівний переклад як «багато засобів» або «багато середовищ». При цьому автор наводить цікавий історичний контекст появи терміна, зазначаючи, що вперше він з'явився у 1965 році й активно використовувався для опису театралізованих шоу, які інтегрували різні форми подання інформації: слайди, кіно, відео, аудіофрагменти, світлові ефекти та живу музику. [44, с. 27].

Загалом, В. О. Мирошниченко підкреслює, що на сьогодні поняття «мультимедіа» перебуває у стані розвитку, і з виникненням та використанням нових технологій вміщує у собі нові аспекти. Таким чином, в узагальненому вигляді дослідник визначає «мультимедіа» як технологію, що описує порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних типів; інформаційний ресурс, створений на основі цієї технології; комп'ютерне програмне забезпечення, вище згаданого інформаційного ресурсу; комп'ютерне апаратне забезпечення, за допомогою якого стає можливою робота з інформацією різних типів; особливий узагальнювальний вид інформації, яка поєднує в собі як традиційну статичну візуальну, так і динамічну інформацію різних типів [44, с. 28].

У статті Г. С. Краліної «Технології мультимедіа в освітньому процесі: переваги, недоліки, перспективи використання» подається наступне визначення: «Мультимедіа (multimedia) – це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, що дозволяє об'єднати в комп'ютерній системі текст, звук, відеозображення, графічне зображення та анімацію (мультиплікацію). Під цим терміном розуміється одночасний вплив на користувача по декількох інформаційних каналах.» [37, с. 1].

М. І. Женченко зазначає, що «фактично поняття «мультимедіа» вживали задовго до появи інтернету, адже мультимедійними є телебачення (поєднує звук і відео), традиційні газети та журнали (поєднують текст і зображення) тощо. Мережа стала своєрідним технічним середовищем для об'єднання різних способів комунікації і надала поняттю «мультимедіа» нового семантичного значення». При цьому М. І. Женченко наголошує, що «термін «мультимедіа» означає не лише технічне об'єднання різних видів контенту (текстового, звукового, графічного, фото- й відеоконтенту) в єдиному цифровому представленні з використанням відповідного програмного забезпечення, а й характеризує створення єдиного інтегрованого медіапродукту (мультимедійної презентації, мультимедійної книги, мультимедійних газети чи журналу, мультимедійного електронного ресурсу), в якому одні способи комунікації (аудіо, відеоматеріали, анімація) логічно продовжують інші (текст, зображення)» [26, с. 73]. Таким чином, авторка акцентує, що мультимедіа є не лише технологічним, а й комунікаційним явищем.

О. В. Олексюк також звертається до визначення поняття «мультимедіа». Вона зазначає, що «стрімкий розвиток мультимедійних технологій, тобто різноманітних видів одержання і збереження, обробки та передачі даних відкриває нові можливості для застосування комп'ютерів в освітньому процесі. Поняття «мультимедіа» є багатогранним. Мультимедіа (від англ. слова «multi» – багато і від лат. «media» – носій, засіб, середовище, посередник) – це спеціальна інтерактивна технологія, поєднання спеціальних технічних засобів і програмного забезпечення, що дозволяє на якісно новому рівні сприймати, переробляти і надавати різноманітні дані: текстові, графічні, звукові, анімаційні, телевізійні тощо» [54, с. 129].

Мирослав Бак підкреслює, що сучасні інформаційні технології навчання неможливо уявити без технологій мультимедіа, які він визначає як «багатокомпонентне середовище – поєднання кількох засобів подачі інформації в одній комп'ютерній системі: тексту, звуку, графіки, мультиплікації, відео, ілюстрацій (зображень), просторового моделювання» [2, с. 7].

Ще одне трактування терміна «мультимедіа» пропонують В. В. Гонцова та О. В. Орлик. У матеріалах наукової конференції вони визначають «Мультимедіа (множинні середовища, англ.) – це взаємодія візуальної та звукової інформації під управлінням інтерактивного програмного забезпечення з використанням сучасних технічних і програмних засобів, вони об'єднують текст, звук, графіку, фото, відео в одному цифровому поданні» [17, с. 77].

Проведений аналіз наукових підходів до трактування поняття «мультимедіа» демонструє його багатогранність та динамічний розвиток. Дослідники по-різному акцентують на етимології (О. П. Пінчук, В. О. Мирошніченко), технологічних аспектах інтеграції різних типів інформації (В. О. Мирошніченко, Г. С. Краліна) та історичній еволюції терміна від простих поєднань до створення інтегрованого медіапродукту (М. І. Женченко). Спільним для всіх підходів є ідея об'єднання різноманітних способів передачі інформації (тексту, графіки, звуку, відео, анімації) для підвищення ефективності комунікації та розширення можливостей сприйняття.

Узагальнюючи вищезазначене, під «мультимедіа» ми розуміємо сучасну інформаційно-комунікаційну технологію, яка забезпечує інтеграцію різноформатного контенту (текстового, графічного, аудіо- та відеоматеріалів, анімації) у єдиному цифровому середовищі, що дозволяє створювати динамічні та інтерактивні навчальні продукти та сприяє багатоканальному сприйняттю інформації.

Розуміючи сутність мультимедіа як технології, перейдемо до визначення поняття мультимедійних засобів, які є її безпосереднім втіленням у навчальному процесі.

У науково-педагогічній літературі поняття «мультимедійні засоби» також має різні трактування, що відображає їхній функціональний аспект у навчальному процесі. Так, у навчальному посібнику за редакцією А. М. Гуржія «Мультимедійні технології та засоби навчання» подається наступне визначення: «Мультимедійні засоби – інтерактивні засоби, що дозволяють одночасно

проводити операції з нерухомими зображеннями, відеофільмами, анімованими графічними образами, текстом, мовним і звуковим супроводом» [52, с. 491].

Поглиблюючи розуміння структури мультимедійних засобів, О. П. Пінчук пропонує розглядати їх через генетичний підхід, специфікуючи об'єкт шляхом опису його побудови. Дослідниця стверджує, що мультимедійні засоби складаються з апаратних та програмних компонентів. До апаратних засобів мультимедіа вона відносить як основні елементи (комп'ютер з високопродуктивним процесором, великим обсягом пам'яті, маніпуляторами та мультимедіа-монітором з вбудованими стереодинаміками), так і спеціальні (приводи CD-ROM, TV-тюнери, фрейм-граббери, графічні прискорювачі, плати відеовідтворення, звукові плати, акустичні системи тощо). Щодо програмних засобів мультимедіа, О. П. Пінчук зауважує, що важливо розрізнати мультимедійний програмний засіб та мультимедійний продукт. Вона пропонує розглядати програмні засоби мультимедіа як диспетчер-програми та проблемно-орієнтовані мови програмування, що дозволяють створювати, обробляти, представляти та об'єднувати інформацію різних модальностей в інтерактивному режимі. Таким чином, вона підкреслює, що мультимедійні засоби є сукупністю «апаратних та програмних засобів, що реалізують мультимедійну технологію» [60].

У статті О. А. Міщенко наголошується на важливості мультимедійних засобів навчання (МЗН) у педагогічному процесі, які визначаються як «сукупність різних засобів навчання, як-то текстів, графічних зображень, музики та відео, спрямованих на здобуття знань, вдосконалення вмінь та навичок учнів» [46].

В. І. Імбер у своїй статті «Використання мультимедійних засобів у навчальному процесі» визначає, що «мультимедійні засоби навчання – це програмні продукти, що поєднують в собі різноманітну інформацію (текстову, звукову, графічну, анімаційну та ін.), працюючи в інтерактивному режимі» [30, с. 311]

Проаналізовані підходи до визначення поняття «мультимедійні засоби» (Пінчук, Міщенко, Імбер) дозволяють виділити ключові характеристики, які розкривають їхню сутність та функціональність у педагогічному процесі. Більшість дослідників акцентують на їхній інтерактивності та здатності одночасно поєднувати різні типи інформації (текст, звук, графіка, відео, анімація). Також значне місце займає розуміння апаратної та програмної складової цих засобів як основи їхньої реалізації. Важливим є й акцент на спрямованості мультимедійних засобів на досягнення освітніх цілей – здобуття знань, вдосконалення вмінь та навичок учнів.

Узагальнюючи вищезазначене, під «мультимедійними засобами навчання» ми розуміємо інтерактивні програмно-апаратні комплекси, що забезпечують багатоканальне представлення та обробку різноформатної інформації (текстової, графічної, аудіо- та відеоматеріалів, анімації) з метою ефективної реалізації дидактичних завдань та підвищення якості засвоєння історичних знань і формування компетентностей учнів старшої школи.

Аналізуючи відмінності мультимедійних засобів від традиційних носіїв інформації, Мирослав Бак виділяє їхні ключові характеристики: інтерактивність, вільну інтерпретацію та комунікабельність. Зокрема, дослідник наголошує, що інтерактивність надає користувачу можливість не лише сприймати значно більший обсяг інформації, а й активно взаємодіяти з нею та брати участь у подіях. Вільна інтерпретація, у свою чергу, дозволяє самостійно обирати рівень швидкості та складності роботи з програмою, сприяючи індивідуалізації навчання. Саме ці якості стали ключовою передумовою для широкого впровадження мультимедійних технологій у різні сфери, особливо в освітній процес, де вони значно розширюють можливості навчання та розвитку учнів [2, с. 8].

Потреба у чіткій систематизації та постійному перегляді існуючих підходів до класифікації засобів навчання є актуальною проблемою сучасної педагогіки. О. М. Царенко відзначає, що аналіз літератури щодо використання мультимедійних засобів навчання (МЗН) показує потребу в перегляді та

конкретизації їхнього понятійного апарату та класифікації. Він підкреслює, що сучасні уявлення про систему засобів навчання та їхні нові функції зумовлюють необхідність модифікувати відомі підходи до класифікації [73, с. 215]. Дослідник наголошує, що об'єктивний розвиток комплексу МЗН та поява нових функцій цих засобів вимагають удосконалення класифікацій, що позитивно впливає на визначення структури матеріально-технічної бази та можливостей використання МЗН для автоматизації навчальної діяльності [51, с. 217].

Для глибшого розуміння місця мультимедійних засобів у системі навчання історії у старшій школі, доцільно також звернутися до широкого поняття «засоби навчання». Н. Д. Карапузова, Є. А. Починок та В. М. Помогайбо визначають дидактичні засоби як «об'єкти, які служать джерелом навчальної інформації та інструментами для засвоєння змісту навчального матеріалу, а також для вирішення виховних завдань» [33, с. 135].

Дослідники підкреслюють, що засоби навчання є важливим компонентом освітнього процесу, що впливає на його мету, зміст, форми та методи. Вони також зазначають, що у педагогіці досі немає єдиної загальновизнаної класифікації цих засобів.

Одним із фундаментальних підходів до систематизації засобів навчання, що дозволяє простежити їхню еволюцію, є класифікація, запропонована польським педагогом В. Оконеєм ще у 1968 році. Він розрізняє засоби навчання відповідно до наростання їхньої здатності замінювати дії вчителя та автоматизувати дії учня, виділяючи прості та складні засоби.

- До простих засобів належать словесні (підручники, посібники) та візуальні (реальні предмети, моделі, картини), які є основою традиційного навчання.

- Складні засоби, натомість, охоплюють механічні візуальні пристрої (діаскопи, кодоскопи), аудіозасоби (магнітофони, радіо), аудіовізуальні засоби (звуковий фільм, телебачення, відео). Особливе місце в цій категорії займають засоби, які автоматизують процес навчання – це лінгвістичні кабінети, комп'ютери, інформаційні системи та телекомунікаційні мережі. Саме ця

остання група є прямим попередником та основою сучасних мультимедійних засобів навчання [33, с. 135].

Таким чином, у контексті викладання історії у старшій школі, мультимедійні засоби навчання можуть бути розглянуті як найбільш інтегрована та досконала форма складних, автоматизованих та аудіовізуальних засобів. Вони дозволяють поєднувати різні підходи до подачі інформації, значно підвищуючи її ефективність та сприяючи глибшому засвоєнню історичного матеріалу порівняно з традиційними засобами.

Розуміння сутності мультимедійних засобів навчання, їхніх ключових характеристик та місця в загальній системі дидактичних засобів створює підґрунтя для їхньої детальної систематизації. Зважаючи на широкий спектр та постійний розвиток, важливо розглянути існуючі класифікації та визначити основні критерії, що дозволять упорядкувати різноманіття мультимедійних інструментів для уроків історії у старшій школі.

Серед різноманітних підходів до систематизації, О. Мокрогуз, як зазначає О. В. Олексюк, запропонував класифікацію мультимедійних технологій навчального призначення, які за своєю суттю є мультимедійними засобами навчання, що активно використовуються в сучасній освіті [54, с. 133]. Ця систематизація допомагає краще зрозуміти функціонал різних засобів. Дослідник виділяє наступні категорії за їхнім функціональним призначенням:

- інформаційно-пошукові й довідникові мультимедіа-системи;
- прикладні мультимедіа-енциклопедії;
- мультимедіа-засоби для контролю й вимірювання рівня знань, умінь і навичок школярів;
- електронні тренажери;
- мультимедіа-засоби для математичного й імітаційного моделювання;
- мультимедіа-засоби віртуальних лабораторій;
- автоматизовані навчальні системи;
- електронні мультимедіа-підручники;
- експертні навчальні системи;

- інтелектуальні навчальні системи.

Класифікація, запропонована О. Мокрогузом, виглядає досить повною, адже вона охоплює багато мультимедійних технологій, що використовуються в навчанні. Її головна перевага – це чітке розділення засобів за тим, які освітні завдання вони допомагають вирішити: від пошуку інформації та довідок до перевірки знань і створення моделей. Це дає вчителю історії змогу легко обирати потрібні інструменти, виходячи з цілей та етапу уроку.

Проте, варто пам'ятати, що ця класифікація зосереджена на функціях, і її можна розширити, додавши інші критерії. Наприклад, можна класифікувати засоби за видом інформації (текст, відео, звук), за тим, наскільки вони дозволяють взаємодіяти (інтерактивність) або за тим, як вони технічно реалізовані. Незважаючи на це, класифікація О. Мокрогуза є важливою основою для розуміння різноманіття мультимедійних засобів та їхньої ролі у сучасній історичній освіті.

Поряд із функціональною класифікацією О. Мокрогуза, інші дослідники також пропонують власні систематизації мультимедійних засобів навчання. Так, американський дослідник Вінн Л. Рош класифікує мультимедійні засоби навчання, виходячи з їхньої дидактичної мети та впливу на навчальний процес [81]. Він виділяє наступні категорії: діагностичні (призначені для визначення рівня підготовки учня та оцінювання його інтелектуальних здібностей); інструментальні (призначені для конструювання різноманітних програмних рішень, що можуть бути використані в освіті); предметно-орієнтовані (зосереджені на імітаційному моделюванні процесів та явищ у певній предметній області, що є особливо цінним для візуалізації історичних подій); адміністративні (використовуються для автоматизації діловодства та управління освітнім процесом); а також ігрові (забезпечують різні види ігрової та навчально-ігрової діяльності, сприяючи розвитку пізнавальної активності учнів).

Класифікація В. Л. Роша розширює розуміння функціонального розмаїття мультимедійних засобів, охоплюючи не лише дидактичні, а й управлінські та інструментальні аспекти їхнього застосування. Його підхід дозволяє побачити

широкий спектр потенційних можливостей мультимедіа у структурі освітньої діяльності, хоча деякі категорії, наприклад «адміністративні», менш прямо стосуються безпосереднього навчання історії, ніж, скажімо, «предметно-орієнтовані» чи «ігрові».

Доповнюючи функціональний підхід, В. М. Андрієвська та Н. В. Олефіренко пропонують класифікувати мультимедіа за їхніми основними компонентами – на апаратні та програмні засоби, що відображає їхню структуру та технічну реалізацію в навчальному процесі [1].

До апаратних засобів мультимедіа дослідники відносять:

- Основні засоби: це комп'ютери, мультимедіа-монітори та різні маніпулятори (миша, клавіатура, графічний планшет, сенсорний екран тощо).

- Спеціальні засоби: включають приводи CD-ROM, TV-тюнери, графічні акселератори, звукові плати та акустичні системи.

Програмні засоби мультимедіа, на думку авторів, є значно різноманітнішими і поділяються на мультимедійні додатки (безпосередньо освітні продукти) та засоби їх створення (програми для розробки).

Серед мультимедійних додатків навчального призначення виокремлюють такі:

- мультимедіа-презентації;
- слайд-шоу;
- електронні звіти;
- мультимедіа-доповіді;
- електронні журнали;
- віртуальні тури;
- мультимедіа-видання;
- Flash-, Shockwave-ігри (навчальні ігри, як онлайн, так і офлайн);
- мультимедіа-тренажери;
- навчальні мультимедіа-системи;
- лінгвістичні мультимедіа-системи;
- мультимедійні Internet-ресурси.

До засобів створення мультимедійних додатків належать:

- редактори відеозображень (наприклад, Aurora Media Workshop, Free Video Dub, Avidemux, UVScreenCamera, VideoCharge);
- професійні графічні редактори;
- засоби обробки звукової інформації;
- програми для маніпуляції із сегментами зображень;
- програми для реалізації гіпертекстів [1].

Таким чином, класифікація, запропонована В. М. Андрієвською та Н. В. Олефіренко, деталізує структуру мультимедійних засобів, чітко розмежовуючи їх на технічні компоненти та програмне забезпечення, що є важливим для розуміння механізмів їхньої роботи та створення. Вона також надає розширений перелік конкретних мультимедійних додатків, які можуть бути використані в освітньому процесі.

Поряд із типізацією засобів за структурою або видами інформаційної діяльності, у наукових дослідженнях також розглядається класифікація мультимедійних засобів за способом їхнього застосування у діяльності вчителя. Так, І. В. Роберт пропонує таку систематизацію мультимедійних засобів, виділяючи їх як засіб [58, с. 56]:

- навчання, що удосконалює процес викладання;
- розвитку особистості студента;
- інформаційно-методичного забезпечення і керування навчально-виховним процесом;
- комунікацій;
- автоматизації процесів обробки результатів експерименту та управління;
- автоматизації процесів контролю, корекції, результатів навчальної діяльності, тестування і психодіагностики;
- організації інтелектуального дозвілля;
- а також як інструмент пізнання навколишньої дійсності і самопізнання.

Ця класифікація охоплює широкий спектр ролей, які мультимедійні засоби можуть виконувати в педагогічній діяльності, від безпосереднього навчання до підтримки управління процесом та розвитку особистості учня.

Проведений аналіз різних підходів до систематизації мультимедійних засобів навчання (О. Мокрогуз, В. Л. Рош, В. М. Андрієвська, Н. В. Олефіренко, І. В. Роберт) засвідчує багатовимірність критеріїв та динамічний розвиток їхньої типології. Така багатоплановість підходів свідчить про складність самого явища мультимедіа як дидактичного феномена.

Хоча єдиної універсальної класифікації мультимедійних засобів сьогодні не існує, кожна з розглянутих систем дає змогу виявити ключові аспекти їх функціонування. Функціональні підходи (О. Мокрогуз, В. Л. Рош) акцентують увагу на дидактичних цілях, які реалізуються за допомогою мультимедійних засобів; компонентний підхід (В. М. Андрієвська, Н. В. Олефіренко) розкриває структуру цих засобів; а класифікація за способом застосування (І. В. Роберт) підкреслює роль мультимедійних технологій у професійній діяльності вчителя та розвитку особистості учня.

На основі узагальнення наведених підходів і з урахуванням специфіки викладання історії у старшій школі ми пропонуємо власну систематизацію мультимедійних засобів навчання, яка об'єднує ключові критерії — функціональне призначення та форму реалізації (структурно-технічний аспект).

1. За функціональним призначенням (дидактичною метою)

- Інформаційно-довідкові: електронні енциклопедії, віртуальні музеї, інтерактивні карти, мультимедійні атласи, історичні бази даних — для пошуку й подання навчальної інформації.

- Навчально-ілюстративні: мультимедійні презентації, відеофрагменти, анімації, 3D-моделі — для візуалізації історичних процесів і пояснення перебігу подій.

- Контролюючі та тренувальні: електронні тести, інтерактивні вправи, тренажери — для перевірки знань, умінь і навичок, відпрацювання хронології чи термінології.

- Дослідницькі та моделюючі: віртуальні лабораторії, симуляції історичних подій, вебквести — для розвитку аналітичних і дослідницьких компетентностей.

- Розвиваючі та ігрові: навчальні ігри, інтерактивні квізи, віртуальні екскурсії — для формування мотивації, креативності й критичного мислення.

2. За формою реалізації та складовими компонентами

- Програмно-апаратні комплекси: комп'ютери, мультимедіа-проектори, інтерактивні екрани, акустичні системи — як технічна основа реалізації мультимедійних технологій.

- Мультимедійні програмні продукти: електронні підручники, навчальні відео, інтерактивні ресурси, аудіолекції — як кінцеві носії змісту й засоби представлення навчального контенту.

- Засоби створення мультимедійного контенту: редактори відео, графіки, звуку, анімації, гіпертекстів тощо — як інструменти розробки власних навчальних продуктів.

У межах розробленої класифікації поняття мультимедійних додатків розглядається як комплекс програмних продуктів, що реалізують різні дидактичні функції мультимедійних засобів (зокрема навчально-ілюстративні, розвиваючі, дослідницькі тощо).

Запропонована класифікація дозволяє здійснювати цілісний підхід до відбору та використання мультимедійних засобів у навчанні історії, поєднуючи їх змістове, функціональне та технічне наповнення. Такий підхід сприяє підвищенню ефективності уроків історії, різнобічному розвитку учнів і формуванню в них компетентностей інформаційного суспільства.

2.2. Дидактичні функції та можливості мультимедіа у викладанні історії

Розуміння сутності та класифікації мультимедійних засобів створює підґрунтя для дослідження їхніх дидактичних функцій. Проаналізуємо можливості мультимедіа, які сприяють ефективності викладання історії у старшій школі.

Мультимедійні технології у сучасній історичній освіті розглядаються як різновид інформаційних технологій, що поєднують різні види інформаційних

ресурсів та забезпечують інтерактивність і швидкий доступ до навчального контенту. Їх використання сприяє підвищенню якості засвоєння знань, розвитку критичного мислення та формуванню професійної компетентності учнів і майбутніх учителів історії [18, с. 69–70].

Основною перевагою мультимедіа є можливість надавати інформацію в більшому обсязі, ніж традиційні джерела, оскільки одночасно використовується декілька каналів сприйняття, що сприяє візуалізації абстрактної інформації та розвитку когнітивних можливостей учнів у широкому навчальному, суспільному, історичному контексті [44, с. 29].

Аналіз різних визначень мультимедіа в освіті дозволяє виділити характерні ознаки феномену мультимедіа у сучасній освіті [51, с. 33]:

- інформаційна насиченість: можливість об'єднання інформації, представленої у різних формах (текст, звук, графіка, відео, анімація), інтерактивний режим роботи з інформацією, зручність опрацювання різних видів інформації;

- реальність дійсності, що зображується: показ явищ у розвитку та динаміці, виразність, емоційна насиченість, багатство зображувальних прийомів.

Ці ознаки є основою для виділення дидактичних особливостей засобу навчання, що базується на використанні мультимедійних технологій.

Ю. М. Єгорова розглядає мультимедіа як «форму організації навчання, в рамках якої плідотворно реалізуються ідеї інтенсифікації, спрямовані на пошук максимальних ефективних методів і засобів навчання...». В цілому, використання мультимедіа дозволяє підвищити інтенсивність і ефективність процесу навчання; створює умови для самоосвіти та дистанційної освіти, сприяючи переходу до безперервної освіти; а в поєднанні з телекомунікаційними технологіями розв'язує проблему доступу до нових джерел різноманітної інформації [51, с. 32]. Використання таких засобів дозволяє інтенсифікувати навчальний процес, підвищити мотивацію учнів, організувати дистанційне навчання, забезпечити гнучкість і динамічність подачі матеріалу [8, с. 135].

З'ясовуючи дидактичні функції та можливості мультимедійних засобів навчання, В. І. Імбер у своєму дисертаційному дослідженні аналізує їхній вплив на ефективність освітнього процесу. Вона підкреслює, що МЗН, завдяки багатоканальній подачі інформації, що ґрунтується на слуховому та зоровому сприйнятті, забезпечують доступне, швидке й ефективне засвоєння матеріалу [30, с. 44].

Дослідниця звертає увагу на психологічні особливості сприйняття та пам'яті. Посилаючись на В. Аткинсона, Імбер зазначає, що зорові враження хоча й швидше запам'ятовуються, проте слухові краще утримуються в пам'яті [30, с. 44]. Саме тому мультимедійні засоби навчання, інтегруючи слухове та зорове сприйняття, здатні оптимізувати процес засвоєння, поєднуючи переваги обох каналів подачі інформації.

Імбер, посилаючись на результати досліджень В. Понеділка, ілюструє вплив наочності на швидкість сприйняття та міцність запам'ятовування матеріалу, що є ключовим для обґрунтування ефективності мультимедіа [30, с. 44]. Дослідниця наводить такі дані:

- Для запам'ятовування раніше невідомого об'єкта час сприйняття значно скорочується при візуальному або аудіовізуальному поданні порівняно зі словесним описом (наприклад, засобами кіно – 0,7 с, тоді як словесним описом – 2,8 с).

- Міцність запам'ятовування через 3 години та 3 дні суттєво зростає при аудіовізуальному викладанні (85% і 50% відповідно), порівняно з усним (70% і 10%) чи візуальним (72% і 20%).

Ці показники особливо важливі для викладання історії у старшій школі, де емоційне та візуальне сприйняття історичних подій, процесів та діячів значно посилює запам'ятовування та розуміння.

Всебічний аналіз дозволив В. І. Імбер визначити основні дидактичні функції, які виконують мультимедійні засоби навчання [30, с. 44-45]:

- збільшення наочності;
- розвиток пізнавальних інтересів учнів;

- підвищення якості їхніх знань;
- забезпечення індивідуалізації навчання;
- його інтенсифікація;
- сприяння кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу.

Застосування мультимедійних засобів може здійснюватися під час лекційних, практичних занять, у позааудиторний час або ж для самостійної роботи, що відкриває широкі можливості для викладачів і учнів у створенні та використанні навчальних мультимедійних продуктів [30, с. 45].

У контексті ж шкільної освіти, зокрема викладання історії у старших класах, ці принципи використання залишаються актуальними. Мультимедійні засоби можуть ефективно застосовуватися на уроках різних типів (для вивчення нового матеріалу, узагальнення, практичного закріплення знань), а також під час позаурочних заходів та для індивідуальної самостійної роботи старшокласників. Це розширює методичний арсенал вчителів історії та сприяє глибшому засвоєнню матеріалу учнями.

Поглиблюючи розуміння дидактичних функцій та можливостей мультимедійних засобів, І. О. Петрицин акцентує на їхньому призначенні та ролі в навчально-виховному процесі. Він визначає дидактичні функції засобів навчання як зовнішній прояв їхніх властивостей, що використовуються в навчально-виховному процесі для реалізації поставлених цілей [58, с. 138].

Петрицин підкреслює, що дидактичні можливості мультимедійних засобів навчання є широкими та різноманітними. Вони можуть використовуватися в найрізноманітніших ситуаціях (перед вивченням чи після вивчення навчальної теми, на початку або наприкінці заняття, у поєднанні з іншими засобами навчання). Важливими властивостями мультимедійних засобів є можливість застосовувати в реальному часі зображення, звук, графіку з використанням елементів динамічного відтворення. Завдяки цьому мультимедіа виправдали себе в таких формах навчання: лекції, практичні (лабораторні) заняття, семінари, контрольні заходи, самостійна робота [58, с. 138]. Ці форми роботи, хоча й описані в контексті вищої школи, знаходять своє відображення і в старших

класах загальноосвітньої школи, зокрема на уроках історії, де можуть застосовуватися як фронтальні лекції-презентації, так і практичні роботи з джерелами чи самостійна підготовка проектів.

У різних ситуаціях мультимедійні засоби навчання можуть мати такі дидактичні функціональні призначення [58, с. 138]:

- служити опорою для подальшого засвоєння знань;
- виступати ілюстрацією або засобом повторення та узагальнення навчального матеріалу;
- замінити традиційний посібник-книгу;
- допомагати конкретизувати уявлення про предмет, явище чи подію;
- доповнювати вже відоме новими цікавими даними, сприяючи глибшому пізнанню, відтворенню та уточненню знань.

І. О. Петрицин деталізує, що використання мультимедіа в навчанні дозволяє [58, с. 138]:

- підвищити ефективність навчального процесу;
- розвинути особистісні якості студента (здатність до самоосвіти, самовиховання, самонавчання, саморозвитку, творчі здібності, уміння застосовувати отримані знання з практики, пізнавальний інтерес, відношення до праці);
- розвинути комунікативні й соціальні здібності студента;
- суттєво розширити можливості індивідуалізації і диференціації відкритого і дистанційного навчання завдяки наданню кожному учню персонального педагога, роль якого виконує комп'ютер;
- врахувати суб'єктивний досвід студента, його індивідуальні особливості;
- здійснити самостійну навчальну діяльність, у процесі якої студент самонавчається та саморозвивається;
- виробити навички роботи з інформаційними технологіями, що сприяють адаптації студента до соціальних умов та успішній реалізації його майбутньої професійної діяльності.

Ці можливості мультимедійних засобів є універсальними і мають пряме застосування у старшій школі, сприяючи розвитку ключових компетентностей учнів та їхній підготовці до сучасного інформаційного суспільства.

Дослідник також звертає увагу на зміну ролі педагога в умовах використання мультимедійних технологій. Він зазначає, що педагог все більше звільняється від деяких дидактичних функцій, у тому числі контролюючих, зосереджуючись на творчих аспектах. Роль викладача розширюється, надаючи йому нові можливості управління пізнавальною діяльністю студентів, а характер викладацької діяльності стає консультативно-творчим. Це вимагає від педагога не лише постійного оновлення знань і професійного зростання, але й широкої методичної компетенції [58, с. 138].

Зазначені тенденції та зміна ролі педагога є актуальними і для вчителів історії у старшій школі, де мультимедійні засоби можуть взяти на себе частину рутинних функцій, дозволяючи вчителю зосередитися на формуванні аналітичного та критичного мислення учнів.

На завершення аналізу дидактичних функцій та можливостей мультимедійних засобів, звернемося до узагальнень Н. Д. Карапузової, Є. А. Починка та В. М. Помогайбо. Дослідники підкреслюють, що вибір засобів навчання завжди залежить від дидактичної концепції, мети, змісту, методів та умов освітнього процесу, при цьому вони виконують низку важливих функцій. Серед них виділяються інформаційна, дидактична та контрольна функції [33, с. 136]. За спрямованістю засоби навчання можуть бути розділені на засоби викладання (для педагога) та засоби навчання (для учнів), і їхня взаємозамінність визначається очікуваними результатами заняття.

Автори акцентують, що дидактичні засоби, включаючи мультимедійні, сприяють безпосередньому пізнанню, розвитку пізнавальних здібностей, є джерелом знань, умінь та навичок, полегшують закріплення матеріалу та перевірку гіпотез. При їх виборі вчитель повинен враховувати інформаційні, мотиваційні, управлінські та оптимізуючі можливості [33, с. 136].

У сучасній системі освіти спостерігається широке застосування складних технічних засобів, зокрема комп'ютерів і мультимедійних систем. Ці засоби дозволяють максимально автоматизувати та прискорити процес навчання, докорінно змінюючи їхню роль – від допоміжної та ілюструючої до визначальної в організації всього навчального процесу, при збереженні спрямовуючої ролі вчителя. Дослідники наголошують, що найбільш ефективний вплив на учнів мають саме сучасні аудіовізуальні та мультимедійні засоби, оскільки мультимедіа-технології забезпечують автоматизацію інтелектуальної діяльності, що має великі перспективи в педагогіці [33, с. 139].

На основі аналізу праць В. І. Імбер, І. О. Петрицина, Н. Д. Карапузової та інших дослідників, можна виділити наступні ключові дидактичні функції та можливості, які мультимедійні засоби надають у процесі навчання історії у старшій школі (див. Додаток 1).

1. Підвищення ефективності засвоєння знань та міцності запам'ятовування.

Експериментально встановлено, що у ході усного викладення матеріалу слухач сприймає до однієї тисячі умовних одиниць інформації за хвилину, тоді як при «підключенні» органів зору ця кількість зростає до 100 тисяч одиниць. Це є переконливим свідченням високої ефективності використання мультимедійних засобів у навчанні, що ґрунтуються на зоровому та слуховому сприйнятті матеріалу [63].

Доповнюючи кількісні дані про ефективність багатоканальної подачі інформації, М. О. Синиця зазначає, що людина запам'ятовує 20 % відео- та 30 % аудіоінформації. Проте, при поєднанні різних способів сприймання інформації (аудіовізуальна подача), продуктивність запам'ятовування зростає до 80 %, що є значним показником ефективності мультимедіа [65].

2. Активізація пізнавальної діяльності та розвиток інтересу.

Мультимедіа є виключно корисною і плідною навчальною технологією завдяки притаманній їй якостям інтерактивності, гнучкості та інтеграції різноманітних типів навчальної інформації. Вона також сприяє врахуванню

індивідуальних особливостей учнів та підвищенню їхньої мотивації. Мультимедійні засоби навчання є перспективним і високоефективним інструментом, що дозволяє надавати інформацію в більшому обсязі та в тій послідовності, яка відповідає логіці пізнання і рівню сприйняття конкретного контингенту учнів [41, 65].

Важливим інструментом для активізації пізнавальної діяльності та розвитку інтересу є пізнавальні ігри та інтерактивні ігрові сервіси. Вони залучають учнів до активної взаємодії з навчальним матеріалом в ігровій формі, що значно підвищує мотивацію.

У власній систематизації мультимедійних засобів навчання ми виділили розвиваючі та ігрові засоби, такі як навчальні ігри, інтерактивні квізи та віртуальні екскурсії, які спрямовані на формування мотивації, креативності й критичного мислення.

Мультимедійні навчальні ігри та інтерактивні платформи, такі як Kahoot! [5] або Quizlet, є яскравим прикладом реалізації цієї функції на уроках історії. Вони перетворюють процес перевірки знань або засвоєння нової інформації на захопливе змагання, де учні можуть працювати індивідуально або в командах. Це стимулює інтерес до предмета, розвиває швидкість реакції, логічне мислення та вміння працювати з історичними фактами у динамічному режимі. Завдяки миттєвому зворотному зв'язку та елементам гейміфікації (бали, рейтинги) учні отримують позитивні емоції, що сприяє глибшому запам'ятовуванню та створює позитивне ставлення до навчання на уроці.

3. Збільшення наочності та сприяння візуалізації.

Мультимедійні засоби навчання значно розширюють можливості традиційних наочних засобів (фотографій, плакатів, таблиць, схем, анімаційних малюнків). Вони дозволяють ефективно підбирати та систематизувати матеріали з різних джерел (Інтернет) та переводити паперові ілюстрації в цифровий формат [64, с. 240]. Наочність традиційно є одним із ключових дидактичних принципів, а мультимедійні засоби виводять його реалізацію на якісно новий рівень. Вони

надають значні можливості для ефективної візуалізації навчального матеріалу у школі.

Активація емоційного впливу під час занять із застосуванням мультимедійних засобів пов'язана з кількома факторами [63]:

- по-перше, навчальне середовище створюється з наочним представленням інформації в кольорі, що значно покращує запам'ятовування (психологи доводять, що запам'ятовування кольорової фотографії майже вдвічі вище порівняно з чорно-білою);

- по-друге, використання анімації є ефективним засобом привернення уваги та стимулювання емоційного сприйняття інформації (при цьому заміна статичних зображень динамічними доцільна лише тоді, коли сутність об'єкта пов'язана з процесом, динамікою);

- по-третє, наочне представлення інформації у вигляді фотографій, відеофрагментів змодельованих процесів має сильніший емоційний вплив на людину, сприяючи кращому розумінню і запам'ятовуванню явищ.

Н. Дика та О. Глазова підкреслюють, що візуалізація навчального матеріалу є ефективним інструментом навчання та продуктивним методичним засобом інтелектуального розвитку учнів. Дослідниці зазначають, що провідним видом сприйняття інформації при роботі з комп'ютерними засобами є зорове, тому візуалізація має стати ключовою для інтелектуального розвитку [21, с. 76].

Авторки роз'яснюють відмінність між поняттями «наочний» та «візуальний». Хоча дехто розглядає візуалізацію як різновид наочності, інші науковці стверджують, що поняття наочність є ширшим, тоді як візуалізація потребує додаткових умов конструювання образів. Вона розглядається як засіб впливу на психолого-фізіологічні процеси, спричиняючи формування асоціативних зв'язків, що сприяють кращому сприйняттю та засвоєнню матеріалу.

Н. Дика та О. Глазова акцентують на принципі когнітивної візуалізації, що ґрунтується на психологічних закономірностях: ефективність засвоєння підвищується через підключення до процесу сприйняття «образної» правої

півкулі. Вони зазначають, що, на відміну від вербальної інформації, зорова реалізується цілісно і одномоментно, не потребуючи розтягування в часі. Таке згорання та ущільнення інформації шляхом візуалізації значно інтенсифікує освітній процес.

Дослідниці також виділяють такі функції візуалізації як інструмента інтенсифікації освітнього процесу [21, с. 78]:

- компактне подання навчального матеріалу для підвищення інформаційної насиченості;
- концентроване подання матеріалу в осяжному вигляді зі збереженням семантичної повноти;
- забезпечення відповідності подання навчального матеріалу психофізичним особливостям учнів певного віку;
- скорочення неефективних фаз сприйняття для сприяння раціональній організації навчання.

Мультимедійні презентації, як один з найбільш поширених мультимедійних засобів, є ідеальним інструментом для збільшення наочності та сприяння візуалізації. Вони дозволяють комбінувати текст з якісними зображеннями, історичними картами, відеофрагментами документальних фільмів, 3D-моделями архітектурних пам'яток або анімаціями історичних процесів. Це робить виклад матеріалу більш конкретним, образним і легким для сприйняття.

4. Індивідуалізація та диференціація навчання.

Мультимедійні програми, зокрема інтерактивні навчальні посібники, дозволяють кожному учневі обрати оптимальну траєкторію та темп вивчення матеріалу, що відповідає його психофізіологічним особливостям сприйняття [26]. Це дає змогу ефективно адаптувати процес навчання історії до потреб кожного старшокласника.

Т. І. Туркот та О. А. Коновал, пропонуючи індивідуально-диференційований підхід до учнів у самостійній роботі з мультимедіа, розробили сценарії використання мультимедійних засобів, які враховують чотири рівні

готовності учнів до навчально-пізнавальної діяльності: дія за зразком, репродуктивний, реконструктивно-варіативний, творчий.

- Перший сценарій передбачає лінійну структуру подання матеріалу за допомогою мультимедійної енциклопедії, оптимальний для учнів, що потребують оглядового викладу інформації.

- Другий сценарій пропонує нелінійну, гіпертекстову форму подачі інформації з ширшим потенціалом інтерактивності (енциклопедії, довідники), дозволяючи учням самостійно шукати інформацію, вивчати її у власному темпі та обирати індивідуальну стратегію навчання.

- Третій сценарій надає учням можливість самостійного керівництва вивченням матеріалу, структуруючи завдання на підзавдання, та забезпечує поглиблене вивчення за рахунок мультимедійного контенту, підтримуючи самоконтроль та обмін знаннями.

- Четвертий сценарій є найвищим рівнем індивідуалізації, передбачаючи, що учень стає не лише користувачем, а й автором мультимедійних програм [27, с. 107–108].

5. Формування особистісних якостей та критичного мислення.

Мультимедійні засоби найкраще працюють, коли учні не просто використовують готові продукти, а створюють власні мультимедійні роботи. Четвертий сценарій використання мультимедіа, запропонований Т. І. Туркот та О. А. Коновал, передбачає саме таку активну участь. Учні шукають інформацію, опрацьовують її та подають свої ідеї, що добре розвиває критичне, аналітичне та творче мислення [69, с. 108].

О. Чорноус підкреслює, що «переваги, пов'язані із застосуванням мультимедійних технологій в освітньому середовищі в умовах профільного навчання старшокласників, дають змогу підвищити ефективність як діяльності педагога, так і самих старшокласників за рахунок певних компонентів» [74, с. 283]. Дослідниця наголошує на можливостях використання аудіовізуальних мультимедійних засобів навчання у структурі технології розвитку критичного

мислення. Істотною перевагою цієї технології є її відкритість до інших педагогічних підходів, орієнтованих на розвиток учня й учителя.

Коректне та послідовне запровадження цієї технології передбачає чітке знання та дотримання особливостей організації діяльності учнів, її структури та прийомів. Кожен прийом і стратегія в критичному мисленні мають на меті розкрити творчий потенціал старшокласників для професійного самовизначення. Свідоме використання вчителем запропонованих технологією розвитку критичного мислення прийомів і методів дає високі результати у розвитку самостійного мислення школярів та підвищенні рівня їхніх навчальних досягнень, що є важливим для забезпечення професійно орієнтованих видів навчальної діяльності старшокласників [74, с. 284].

6. Здійснення контролю, тренування та самоконтролю.

М. О. Синиця відзначає високу ефективність комп'ютерних програм, які застосовуються в системі поточного і проміжного контролю. Спеціалізовані тестуючі програми або бази даних з тестовими завданнями забезпечують учням можливість самоконтролю, а педагогам дозволяють автоматизувати рутинну частину оцінювання. Комп'ютерна тестуюча система може бути як окремою програмою, так і універсальною програмною оболонкою [65].

Тести успішності (програми для контролю) призначені для перевірки та оцінювання рівня підготовки після закінчення певного етапу навчання. Такі програми забезпечують автоматизацію тестового контролю шляхом застосування комп'ютера як машини для контролю. Визначальною умовою ефективного проведення контролю із використанням комп'ютерних технологій є правильне складання тесту успішності, за допомогою якого визначатиметься рівень засвоєння знань із певного заняття, розділу, модуля шкільного курсу загалом [59].

Дослідники виділяють такі переваги тестового контролю, реалізованого через мультимедійні засоби [59]:

- об'єктивність, простота та формалізованість процедури оцінювання якості підготовки;

- простота процедури введення відповіді, незалежність оцінювання від техніки письма;
- кількісні критерії оцінювання – наявність кількісних показників для визначення повноти та глибини засвоєння матеріалу;
- чіткість та однозначність формулювання умов тестових завдань, що забезпечує однозначність сприйняття учнями їх змісту;
- рівні вимоги до знань та умінь фахівця (для учнів – знань та умінь з предмета) шляхом використання в тесті завдань однакової складності, обсягу та змісту;
- забезпечення необхідної повноти охоплення знань та умінь, що контролюватимуться під час перевірки;
- можливість одночасної перевірки значної кількості учнів (їхня кількість визначається кількістю комп'ютерів);
- можливість багаторазового повторення умов перевірки для з'ясування змін у рівні підготовки.

Водночас, варто враховувати і недоліки тестів:

- розроблення тестів вимагає значних часових та ресурсних витрат, а також високої кваліфікації та досвіду фахівців;
- деякі тести припускають можливість вгадування відповіді;

7. Оптимізація ролі вчителя та управління освітнім процесом.

У сучасних умовах змінюється роль педагога. Так, І. Вдовенко [6, с. 102 – 103] зазначає, що замість традиційної функції головного джерела знань учитель стає організатором, який допомагає учням здобувати інформацію з різних джерел. Педагог нового типу має володіти не лише достатніми професійними знаннями, а й широкою ерудицією, високою інформаційною та комунікативною культурою, а також здатністю мотивувати учнів [34]. Ця трансформація є особливо актуальною для вчителів історії старшої школи, де використання мультимедійних засобів дозволяє змістити акцент від репродуктивної передачі фактів до розвитку навичок самостійного пошуку, аналізу та критичного осмислення історичного матеріалу.

Хоча мультимедійні засоби навчання не можуть замінити вчителя, вони суттєво сприяють удосконаленню та урізноманітненню його діяльності, що підвищує продуктивність освітнього процесу. Мультимедіа-орієнтовані технології значно полегшують та якісно покращують роботу педагога, дозволяючи йому ефективніше управляти навчальним процесом [65].

Мультимедійні засоби навчання є універсальними. Вони можуть ефективно використовуватися на різних етапах навчання: від початкового ознайомлення (як ілюстрації при поясненні нового матеріалу) та закріплення (узагальнення матеріалу) до поглибленого вивчення (мотивація через постановку проблеми для детального вивчення, удосконалення теоретичних знань та практичних навичок). До того ж, мультимедіа доречно застосовувати для контролю теоретичної і практичної підготовленості учнів [64, с. 240]. Ця універсальність дозволяє вчителю історії гнучко планувати та управляти освітнім процесом, адаптуючи мультимедійні ресурси до конкретних дидактичних завдань уроку чи позаурочної діяльності.

Отже, проведений детальний аналіз дидактичних функцій та можливостей мультимедійних засобів підтверджує їхній значний потенціал у підвищенні ефективності викладання історії у старшій школі. Мультимедіа не лише забезпечують якісніше засвоєння знань та міцніше запам'ятовування, але й активно стимулюють пізнавальну діяльність та інтерес, сприяють глибокій візуалізації складного матеріалу, індивідуалізують навчання, формують критичне мислення та оптимізують роль учителя.

2.3. Психолого-педагогічні умови ефективного застосування мультимедіа у старшій школі

Ефективне застосування мультимедійних засобів у навчальному процесі історії старшої школи неможливе без врахування низки психолого-педагогічних умов. Ці умови є важливими для забезпечення оптимального впливу мультимедіа на учнів та досягнення високих освітніх результатів.

Поняття «педагогічні умови» у психолого-педагогічних дослідженнях визначається як сукупність взаємопов'язаних чинників і обставин, що сприяють

або, навпаки, ускладнюють хід навчально-виховного процесу, формування та розвиток педагогічних явищ і особистісних характеристик учнів. Педагогічні умови становлять комплекс об'єктивних можливостей, які інтегруються у зміст, методи, організаційні форми й матеріально-технічне забезпечення освітнього процесу з метою досягнення визначених результатів [15].

Їх прийнято поділяти на дві групи: **зовнішні**, до яких належать особливості взаємодії між учителем та учнями, якість освітнього середовища, об'єктивність оцінювання, належне матеріальне забезпечення; та **внутрішні**, що охоплюють індивідуальні особливості здобувачів освіти – рівень мотивації, стан здоров'я, характер, попередній досвід і сформовані навчальні навички. В узагальненому вигляді педагогічні умови можна розглядати як засіб оптимізації співпраці учасників освітнього процесу з метою ефективного виконання дидактичних завдань [15].

Ефективне впровадження мультимедійних технологій у навчальний процес історії потребує дотримання положень сучасного освітнього законодавства, яке визначає створення умов для розвитку цифрової компетентності учнів.

Відповідно до Закону України «Про освіту» ключовим завданням є формування компетентностей здобувачів освіти, зокрема інформаційно-комунікаційної, що передбачає вміння застосовувати цифрові технології для самонавчання, комунікації та безпечного використання інформаційного простору [28].

Дотримання принципів, закладених у Державному стандарті базової і повної загальної середньої освіти, забезпечує формування здатності учнів шукати, аналізувати та використовувати інформацію, дотримуючись норм академічної доброчесності та інформаційної етики [20]. У контексті історичної освіти ці положення сприяють розвитку в учнів самостійності, критичності мислення та навичок опрацювання цифрових історичних джерел.

Формування цифрової компетентності учнів старшої школи здійснюється поетапно, відповідно до психолого-педагогічних закономірностей сприйняття інформації. У його структурі вирізняють кілька взаємопов'язаних етапів [31]:

- ознайомчий — формування уявлення про призначення та можливості використання цифрових технологій у навчанні;
- репродуктивний — виконання типових завдань і відтворення дій за алгоритмом;
- перетворювальний — самостійний аналіз і систематизація даних, оцінювання достовірності джерел;
- творчий — опрацювання інформації для створення власних цифрових продуктів (презентацій, інтерактивних карт, візуалізацій історичних процесів).

Послідовне проходження зазначених етапів забезпечує глибше осмислення історичного матеріалу та формує в учнів навички пошуку, критичного аналізу й інтерпретації інформаційних ресурсів.

Звертаючись до психолого-педагогічних умов, наголошується, що під час роботи над візуалізацією навчального матеріалу необхідно враховувати певні закономірності сприйняття зорових засобів учнями. Дослідники аналізують типові помилки, що допускаються в процесі візуалізації, та надають рекомендації щодо їх усунення [21, с. 79].

З огляду на психологічні аспекти сприйняття інформації, у кожної людини, залежно від особистісних характеристик, переважає той чи інший вид сприйняття. За цією ознакою психологи класифікують людей на аудіалів (слухачів), візуалів (глядачів) та кінестетиків (діячів). Ефективне використання мультимедіа дозволяє однаково ефективно засвоювати інформацію людям з різними типами сприйняття, що досягається завдяки поєднанню всіх цих процесів [19, с. 243]. Важливо визначати провідну типологію сприйняття, щоб співвідносити стиль передачі інформації вчителем зі стилем сприйняття учнів.

Однією з важливих психолого-педагогічних умов використання мультимедіа є забезпечення високого рівня навчальної мотивації.

Мультимедійні технології підсилюють зацікавленість учнів завдяки різноманітності форм подачі матеріалу, інтерактивності, динамічності зображень і можливості самостійної взаємодії з контентом. Таке навчання активізує емоційно-ціннісну сферу, сприяє виникненню позитивних емоцій і

внутрішнього бажання до пізнання. Застосування мультимедійних ігор, квестів, інтерактивних завдань та проєктної діяльності розвиває в учнів здатність до самоконтролю, співпраці та самореалізації, що безпосередньо впливає на ефективність засвоєння навчального матеріалу [29].

Не менш важливою для ефективності засвоєння є роль кольорів та звуку. Кольори впливають на емоції та інтелект, приводячи до кольорових асоціацій та спогадів. Для попередження стомлення зору та зниження колірної чутливості рекомендується відмовлятися від контрастів яскравості та застосовувати поєднання взаємодоповнюючих кольорів, дотримуючись принципу колірного балансу. Тексти мають бути теплих кольорів, а фони – холодних. Звук, особливо для аудіалів, є найбільш дієвим для мультимедійних засобів. Він має бути високої якості, не дублювати текст чи відео, а доповнювати, спонукати до роздумів, забезпечувати зворотний зв'язок та створювати емоційну атмосферу [19, с. 244].

Доцільно узагальнити основні типи сприйняття учнів та відповідні мультимедійні засоби, які забезпечують ефективне навчання історії у старшій школі (див. Додаток 2).

Ефективність використання мультимедійних технологій також значною мірою залежить від гігієни праці з комп'ютерною (мультимедійною) технікою. Необхідно дотримуватися вікових і психологічних особливостей учнів при використанні мультимедійних технологій, спираючись на певні психологічні особливості сприйняття і мотивації [19, с. 244–245].

Вимоги до мультимедійних засобів навчання включають:

- створюватися із дотриманням вимог програм навчальних дисциплін у цілому, або окремих розділів чи тем курсу;
- цілеспрямовано вирішувати проблеми організації навчальної діяльності і забезпечення всіх її компонентів;
- містити у своєму складі бази даних та чотири підсистеми: реєстрації користувача, інтерфейсу роботи користувача з програмою, визначення рівня

навчальних досягнень користувача, опрацювання і реєстрування статистичної інформації;

- відтворювати навчальний матеріал з дотриманням вимог наочності, доступності;

- забезпечувати інтерактивність навчання за рахунок динамічного управління поданням навчального матеріалу [42, с. 55].

Важливим елементом психолого-педагогічних умов є врахування ергономічних параметрів мультимедійних матеріалів, що впливають на якість сприйняття інформації учнями старшої школи. Низка методичних рекомендацій та критеріїв відбору інформації для створення та застосування мультимедійних презентацій є ключовими для забезпечення їхньої педагогічної ефективності. Ці вимоги охоплюють як змістовні, так і ергономічні аспекти:

- Відповідність змісту та обсягу: навчальна інформація повинна відповідати пізнавальним можливостям та інтелектуальній підготовці учнів, враховуючи їхні вікові особливості (для старшокласників).

- Зміст слайдів: мають містити лише основні моменти лекції (визначення, схеми, анімаційні та відеофрагменти, що відображають сутність явищ), уникаючи великих текстових фрагментів та полос прокручування.

- Оформлення та ергономіка: підбір правильного забарвлення для гармонійного поєднання кольорів (запам'ятовування кольорової фотографії майже вдвічі вище); вибір якісної графіки та ілюстрацій; використання чітких, лаконічних фраз та виділення важливих моментів шрифтом; обмеження кількості слайдів (до 20–25) та уникнення перевантаження спецефектів; продумування логічних переходів [67, с. 168–169].

Вимоги до оформлення слайдів також деталізуються, підкреслюючи їхню важливість для психофізіологічного сприйняття:

- Шрифт: правильний вибір шрифту (Arial, Georgia, Times New Roman, Verdana), оптимальний міжрядковий інтервал (1,5), єдиний стиль та кольорова гама всіх слайдів.

- Текст на слайді: мінімальна кількість слів (не більше 6–8 рядків, 6–8 слів у рядку, до 50 слів на слайд), відсутність переносів слів та тексту великими літерами, читання тексту на всю ширину рядка (не у колонку).

- Колір літер і фону: найбільш зручним для читання є чорний шрифт на білому та чорний на світлому фоні (світло-зеленому, світло-синьому), уникати світлого шрифту на темному тлі.

- Час демонстрації: на перегляд одного слайду відводити достатній час (не менше 2–3 хв.) для сприйняття та фіксації інформації.

- Звуковий супровід: не має бути різким, відволікаючим чи подразливим [21, с. 79–80].

Також слід враховувати не лише принципи класичної дидактики, але й специфічні принципи використання комп'ютерних мультимедійних продуктів. Ці принципи включають:

- розподіл матеріалу на певні ступені та невеликі закінчені частини;
- зазначення на кожному ступені окремих частин подальшого матеріалу для спонукання допитливості;
- організацію матеріалу таким чином, щоб на наступному рівні вивчення нового знову повертатися до попереднього [73, с. 216].

Незважаючи на очевидні переваги мультимедійних технологій, ефективність їхнього використання не завжди є оптимальною через низку чинників. До них належать:

- неадекватність наукових досліджень і оцінки засобів;
- недостатність або невідповідність технічних засобів;
- недостатня підготовка викладачів до використання нових технологій;
- неефективна координація інформації та програмно-методичних ресурсів.

Ці проблемні аспекти підкреслюють необхідність комплексного підходу до впровадження мультимедійних засобів, включаючи підвищення кваліфікації педагогів та зважений методичний супровід [64, с. 242].

У викладанні історії, важливими методичними умовами є застосування вузькопредметних принципів, що включають пошук та обробку історичних

джерел, роботу з історичними картами в Інтернеті, створення допоміжних електронних посібників методом проєктів, виконання творчих завдань, а також акцентування уваги на альтернативних оцінках подій для встановлення цінності інформації [19, с. 245].

Мультимедійні засоби навчання, хоча і не замінюють вчителя, проте значно вдосконалюють та урізноманітнюють його діяльність, що підвищує продуктивність освітнього процесу. Використання мультимедійних технологій також дозволяє повніше розкрити творчий потенціал кожного учня. Відтак, вчитель повинен уміти організувати самостійну, групову й індивідуальну роботу учнів за допомогою мультимедійних засобів, а також контроль, управління навчально-виховним процесом за допомоги програмних засобів. Крім цього, вчитель повинен використовувати мультимедійні засоби в організації роботи навчального закладу. [42, с. 58-59].

Отже, ефективне використання мультимедійних засобів навчання у старшій школі можливе лише за умови врахування комплексу психолого-педагогічних чинників, що забезпечують оптимальне сприйняття, засвоєння та осмислення навчального матеріалу. Урахування індивідуальних типів сприйняття інформації, рівня мотивації та когнітивних можливостей учнів сприяє підвищенню якості історичної освіти.

Мультимедійні засоби, поєднуючи візуальні, аудіальні й кінестетичні компоненти, створюють умови для активного, емоційно насиченого та осмисленого навчання. Високий рівень педагогічної майстерності вчителя, дотримання ергономічних і дидактичних вимог до мультимедійних матеріалів є запорукою ефективності освітнього процесу.

Таким чином, психолого-педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання виступають необхідною передумовою формування сучасного освітнього середовища, орієнтованого на розвиток компетентної, творчої та мотивованої особистості учня.

РОЗДІЛ III. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ЗАСОБІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ У СТАРШІЙ ШКОЛІ (НА ПРИКЛАДІ ТЕМИ «УКРАЇНА В РОКИ ДРУГОЇ СВІТОВОЇ ВІЙНИ»)

3.1. Методичні засади використання мультимедіа у навчанні

Сучасне викладання історії вимагає від учителя не лише передавання знань про події та дати, а й формування в учнів уміння самостійно аналізувати історичні факти, порівнювати джерела та робити власні висновки. Одним із ефективних засобів досягнення цієї мети є мультимедійні засоби навчання, які допомагають зробити урок більш наочним, пізнавальним і емоційно насиченим.

Використання мультимедійних засобів навчання на уроках історії дає змогу поєднувати різні види інформації – текст, зображення, звук, відео та інтерактивні елементи. Такі засоби розвивають критичне мислення, сприяють кращому розумінню історичних процесів і підвищують мотивацію учнів до пізнання минулого.

Під час опрацювання теми «Україна в роки Другої світової війни» мультимедійні засоби навчання відіграють особливо важливу роль. Вони допомагають відтворити події війни у візуальній і доступній формі – через документальні відео, карти бойових дій, спогади очевидців, фотографії та кінохроніку. Це дозволяє старшокласникам глибше усвідомити масштаб і наслідки війни, відчувати особистісний вимір трагедії та героїзму українського народу.

Нижче нами розглянуто основні аспекти методики використання мультимедійних засобів навчання на уроках історії у старших класах. Показано способи їх поєднання з традиційними методами роботи, а також окреслено можливості активної участі учнів у створенні власних проєктів із використанням мультимедійних засобів навчання.

Враховуючи, що сучасні підлітки належать до категорії «digital natives» та легко орієнтуються в інформаційно-комунікаційних технологіях, застосування мультимедійних засобів навчання вчителем відкриває широкі можливості для взаємодії, підвищення наочності, інтерактивності та урізноманітнення

навчального процесу. Оскільки для підлітків взаємодія з однолітками є ключовим фактором формування самооцінки, педагогу варто організувати роботу в парах, групах та командах, створюючи змагальні умови та «ситуації успіху» [38, с. 69]. Для підвищення залученості та активності учнів під час введення або закріплення нового матеріалу доцільно створювати інтегрований мультимедійний простір, що включає Інтернет-ресурси, інфографіку, текстові, відео- та аудіоматеріали, а також педагогічні програмні засоби та мультимедійні презентації.

Урок залишається основною формою організації навчального процесу в школі, забезпечуючи системність і послідовність засвоєння історичного матеріалу. Тип уроку визначає його структуру, зміст і методи роботи вчителя з учнями.

Тема «Україна в роки Другої світової війни» передбачає вивчення комплексу подій, що охоплюють період з 1939 до 1945 року, тому потребує проведення серії взаємопов'язаних уроків різних типів – пояснювально-ілюстративних, узагальнювальних, практичних, дискусійних. У межах цієї теми доречно виділити десять навчальних занять, серед яких – опрацювання подій початку війни, радянської заходноукраїнських земель, нацистської окупації, руху Опору, визволення українських територій та узагальнення знань про участь українців у війні.

Мультимедійні засоби навчання інтегруються у всі види уроків цього тематичного блоку. Вони застосовуються під час пояснення нового матеріалу (відео-фрагменти, карти, документальні фото), організації практичних занять (робота з цифровими архівами, усною історією), узагальнення (створення учнівських презентацій), а також під час тематичного контролю (тестові програми, інтерактивні вікторини). Для підтримання інтересу та активізації пізнавальної діяльності варто використовувати інтерактивні навчальні ігри, що теж належать до мультимедійних засобів навчання. Платформи Kahoot!, Quizlet чи Learning Apps дозволяють перевіряти знання в ігровій формі, організувати змагання між командами та створювати емоційно позитивну атмосферу

навчання. Такий підхід робить процес засвоєння історичного матеріалу комплексним, послідовним і водночас захопливим для старшокласників.

Сучасна цифрова епоха вимагає від викладачів використання інноваційних методів, що трансформують освітній процес [76]. Учні залучаються до активного дослідження минулого, виходячи за межі традиційних форм роботи. Гейміфікація додає елемент азарту у процес навчання. Застосування ігор, вікторин на платформах типу Kahoot! чи Quizlet мотивує учнів до змагання, сприяє кращому засвоєнню матеріалу та закріпленню знань. Проте вчителям історії важливо зберігати баланс між ігровими елементами та глибоким аналізом історичних подій, щоб розваги не відволікали від суті навчання [57, с. 94-95].

Актуалізація змісту історичної освіти, зокрема внесення змін до навчальних програм для 10-11 класів закладів загальної середньої освіти, підкреслює необхідність постійного оновлення методичних підходів [62]. Ці зміни спрямовані на посилення компетентнісного підходу, розвиток критичного мислення, вміння працювати з різноманітними джерелами інформації та формування національної свідомості учнів.

Підготовка вчителя до уроків із теми «Україна в роки Другої світової війни» передбачає добір мультимедійних засобів навчання відповідно до змісту чинних підручників з історії України для 10 класу, рекомендованих Міністерством освіти і науки України [50].

Зміст цих підручників сформовано на основі освітніх програм «Історія України (рівень стандарту)» та «Історія України (профільний рівень)», які визначають тематичну структуру курсу й очікувані навчальні результати. Саме вони є основним орієнтиром для планування навчальної діяльності, добору мультимедійних засобів навчання та розробки дидактичного забезпечення уроків.

Під час розроблення уроків із зазначеної теми педагог спирається на чинні підручники з історії України для 10 класу, що мають офіційний гриф Міністерства освіти і науки України. До них належать видання авторів Власова В. С., Кульчицького С. В., Панаріна О. Є., а також Хлібовської Г. М.,

Крижановської М. Є., Наумчук О. В. [9, 10, 72]. У цих навчальних книгах подано карти, фотографії, документальні матеріали, статистичні дані, хронологічні таблиці, уривки спогадів та історичних документів, що створюють широку базу для застосування мультимедійних засобів навчання.

Доповненням до підручників виступають навчальні атласи з історії України для 10 класу, видані ДНВП «Картографія» та ПрАТ «Інститут передових технологій» [22; 61]. Особливо корисними під час пояснення воєнних подій є картографічні ресурси, серед яких і настінна карта «Національно-визвольна боротьба на Західній Україні. 1941–1950 рр.», рекомендована МОН [23].

Використання матеріалів атласів та настінної карти у мультимедійному форматі (електронні карти, анімаційні схеми, інтерактивні мапи) забезпечує наочність викладу історичних знань, допомагає простежити хід бойових дій, зміни фронтів і територіальні зрушення, а також поглиблює розуміння просторово-часових зв'язків історичних подій.

На базі зазначених підручників, атласів і карт вчитель має можливість створювати мультимедійно насичені уроки, що поєднують друковані й цифрові ресурси. Збереження структури навчального матеріалу з підручників дозволяє логічно вибудувати послідовність подачі теми, а використання картографічних матеріалів і візуальних ілюстрацій – перетворити їх у цифровий інтерактив, презентації або відеопояснення. Наприклад, карти з атласу можуть бути адаптовані у форматі анімаційних схем змін фронтів, а ілюстрації з підручників – доповнені звуковими коментарями чи короткими фрагментами документальної хроніки. Такий підхід дозволяє реалізувати принцип багатоканальної подачі інформації, створює динамічне освітнє середовище та робить навчання історії більш емоційним і доступним для сприйняття старшокласниками.

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології дають змогу реалізувати ідею «педагогіки співпраці», об'єднуючи зусилля вчителя та учнів. Це сприяє розкриттю індивідуальних здібностей кожного школяра, поглибленню інтересу до досліджуваних проблем та досягненню взаєморозуміння в освітньому процесі [75].

Під час підготовки вчителя до опрацювання нової теми важливого значення набувають способи ефективного поєднання мультимедійних засобів навчання з традиційними методами роботи, а також принципи їх добору та педагогічного використання на різних типах уроків історії [35].

Незважаючи на широке впровадження мультимедійних технологій, питання ефективного використання мультимедійних засобів навчання, зокрема презентацій, у методичній літературі залишається актуальним і потребує подальшого обґрунтування. Це зумовлює необхідність розробки чітких вимог до їх створення та застосування, а також методичних рекомендацій для вчителів історії [47, с. 80].

Мультимедійні презентації можуть використовуватися на різних етапах уроку історії. Під час вивчення нового матеріалу вони забезпечують наочність і системність подання історичних фактів; у процесі закріплення – слугують для повторення основних понять та перевірки знань; на узагальнювальних заняттях – допомагають створювати схеми, таблиці або сприяють учнівським проектам. Можливість учнів самостійно готувати власні слайдові презентації підвищує рівень їхньої мотивації, розвиває інформаційно-комунікаційну компетентність і формує навички критичного відбору та аналізу історичних джерел [43].

Різні компоненти мультимедійної презентації слугують джерелами історичних знань та засобами організації навчальної діяльності:

- текстові матеріали ефективні на всіх етапах уроку: для пояснення нового змісту, аналізу історичних джерел, самостійного вивчення понять;
- умовно-графічна та картографічна наочність (таблиці, схеми, карти) використовуються для візуалізації процесів, систематизації інформації, створення опорних конспектів;
- образна наочність (фотографії, плакати, картини) виступає як ілюстративний матеріал та історичне джерело для аналізу;
- анімація підсилює пояснення, демонструє динаміку подій;
- відео- та аудіоматеріали доповнюють навчальний матеріал, надаючи йому емоційної виразності.

Методика використання мультимедійної презентації характеризується певною логікою побудови, що включає такі послідовні етапи:

- аналіз змістового наповнення уроку з метою визначення можливостей застосування презентації;
- безпосередня розробка мультимедійної презентації;
- її використання під час проведення уроку [47, с. 81].

Процес розробки навчальної мультимедійної презентації базується на послідовному виконанні декількох технологічних етапів. Цей єдиний технологічний ланцюжок включає три основні складові [47, с. 82]:

- методико-теоретичне обґрунтування;
- технічну реалізацію;
- тестування та безпосереднє використання.

Кожен із цих етапів складається з комплексу технологічних операцій. При цьому перший етап — методико-теоретичне обґрунтування — є ключовим, оскільки саме на ньому визначається мета застосування навчальної мультимедійної презентації, розробляється її сценарій, структура викладу навчального матеріалу, а також відбувається добір та обробка змістового контенту.

У сучасній педагогіці активно використовується поняття «педагогічний дизайн». Це комплексний напрям науки і практики, який охоплює питання створення навчальних матеріалів, моделювання освітнього середовища та побудови результативного навчального процесу. Сутність педагогічного дизайну полягає в інтеграції засобів навчання з кінцевою педагогічною ефективністю, методичною доцільністю та адекватною технічною реалізацією поставленим цілям [49, с. 103].

Важливим аспектом педагогічного дизайну є концепція дидактичної одиниці. Кожен слайд презентації або її окремий епізод має бути організований як логічно самостійна частина навчального матеріалу, що відповідає змістовим компонентам курсу: поняттям, фактам, явищам. Дидактична одиниця виступає мінімальною, але цілісною дозою інформації, здатною зберегти ключові

властивості навчального об'єкта, сприяючи ефективнішому засвоєнню знань [49, с. 105].

Ефективність застосування мультимедійних презентацій залежить не лише від їхньої технічної якості, а насамперед від чітко визначеної педагогічної мети. При розробці презентації вчителю необхідно ясно розуміти, що саме вона ілюструватиме чи пояснюватиме: конкретний історичний процес, подію, постать або поняття. Важливо уникати надмірної деталізації та складних візуальних ефектів, зосереджуючись на логічній послідовності викладу матеріалу [43].

Мультимедійна презентація істотно трансформує методику навчання, надаючи можливість демонструвати динаміку історичних подій, дозувати інформацію та індивідуалізувати процес засвоєння знань. Вона виступає джерелом навчальної інформації, стимулює пізнавальні інтереси, формує емоційне ставлення до змісту й дозволяє здійснювати самоконтроль знань [47, с. 83].

Мультимедійні можливості комп'ютера як наочного посібника є найпоширенішою формою використання інформаційно-комунікаційних технологій, що оптимізує процес навчання і робить його доступнішим [75].

Для мільйонів людей комп'ютер перетворився на звичний атрибут повсякденного життя, незамінного помічника в навчанні, роботі та під час відпочинку. Він позбавив людину рутинної праці, спростив пошук здобуття необхідної і своєчасної інформації, спілкування. Тому використання інформаційних технологій у навчальному закладі – це об'єктивний і природний процес, вимога сьогодення [39, с. 112].

Попри значний дидактичний потенціал комп'ютерних технологій, важливо, щоб мультимедійні засоби навчання не ставали перешкодою у взаємодії між учителем та учнями, а органічно поєднувалися з традиційними формами освітньої діяльності [75]. Мета використання таких засобів — сформувати ставлення школярів до комп'ютера як до універсального інструменту для навчання, досліджень та професійної діяльності.

Отже, ефективне використання мультимедійних засобів навчання у процесі вивчення теми «Україна в роки Другої світової війни» ґрунтується на комплексній підготовці вчителя, системному доборі навчальних ресурсів (підручників, атласів, карт, інтерактивних платформ), а також на інтеграції інноваційних методів, що розвивають критичне мислення, мотивацію та інформаційно-комунікаційну компетентність старшокласників. Дотримання цих методичних засад забезпечує глибоке засвоєння історичного матеріалу та сприяє підготовці учнів до викликів сучасної цифрової епохи.

3.2. Проведення уроків історії з використанням мультимедійних інструментів

Успішне застосування мультимедійних інструментів на уроках історії у старшій школі значною мірою залежить від системного планування навчального процесу та інтеграції цих засобів на всіх його етапах. Тема «Україна в роки Другої світової війни» є комплексним тематичним блоком, вивчення якого, як було зазначено, передбачає проведення серії взаємопов'язаних уроків різних типів – пояснювально-ілюстративних, узагальнювальних, практичних, дискусійних. Ефективна методика роботи з мультимедійними засобами навчання охоплює весь тематичний розділ, забезпечуючи послідовність, наочність і активну участь учнів у пізнавальному процесі.

Для реалізації зазначених підходів необхідним є попереднє календарно-тематичне планування, яке дає змогу системно поєднати зміст програми з типами уроків і конкретними мультимедійними засобами. Така узгодженість забезпечує логічну послідовність подання історичного матеріалу та цілеспрямоване використання цифрових ресурсів на кожному етапі навчання.

Як видно з таблиці 3.1 (див. Додаток 3), календарно-тематичне планування теми «Україна в роки Другої світової війни» передбачає комплексне використання мультимедійних ресурсів на всіх етапах навчання: від подання нового матеріалу до узагальнення й контролю знань.

Для більш детального розкриття методики використання мультимедійних засобів навчання, нижче буде представлено опис першого уроку із зазначеного

тематичного блоку. Урок №1, присвячений темі «Україна на початку Другої світової війни. Німецько-радянські договори 1939 р.», обрано для детального аналізу як типовий приклад заняття з вивчення нового матеріалу. Його структура дозволяє продемонструвати можливості інтеграції мультимедійних засобів навчання.

Це навчальне заняття розроблено як методична основа для вивчення теми «Україна в роки Другої світової війни», а також може бути використане для факультативних занять зі старшокласниками, особливо тими, хто готується до Національного мультипредметного тесту (НМТ).

Мета уроку:

- Полягає в систематизації та узагальненні інформації щодо початку Другої світової війни та наслідків Німецько-радянських договорів 1939 р. для України.

- Розвиток умінь роботи з мультимедійними джерелами, критичної оцінки історичних фактів та подій, що відбувалися у цей період, а також здатності інтерпретувати їхній зміст на основі відеоматеріалів, карт, фотодокументів.

Тип уроку: Урок вивчення нового матеріалу.

Форма проведення: Урок вивчення нового матеріалу, спрямований на засвоєння нової інформації за допомогою мультимедійних засобів навчання. На занятті використовуються карти, таблиці, мультимедійні засоби, ілюстрації та відеоматеріали для наочного представлення інформації. Для глибшого розуміння подій учнями можуть бути залучені фрагменти художніх історичних фільмів та інтерв'ю з істориками.

Мультимедійні засоби навчання та обладнання: Комп'ютер, мультимедійний проєктор (або інтерактивна дошка), презентація «Україна в 1939-1941 рр.», інтерактивна карта «Зміни кордонів України 1939-1941 рр.», історичні фотодокументи, карта «Європа 1939 р.», а також фрагменти документального фільму «Золотий вересень. Хроніка Галичини 1939-1941».

Хід уроку передбачає організаційний момент та актуалізацію опорних знань. Зокрема, учні повинні відповісти на такі питання [13, 72]:

- До яких держав належали українські землі напередодні війни?

- Які наслідки для Закарпаття мало розчленування Чехословаччини?

- Коли було проголошено незалежність Карпатської України? Агресії з боку якої держави вона зазнала?

- Коли і з якою метою було створено Організацію українських націоналістів (ОУН)?

З метою візуалізації відповідей та кращого розуміння геополітичної ситуації, вчитель використовує карту України напередодні Другої світової війни (див. Додаток 4) [70].

На основі змісту підручників [9; 10; 72], інтерактивних карт [22; 61] педагог розкриває передумови та початок Другої світової війни, наслідки німецько-радянських договорів 1939 р.

«Наприкінці 1930-х років ХХ століття Європа стояла на порозі великої війни, небезпека якої стрімко наростала. Нацистська Німеччина інтенсивно готувалася до воєнних дій, тоді як провідні західні держави – Франція та Велика Британія – відставали в підготовці. Ситуація була ускладнена тим, що на континенті сформувалося три центри сили, що робило подальший розвиток подій непередбачуваним. Радянський Союз, очолюваний Й. Сталіним, прагнув отримати максимальні переваги від цієї ситуації, ведучи переговори з обома сторонами конфлікту.

Ключовою подією, що визначила подальший хід історії, стало підписання 23 серпня 1939 р. у Москві Договору про ненапад між СРСР та Німеччиною, відомого як пакт Молотова-Ріббентропа. Цей договір, до якого додавався секретний додатковий протокол, передбачав розподіл сфер впливу в Східній Європі (див. Додаток 5). Безпосереднім наслідком цього пакту став напад Німеччини на Польщу 1 вересня 1939 р., що й ознаменувало початок Другої світової війни – наймасштабнішого конфлікту в історії людства.

Для України ці події мали драматичні наслідки. Вже 17 вересня радянські війська перетнули кордон Польщі, увійшовши на територію Західної України. Фактично це означало вступ СРСР у війну на боці нацистської Німеччини. Незабаром населення західноукраїнських земель відчуло на собі весь жах

сталінського тоталітаризму з його репресіями та зміною суспільно-політичного устрою.» [9].

Для більш детального аналізу умов Пакту Молотова-Ріббентропа та його територіальних наслідків для України, вчитель може звернутися до інтерактивної мультимедійної карти (див. Додаток 6) [24]. Цей ресурс дозволяє візуалізувати процес поділу сфер впливу в Східній Європі та безпосередній вплив на західноукраїнські землі, що сприяє глибшому розумінню геополітичних змін та їхніх наслідків.

Учням пропонується заповнити таблицю “Радянсько-німецькі договори 1939 р.: Зміст та Наслідки” (див. Додаток 7), яка візуалізує ключові положення та їхні наслідки.

«Після того, як Німеччина вторглася до Польщі, погляди обох агресорів – і Третього Рейху, і Радянського Союзу – були звернені на Львів. Німецькі війська, прагнучи захопити місто, вже 18 вересня оточили його з трьох боків. Того ж дня відбувся досить цікавий, а водночас і тривожний інцидент – поблизу села Винники радянські та німецькі солдати, фактично, зіткнулися у короткочасній сутичці. Зрештою, після швидких переговорів, німці відступили, і вже 22 вересня Львів перейшов під контроль Червоної армії.

Що ж відбувалося далі? Того самого дня, 22 вересня, у багатьох містах, як-от Брест, Гродно, Пінськ і Перемишль, ми спостерігаємо зовсім безпрецедентну подію: спільні паради радянських і німецьких військ, які святкували перемогу над Польщею. Це яскраво свідчить про їхній тодішній альянс (див. Додаток 8).

Щоб остаточно "узаконити" цей розподіл і встановити нові кордони, у Москві 28 вересня 1939 року було підписано "Договір про дружбу і державні кордони", до якого, як і раніше, додавалися таємні протоколи. Цей договір остаточно закріпив розподіл сфер впливу в Східній Європі та визначив спільний радянсько-німецький кордон, який пройшов по лінії, відомій як «лінія Керзона».

Але для українців цей договір мав гіркий присмак. У сферу німецького впливу потрапили значні українські етнічні землі – Холмщина, Підляшшя, частина Полісся, Посяння, Лемківщина. Майже півмільйона наших

співвітчизників опинилися під німецькою окупацією. Це переконливо доводить, що за гучними заявами Сталіна про "визволення єдинокровних братів" стояли винятково прагматичні, стратегічні інтереси Радянського Союзу, а не турбота про український народ» [61].

Для формування повного та критичного розуміння цих подій, а також розширення візуального та емоційного сприйняття учнями періоду вересня 1939 року, доцільно використати фрагменти документального фільму «Золотий вересень. Хроніка Галичини 1939-1941» [27]. Стрічка розповідає початковий період захоплення західноукраїнських земель СРСР і пропонує унікальний погляд на ці драматичні події. Фільм побудований на свідченнях очевидців – представників українського, польського та єврейського народів, які формували багатокультурний ландшафт довоєнної Галичини, а також містить кінохроніку та коментарі провідних науковців-істориків. Використання цього ресурсу дозволить учням осмислити складність понять «возз'єднання чи окупація», «добро чи зло», побачити зруйнований довоєнний уклад життя, культури та етнічні особливості цього краю, які більше ніколи не відновилися [27]. Це сприятиме глибшому аналізу наслідків агресії двох тоталітарних режимів ХХ століття для Галичини та України загалом.

Під час уроку вчитель демонструє учням добірку агітаційних плакатів того часу за допомогою мультимедійної презентації (див. Додаток 9).

Ці плакати допомагають осмислити, як радянська пропаганда виправдовувала «визвольний похід» Червоної армії. Учитель може запропонувати учням обговорити, як художні засоби, написи та зображення впливали на сприйняття подій, які емоції вони викликали, і яку позицію формували в глядача.

Для роботи з плакатами можна використати завдання з підручника В. С. Власова [10]: «Яким подіям та явищам присвячено тогочасні плакати? Оберіть дієслова, що окреслюють мету, з якою ці плакати створено: 1) агітувати; 2) пропагувати; 3) рекламувати; 4) інформувати; 5) сприяти гуртуванню за; 6) сприяти гуртуванню проти; 7) формувати ставлення до фактів, що відповідає

ідеології; 8) засуджувати; 9) викликати несприйняття і ненависть. Свій вибір обґрунтуйте деталями плакатів та історичними фактами.» [10, с. 252].

Таке завдання спонукає школярів до самостійного мислення, вміння бачити за візуальними образами ідеологічний підтекст. Аналізуючи кожен плакат, учні вчать визначати, на кого він був розрахований, які почуття мав викликати, і як через мистецьку форму передавалася політична мета.

На завершення цієї частини уроку учні створюють «хмару слів» за допомогою мультимедійної дошки або онлайн-сервісу WordArt (див. Додаток 10). Такий прийом виступає у ролі короткої інтерактивної вправи для узагальнення та закріплення вивченого матеріалу [36].

Учитель пропонує школярам назвати, які події, дати, поняття чи імена найчастіше згадувалися під час заняття, та записати 2–3 ключові слова, що, на їхню думку, найкраще відображають тему уроку. Під час спільного заповнення візуалізація поступово формується на екрані у вигляді хмари, де частіші слова позначаються більшим шрифтом, утворюючи своєрідну тематичну “карту уявлень”.

Отримана візуалізація стає колективним асоціативним підсумком теми, допомагає структурувати ключові поняття, побачити взаємозв'язки між подіями та сприяє осмисленню ролі України у початковому етапі війни. Використання цього сучасного мультимедійного прийому забезпечує активне залучення учнів до узагальнення знань, розвиває вміння виділяти головне та мислити образно.

Після розгляду подій вересня 1939 року та аналізу радянських і німецьких домовленостей, учитель переходить до питання, що безпосередньо пов'язане з розвитком українського визвольного руху під час війни. Для цього доречно звернутися до матеріалів підручників, які стисло і доступно описують події навколо розколу в Організації українських націоналістів:

«23 травня 1938 року сталася подія, яку боляче переживали всі українські патріоти: у Роттердамі (Нідерланди) агент НКВС вбив керівника ОУН Євгена Коновальця. Серед українських націоналістів посилювалося внутрішнє

протистояння, зумовлене різними поглядами на майбутнє ветеранів ОУН, котрі проживали за кордоном, та молодих галицьких радикалів.

Другий Великий Збір Українських Націоналістів, що відбувся у Римі в серпні 1939 року, затвердив Головою Проводу Українських Націоналістів Андрія Мельника, тоді як більшість галицької молоді підтримувала Степана Бандеру.

З початком Другої світової війни з польських тюрем звільнили кілька тисяч оунівців, зокрема і Степана Бандеру. У лютому 1940 року у Кракові він ініціював конференцію, яка відхилила рішення Римського збору. Відтоді ОУН розкололася на дві гілки: мельниківців – ОУН(м) та бандерівців – ОУН(б).

І мельниківці, і бандерівці прагнули незалежності України, але мали різні підходи: Андрій Мельник сподівався на допомогу Німеччини, а Степан Бандера покладався передусім на власні сили. Мельниківці вважали, що незалежність можна здобути поступово, тоді як бандерівці закликали до революційної боротьби.» [72, с. 235-236].

Для кращого розуміння учнями складності цих подій і розмежування поглядів у середовищі українських націоналістів учитель демонструє мультимедійну схему "Розкол ОУН: порівняльна характеристика ОУН(м) та ОУН(б)" (див. Додаток 11). Схема створюється у вигляді інтерактивної таблиці чи інфографіки, у якій відображено основні розбіжності між двома гілками руху.

На наступному етапі доцільно використати аудіовізуальний матеріал – короткий документальний фрагмент відеоролик, присвячений постатям Андрія Мельника або Степана Бандери [11]. Перегляд таких матеріалів дозволяє учням побачити історичні постаті не лише як політичних діячів, а й як людей, що діяли в надзвичайно складних умовах.

Після опрацювання основних подій початку Другої світової війни, аналізу радянсько-німецьких домовленостей, перегляду документальних матеріалів і розгляду діяльності Організації українських націоналістів учитель переходить до етапу узагальнення та закріплення знань. На цьому етапі доцільно застосувати мультимедійні інструменти, що забезпечують активну участь учнів у рефлексії та систематизації матеріалу.

Для ефективного закріплення теми та перевірки засвоєння ключових подій, вчитель може використати інтерактивний квіз (quiz) – це різновид гри, яка зазвичай має вигляд вікторини, де учасники відповідають на запитання, щоб перевірити свої знання. Для нашого уроку підійде quiz «Українське питання в міжнародній політиці напередодні Другої світової війни. Початок ДСВ» на платформі Wordwall (див. Додаток 12) [71]. Цей мультимедійний інструмент дозволяє організувати швидке тестування у формі гри.

Завершальним етапом уроку є оголошення та пояснення домашнього завдання. Учитель узагальнює результати заняття, дякує учням за активність і звертає увагу на важливість самостійного опрацювання матеріалу для глибшого розуміння подій початку Другої світової війни.

Домашнє завдання передбачає диференційований підхід і складається з двох частин:

Обов'язкове завдання:

– опрацювати відповідний параграф підручника, що стосуються теми «Україна на початку Другої світової війни. Німецько-радянські договори 1939 р.» [9; 10; 72].

Творче завдання (за бажанням):

– підготувати міні-презентацію (5–7 слайдів) «Політика СРСР у Західній Україні очима очевидців», використовуючи знайдені фото- та відеодокументи, а також короткі цитати з усної історії. Таке завдання поглиблює розуміння історичних процесів, допомагає підготувати учнів до наступного уроку: «Радянська Західної України (1939–1941 рр.)». Для створення презентацій рекомендується скористатися безкоштовними онлайн-сервісами, зокрема платформою Canva, яка забезпечує зручний інтерфейс, можливість вставлення мультимедіа-елементів і добір готових шаблонів [77].

Після проведення першого уроку тематичного блоку «Україна в роки Другої світової війни» мультимедійні засоби активно застосовуються у подальших заняттях для закріплення, узагальнення та контролю знань. Їх використання сприяє розвитку інформаційно-цифрової компетентності учнів, підвищує рівень

залученості та допомагає організувати навчальну діяльність у сучасному, інтерактивному форматі.

На уроках практичного спрямування («Рух Опору в Україні: течії, форми боротьби, діячі») ефективно застосовуються інтерактивні тренувальні картки у сервісі Quizlet, де учні повторюють поняття й постаті у формі тестів або флеш-карт. Учитель може легко створити власний набір карток, увівши історичні поняття й короткі означення до них, а система автоматично генерує кілька режимів навчання – тренування, тести, змагання між командами тощо.

Quizlet особливо доцільний для опрацювання тем з історії, насичених фактологічним матеріалом та термінологією, або тих, що потребують повільного, покрокового засвоєння. Такий формат дозволяє учням повторювати і закріплювати складні поняття в інтерактивний спосіб, розвиває увагу, пам'ять та сприяє формуванню стійких історичних знань. Сервіс Quizlet активно використовується в освітніх закладах у всьому світі [79].

Приклад використання мультимедійних флеш-карток у сервісі Quizlet подано нижче. Під час виконання завдання учні взаємодіють із двосторонніми картками: на першій стороні подано фото історичної постаті, а на зворотній – короткі біографічні відомості (див. Додаток 13). Така структура забезпечує поєднання зорового й текстового сприйняття інформації, що допомагає глибше запам'ятати ключові персоналії.

На уроці «Завершення війни. Ціна перемоги для України» підійде створення мультимедійної стрічки часу. «Стрічка часу» (англ. Timeline) є візуальною шкалою, на яку в хронологічній послідовності наносяться історичні події. Вона, як правило, представлена горизонтальною лінією з відповідною розміткою за роками або визначеними періодами, що містить зазначення ключових подій, які відбувалися у відповідний час. Такий формат дозволяє учням системно сприймати історичний процес, чітко бачити послідовність подій та взаємозв'язки між ними, що є вкрай важливим для формування хронологічної та просторової компетентностей.

Одним із таких інструментів є Free Timeline – додаток, що дозволяє автоматизувати процес побудови стрічки часу та її налаштування відповідно до індивідуальних освітніх завдань. Для створення таймлайну користувачеві необхідно внести вихідні дані у таблицю (аналогічну за функціоналом Microsoft Excel) або імпортувати їх з інших додатків. Після цього програма автоматично генерує стрічку часу, готову до використання (див. Додаток 14). Простота та автоматизація створення таймлайнів роблять цей інструмент надзвичайно зручним для сприйняття учнями [82, 70].

Для організації тематичного контролю знань із теми «Україна в роки Другої світової війни» доцільно використовувати онлайн-тести, створені за допомогою сервісу Google Forms.

Цей інструмент дозволяє створювати інтерактивні завдання різного рівня складності: із вибором правильної відповіді, завданнями на встановлення відповідностей або послідовності подій. Тест виконується учнями онлайн, під час уроку, а система автоматично перевіряє відповіді, підраховує кількість правильних результатів і формує зведену таблицю успішності [82, 70].

Учитель може додати до кожного завдання ілюстрації, уривки документів чи фрагменти карт, що розвиває вміння аналізувати історичні джерела різних типів. Після виконання завдання учень відразу бачить свій результат і коментарі вчителя, що забезпечує швидкий зворотний зв'язок.

Використання Google Forms під час тематичного контролю (див. Додаток 15). дає змогу зробити перевірку знань більш об'єктивною та зручною як для вчителя, так і для учнів. Завдяки миттєвим результатам і можливості перегляду неймовірно зручних аналітичних звітів, учитель може швидко визначити, які розділи потребують додаткового повторення, а учні – чітко усвідомити свої навчальні досягнення.

Таким чином, у межах тематичного блоку «Україна в роки Другої світової війни» розроблено систему уроків, що передбачає комплексне використання мультимедійних засобів навчання відповідно до етапів освітнього процесу.

Інтерактивні карти, фото- та відеодокументи, цифрові тести, віртуальні вправи, а також онлайн-платформи (Wordwall, Quizlet, Google Forms, Canva) інтегровані у структуру занять різних типів – від вивчення нового матеріалу до тематичного контролю знань.

Такий методичний підхід забезпечує логічну послідовність опрацювання історичного змісту, урізноманітнює форми навчальної діяльності, активізує учнів і створює умови для гармонійного поєднання інформаційних технологій із традиційними дидактичними прийомами викладання історії. Представлені приклади уроків демонструють практичну реалізацію запропонованої методики використання мультимедійних засобів у старшій школі.

3.3. Аналіз ефективності використання мультимедійних засобів у старшій школі

Ефективність сучасної методики використання мультимедійних засобів у процесі навчання переконливо підтверджується емпіричними дослідженнями, проведеними в українських освітніх закладах. Аналіз результатів показує, що використання інтерактивних технологій не лише підвищує рівень засвоєння матеріалу, але й позитивно впливає на мотиваційну складову навчального процесу, формує ключові компетентності старшокласників та сприяє розвитку критичного й аналітичного мислення.

Актуальність застосування мультимедіа у старшій школі підкреслюється існуючим запитом педагогів та учнів, особливо в умовах трансформаційних викликів. Зокрема, аналіз результатів опитування вчителів щодо використання цифрових інструментів для організації дистанційного навчання, представлений у статті Бикова В., Овчарук О., Іванюк І. та ін., висвітлює як найбільш актуальну потребу вдосконалення методики проведення онлайн-уроків [4]. Мультимедійні засоби, що сприяють активній комунікації та інтерактивній взаємодії в онлайн-середовищі, стають не лише допоміжними інструментами, а й ключовими чинниками підвищення ефективності освітнього процесу, відповідаючи актуальним методичним запитам і забезпечуючи зацікавленість учнів.

Одним із найважливіших аргументів на користь упровадження мультимедіа є зміна ставлення учнів до навчального процесу. Під час дослідження, проведеного Н. Ічанською та Д. Єрьомченко, було здійснено анкетування учнів 7–11 класів загальноосвітнього навчального закладу Луганської області. Результати опитування засвідчили, що 98 % учнів відзначили доцільність використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) на уроках історії, тоді як лише 1 % висловили прихильність до традиційних методів, а ще 1 % не визначилися зі своєю думкою. Автори підкреслюють, що така статистика є яскравим свідченням високого рівня зацікавленості учнів у застосуванні мультимедійних засобів, оскільки вони створюють більш динамічне, наочне та інтерактивне навчальне середовище [32].

Проведений експеримент, описаний у статті, також довів, що мультимедійні засоби безпосередньо впливають на підвищення результативності навчання. Дослідження реалізовувалося шляхом порівняння показників двох груп учнів – контрольної, що навчалася за традиційними методами, та експериментальної, у якій викладання історичного матеріалу здійснювалося із застосуванням інтерактивної платформи Kahoot!. За підсумками навчального циклу середній бал учнів експериментальної групи виявився на 20 % вищим, ніж у контрольній. Це свідчить про те, що використання мультимедійних ігрових технологій забезпечує ефективніше засвоєння змісту, активізує процеси уваги й пам'яті, а також створює сприятливу атмосферу змагання, яка стимулює пізнавальну активність школярів [32].

Узагальнюючи результати дослідження, можна констатувати, що ефективність мультимедійних засобів навчання зумовлена не окремими технічними можливостями кожного інструмента, а їх комплексним застосуванням у межах єдиного освітнього середовища. Автори підкреслюють, що використання таких інструментів, як інтерактивні вікторини, мультимедійні презентації, інфографіка і спільні проєкти у віртуальному форматі, створює «цікаве і змістовне освітнє середовище, у якому навчання стає процесом активної

участі учнів», забезпечуючи стійке підвищення рівня їхніх навчальних досягнень [32].

Варто наголосити, що дослідження відгуків педагогів, які діляться досвідом упровадження мультимедійних засобів на освітніх форумах, у блогах та на основі власних спостережень, свідчить, що використання презентаційних матеріалів на уроках історії допомагає:

- раціоналізувати прийоми та методи подачі інформації (економія часу на уроці);
- підвищити рівень наочності;
- отримати швидкий зворотний зв'язок;
- відповідати культурним інтересам і запитам учнів;
- створити емоційне ставлення до навчальної інформації;
- активізувати пізнавальну діяльність учнів;
- реалізувати принципи індивідуалізації і диференціації навчання;
- підвищити ефективність засвоєння історичного матеріалу учнями;
- проводити уроки на сучасному рівні, високотехнологічно;
- скоротити терміни освоєння предмета [40, с. 68].

Використання мультимедійних засобів у повсякденній практиці викладачів історії не тільки активізує пізнавальний інтерес здобувачів освіти, але й вносить в освітній процес елементи проблемного навчання, творчого підходу та дослідницької діяльності. Це сприяє розвитку самостійної роботи учнів, що є важливим чинником для підвищення ефективності освітнього процесу у старшій школі [16].

Інтеграція мультимедійних засобів у навчання історії продемонструвала значний потенціал у модернізації навчального процесу та підвищенні його ефективності. Сучасні дослідження підтверджують, використання мультимедійних презентацій, відеолекцій, історичних симуляцій, мобільних застосунків та елементів гейміфікації, сприяють активному залученню учнів до освітнього процесу, покращують засвоєння матеріалу та розвивають соціальні й когнітивні навички. Завдяки мультимедіа навчання історії стає

індивідуалізованим, динамічним і мотивуючим, тоді як застосування ігрових підходів формує емоційний зв'язок з навчальним матеріалом та сприяє розвитку історичної свідомості здобувачів освіти [16].

У дослідженні В. Михайлюка проаналізовано досвід педагогів-новаторів із різних регіонів України, які ефективно застосовують мультимедійні засоби у викладанні історії. На основі спостережень та педагогічної практики автор підкреслює, що значна частина сучасних учителів інтегрує мультимедійні ресурси у структуру уроків, що істотно підвищує пізнавальну активність старшокласників і рівень засвоєння навчального матеріалу.

Зокрема, Н. С. Власова (м. Дніпро) впроваджує принцип BYOD («принеси свій пристрій»), що дозволяє учням використовувати власні гаджети для інтерактивних форм роботи: участі у вікторинах, тестуванні та створенні мультимедійних презентацій. У педагогічній практиці застосовуються такі сервіси, як Quizlet, Canva, Kahoot, Crayon, що дають можливість максимально урізноманітнити структуру навчального заняття. Використання цих інструментів, за спостереженнями авторки, допомагає активізувати учнів шляхом залучення до спільного набуття знань, формує вміння висловлювати власне розуміння проблеми, забезпечує колективну творчу діяльність і швидкий зворотний зв'язок [45].

Водночас О. А. Царенко (Черкаська обл.) ефективно застосовує мультимедійні презентації та уривки з документальних фільмів під час вивчення теми «Політичні портрети лідерів світу», що дозволяє організувати навчальну дискусію, інтелектуальну гру та наочно продемонструвати складні історичні процеси. Ю. В. Гулюк (Волинська обл.) інтегрує мультимедіа під час проведення підсумкових занять із всесвітньої історії у форматі рольових прес-конференцій, забезпечуючи активну взаємодію між учнями та вчителем, а також використання електронних карт і візуальних матеріалів. В. Ф. Мальований (Харківська обл.) включає мультимедіа в систему оцінювання знань, зокрема через створення інтерактивних тестових матеріалів, що підвищує об'єктивність і прозорість контролю навчальних досягнень.

Узагальнення цього досвіду підтверджує, що інтеграція сучасних мультимедійних інструментів, таких як Quizlet, Canva, Kahoot, мультимедійні презентації, інтерактивні карти та відеоматеріали, значно підвищує мотивацію й залученість учнів, робить навчання динамічним, наочним, інтерактивним і компетентнісно орієнтованим [14].

Візуалізаційні технології, які є ключовим компонентом сучасних мультимедійних підходів, дозволяють інтенсифікувати освітній процес, значно підвищити швидкість і глибину засвоєння великих масивів історичної інформації [14].

Значний потенціал мультимедійних засобів у підвищенні ефективності навчання історії підтверджують дослідження, сфокусовані на інтерактивних флешкартках. Використання мобільних застосунків, зокрема для створення інтерактивних флешкарток, є одним із напрямів, що демонструє значний потенціал для покращення запам'ятовування, осмислення історичних подій та розвитку критичного мислення. Ці інструменти, такі як Quizlet, активно інтегруються в освітній процес, надаючи широкий інструментарій для підтримки глибокого опанування матеріалу [11].

Ефективність цих мультимедійних засобів підтверджується конкретними кількісними показниками. За даними сучасних досліджень, застосування інтерактивних флешкарток підвищує ефективність запам'ятовування історичних фактів на 25–40% порівняно з традиційними методами навчання. Такий значний приріст зумовлений використанням когнітивних механізмів, які лежать в основі мобільних навчальних технологій, зокрема інтервального повторення (що забезпечує ефективне закріплення знань у довготривалій пам'яті) та активного пригадування (що стимулює розумову діяльність і сприяє глибшому засвоєнню інформації). Мультимедійні елементи, такі як візуалізація історичних об'єктів, ілюстрації битв, аудіозаписи історичних промов чи відеофрагменти, відкривають додаткові канали сприйняття, істотно збагачуючи традиційний підхід до засвоєння фактів [11].

Крім прямого впливу на запам'ятовування, інтерактивні флешкартки є потужним інструментом для розвитку когнітивних навичок: аналізу, синтезу та порівняння. Можливість створювати завдання, спрямовані на встановлення причинно-наслідкових зв'язків чи аналіз історичних контекстів, дозволяє учням глибше занурюватися в суть подій та формувати системне осмислення історичних процесів. Такі елементи, як системи винагород, рейтинги чи змагання, мотивують до систематичної роботи, знижують відчуття одноманітності та повністю залучають учнів до навчального процесу. Особлива педагогічна цінність флешкарток полягає у процесі їхнього самостійного створення учнями. Така діяльність є визначальним аспектом активного навчання, оскільки вона передбачає глибоке опрацювання матеріалу: аналіз історичних джерел, формулювання запитань, конструювання лаконічних відповідей та виокремлення найбільш значущих елементів [11].

Систематичне використання мультимедійних інструментів дозволяє реалізувати на уроках історії дієві методичні прийоми, що показали свою ефективність у практиці. Зокрема, використання ліній часу сприяє формуванню хронологічної компетентності, допомагаючи учням систематизувати дати та події в єдину візуальну картину. Метод «хмари слів» дозволяє зосередити увагу на ключових термінах, поняттях і датах, візуалізуючи їх та сприяючи запам'ятовуванню інформації, а також розвитку хронологічної, просторової та логічної компетентностей.

Ефективність мультимедійних засобів значною мірою проявляється також у проєктній діяльності. Онлайн-сервіси, що підтримують спільну роботу (як-от Canva), дозволяють учням не лише засвоювати готовий матеріал, а й активно брати участь у його створенні та перетворенні. Проєктна діяльність із застосуванням візуалізації спонукає учнів до глибшого занурення в тему, кращої систематизації вивченого матеріалу та виявлення креативності під час виконання завдань. Створення учнями власних візуальних проєктів (наприклад, інфографік про видатних діячів або історичні подрібності) є показником високого рівня сформованості дослідницьких і творчих компетентностей [14].

Kahoot! є одним з онлайн-ресурсів, який застосовують педагоги для проведення уроків та позакласних заходів. Зокрема, у 2022 році 9,9% педагогічних працівників України використовували Kahoot!, демонструючи позитивну динаміку його впровадження. Хоча цей відсоток ще не є достатньо високим для масового впровадження, зростаюча тенденція використання Kahoot! та інших подібних інтерактивних ігрових сервісів вказує на їхню визнану ефективність у підвищенні мотивації учнів та залученні їх до навчального процесу. Це відповідає основним дидактичним принципам мультимедійного навчання і підкреслює необхідність подальшого збільшення відсотка їх застосування для повноцінної реалізації потенціалу мультимедіа в освітньому процесі [4].

Незважаючи на активне впровадження та визнану ефективність мультимедійних засобів, аналіз їх використання виявляє низку невирішених проблем та актуальних потреб педагогів, які впливають на подальше вдосконалення методики. За результатами опитування 2022 року, майже три роки поспіль залишаються невирішеними такі проблеми [4, с.12]:

- Недостатнє матеріально-технічне забезпечення учнів – 63,8%;
- Відсутність якісного інтернету – 58,7%;
- Недостатній рівень матеріально-технічного забезпечення закладів освіти – 29,3%;
- Недостатній рівень цифрової компетентності вчителів – 6,1%.

Ці проблеми безпосередньо впливають на ефективність застосування мультимедійних засобів, перешкоджаючи їх повноцінному використанню. Водночас, педагоги чітко формулюють свої потреби щодо підвищення кваліфікації. Основними потребами, визначеними респондентами у 2022 році, є [4, с.12]:

- Вдосконалення методики проведення онлайн-уроків – 45%;
- Створення навчального відео, запис і монтаж відеоуроку – 33,6%;
- Знайомство з новими онлайн-інструментами та сервісами для учнівської творчості – 30,6%;

- Практична допомога в опануванні новими інструментами – 26,6%;
- Інструменти та методика оцінювання в умовах дистанційного навчання – 25,8%.

Подальші дослідження мають зосереджуватись на таких питаннях, як рівень цифрової грамотності педагогів та учнів, вплив цифрового середовища на успішність учнів, самоосвіта та професійний розвиток учителів у сфері використання мультимедіа в освітній практиці [4].

Відповідно, результати аналізу підтверджують ефективність системного використання мультимедійних засобів у старшій школі: поєднання інтерактивних презентацій, відеофрагментів, електронних карт, історичних симуляцій, платформ гейміфікації та інструментів для спільної роботи забезпечує стійке підвищення навчальних досягнень і мотивації старшокласників. Емпіричні дані (зокрема зростання результатів у групах, де застосовували Kahoot! та інтерактивні флешкартки), а також позитивні відгуки учнів і практики вчителів-новаторів засвідчують, що мультимедіа підсилює увагу й пам'ять, розвиває критичне мислення, сприяє індивідуалізації та диференціації навчання. Водночас виявлені бар'єри (матеріально-технічне забезпечення, доступ до якісного інтернету, потреба у зростанні цифрової компетентності педагогів) визначають умови подальшого вдосконалення методики: інфраструктурну підтримку, цільові програми підвищення кваліфікації та методичні рекомендації з інтеграції мультимедіа у структуру уроку й оцінювання. Отже, мультимедійні засоби як органічний компонент сучасного освітнього середовища оновлюють методику вивчення історії та підвищують результативність навчання у старшій школі.

ВИСНОВКИ

З огляду на сформульовану мету дослідження обґрунтовано доцільність системного й методично виваженого використання мультимедійних засобів у навчанні історії старшої школи та визначено комплекс умов, що забезпечують їхню результативність. На теоретичному рівні уточнено зміст ключових понять: мультимедіа розглядаються як інтегрована інформаційно-комунікаційна технологія, що поєднує текст, зображення, аудіо, відео та анімацію в єдиному динамічному середовищі; мультимедійні засоби навчання – як програмно-апаратні рішення для багатоканального подання історичної інформації, поглибленого аналізу цифрових джерел та активної взаємодії здобувача освіти з навчальним контентом. Узагальнення історіографії засвідчило виразну еволюцію підходів — від технократичних інтерпретацій мультимедіа до компетентнісного й психолого-педагогічного вектору, що узгоджується з положеннями Закону України «Про освіту», Концепції «Нова українська школа» та чинних навчальних програм.

Дидактичний потенціал мультимедіа в історичній освіті проявляється в низці стійких ефектів, підтверджених сучасними дослідженнями та практикою шкільного навчання. Використання мультимедійних засобів підвищує навчальну мотивацію та залученість старшокласників завдяки інтерактивності, візуальній насиченості, елементам гейміфікації та доступності швидкого зворотного зв'язку. Поєднання візуальних і аудіальних каналів забезпечує глибше й довготриваліше запам'ятовування, полегшує осмислення складних історичних процесів, сприяє формуванню чітких хронологічних і просторових уявлень. Мультимедійні ресурси також створюють умови для індивідуалізації навчання: дають змогу учневі опановувати матеріал у власному темпі, повертатися до складних фрагментів, здійснювати самоконтроль і саморефлексію.

Важливою перевагою мультимедіа є їхній вплив на розвиток логічного, аналітичного та критичного мислення. Робота з цифровими історичними джерелами, інтерактивними картами, відеохронікою, інфографікою та інструментами візуалізації формує в учнів уміння співставляти інформацію,

виявляти історичні закономірності, оцінювати достовірність джерельної бази, інтерпретувати матеріал у контексті. Мультимедійні інструменти підтримують як формувальне, так і підсумкове оцінювання: онлайн-тести, інтерактивні вікторини, системи автоматичного аналізу результатів розширюють можливості педагога в здійсненні оперативного й об'єктивного контролю.

Ефективність мультимедійних засобів прямо залежить від дотримання психолого-педагогічних та ергономічних вимог. Результативне подання матеріалу передбачає врахування провідних каналів сприйняття, принципів когнітивної візуалізації (компактність, логічні акценти, структурна завершеність), оптимального співвідношення тексту і графіки, темпу демонстрації, а також доречного використання звукового супроводу. Формування цифрової компетентності здобувачів освіти має відбуватися поступово — від оволодіння базовими інструментами до створення власних цифрових продуктів під час дослідницької та проектної діяльності.

Практичний компонент дослідження конкретизує шляхи реалізації дидактичного потенціалу мультимедіа на матеріалі теми «Україна в роки Другої світової війни». Розроблене календарно-тематичне забезпечення та система мультимедійних матеріалів демонструють, які саме інструменти є оптимальними для різних етапів уроку: інтерактивні карти — для просторово-часових реконструкцій; відеохроніка й документальні фрагменти — для осмислення історичного контексту; інфографіка, стрічки часу, схеми — для систематизації знань; «хмара слів» — для рефлексії; тестові платформи й вікторини — для оперативного контролю. Розробка уроку «Україна на початку Другої світової війни. Німецько-радянські договори 1939 р.», засвідчила ефективність мультимедійних засобів. Використані платформи (Wordwall, Quizlet, Google Forms, Canva) довели свою функціональну гнучкість та відповідність сучасним дидактичним потребам.

Узагальнення джерел і практичного досвіду підтвердило: цілеспрямована інтеграція мультимедійних засобів суттєво підвищує результативність навчання. Зростає інтерес до предмета, покращується якість опанування змісту,

урізноманітнюються види діяльності, охоплюються різні рівні мислення – від репродуктивного до аналітичного й творчого. Разом із тим визначено низку чинників, що ускладнюють впровадження мультимедіа: нерівномірний рівень технічного оснащення закладів, різна цифрова компетентність педагогів, ризики перевантаження уроку візуальними матеріалами або технічними елементами. Подолання цих бар'єрів вимагає системного підвищення кваліфікації вчителів, розроблення докладних методичних рекомендацій і підтримки на державному та інституційному рівнях.

Загалом результати дослідження дають підстави стверджувати, що мультимедійні засоби у сучасній історичній освіті виконують не допоміжну, а стратегічно важливу функцію. Вони переводять урок із репродуктивної моделі у діяльнісно-дослідницьку, забезпечують емоційно насичене та змістовно глибоке розуміння історичних процесів, сприяють індивідуалізації навчання й модернізують систему оцінювання. Продемонстрована в межах роботи методика на прикладі теми «Україна в роки Другої світової війни» може бути застосована вчителями як готовий інструментарій планування, реалізації та аналізу уроків історії з використанням мультимедіа.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Андрієвська В. М., Олефіренко Н. В. Мультимедійні технології у початковій ланці освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2010. № 2 (16).
2. Бак М. Мультимедійні засоби навчання: можливості й реалії впровадження. *Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія*. 2015. Вип. 37. С. 5-10.
3. Бойові дії у 1942–1943 рр. на території України. Timetoast. URL: <https://timetoast.com/timelines/1942-1943-6e871401-5f46-41d6-a476-9f1c8badef5da>. (Дата звернення: 29.05.2025).
4. Биков В. Ю., Овчарук О.В., Іванюк І.В. Сучасний стан використання цифрових засобів для організації дистанційного навчання в закладах загальної середньої освіти: результати опитування 2022. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. Т. 90, № 4. С. 1-18. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2022_90_4_3
5. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. 64 с.
6. Вдовенко І. Формування готовності педагогів до використання засад змагальності в навчально-виховному процесі професійно-технічної освіти. *Гуманізація навчально-виховного процесу: зб. наук. пр. за заг. ред. В. І. Сипченка*. Слов'янськ : СДПУ, 2012. Вип. 59. С. 102–103.
7. Використання мультимедійних презентацій як засобу підвищення якості знань курсантів під час вивчення навчальних дисциплін «Історія України та української культури», «Українська мова за професійним спрямуванням» і «Сучасна комунікація»ю *Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: Педагогічні науки*. 2021. №1(24). С. 79–92.
8. Використання педагогічного програмного засобу на уроках історії. *Загальна школа*. 2007. №3. С. 132–137.

9. Власов В. С., Кульчицький С.В., Панарін О.Є. Історія України (рівень стандарту) : підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Київ: Літера ЛТД, 2023. 312 с.
10. Власов В. С., Кульчицький С. В. Історія України (профільний рівень) : підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Київ : Літера ЛТД, 2018. 304 с.
11. Галицька Старовина. Обличчя української історії. Степан Бандера [Відео]. YouTube. 2014. – Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=R8aNZ_DZZwo. (Дата звернення: 15.05.2025).
12. Галицька-Дідух, Т. В. (2025). Оцінка ефективності використання мобільних застосунків для створення інтерактивних флешкарток з історії та їхнього впливу на запам'ятовування й розуміння. Академічні візії, (43). вилучено із <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/1898>
13. Гісем О. В., Мартинюк О.О. Історія України (рівень стандарту): підруч. для 10 кл. закл. загал. серед. освіти. Харків: Вид-во «Ранок», 2018. 240 с.: іл.
14. Гладун В. В. Візуалізація на уроках історії України з теми «Наш край» засобами онлайн-сервісів. Вересень. 2022. № 3. С. 38–55.
15. Гончаренко С.У. Український педагогічний енциклопедичний словник. Рівне: Волинські обереги, 2011. 522 с.
16. Гончарук, В. А., Дрогомирецька, Л. Р., Петрова, Н. О. Викладання історії України через призму сучасних педагогічних технологій. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024., (13).
17. Гонцова, В. В. Сучасні мультимедійні технології. *Інформатика та інформаційні технології : студ. наук. конф.*, 20 квітня 2015 р. : матер. конф. Одеса, ОНЕУ. С. 76-79.
18. Гриценко А. П. Теоретичні основи використання мультимедіа технологій у процесі викладання історії. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2019. № 2. С. 69-73. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdup_2019_2_14

19. Гриценко А. Психолого-педагогічні аспекти використання мультимедійних технологій у процесі навчання історії студентів закладів вищої педагогічної освіти. *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки*. 2020. Вип. 1. С. 241–247.
20. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти : затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1392.
21. Дика Н., Глазова О. Використання технологій візуалізації в дистанційному навчанні української мови в закладах загальної середньої освіти. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика (Серія: Педагогічні науки)*. 2020. Вип. 4 (65). С. 76–82.
22. ДНВП «Картографія». Історія України (атлас): навчальний атлас для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Київ: ДНВП «Картографія», 2023. 24 с. : іл.
23. ДНВП «Картографія». «Національно-визвольна боротьба на Західній Україні. 1941–1950 рр.»: настінна карта для закладів загальної середньої освіти, 10 клас. Київ: ДНВП «Картографія», 2023. 1 арк
24. Друга світова війна на уроках історії в школі : інтерактивний онлайн-посібник. Тетяна Бабенко, Наталія Голосова, Василь Дяків, Петро Кендзьор, Олександра Козорог. Всеукр. асоц. викладачів історії та суспільних дисциплін «Нова доба» ; за заг. ред. Петро Кендзьор. Львів: Панорама, 2017. 114 с. : іл.
25. Друга світова війна. Втрати України. Радіо Свобода. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/druha-svitova-viyna-vtraty-ukrayiny/31438354.html>. (Дата звернення: 11.05.2025).
26. Женченко М. І. Поняття «мультимедіа», «крос-медіа», «трансмедіа» у науковому дискурсі цифрової доби. *Наукові записки Інституту журналістики*. 2013. Т. 52. С. 72-75. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2013_52_12.
27. Золотий вересень. Хроніка Галичини 1939-1941. Локальна історія. URL: <https://localhistory.org.ua/videos/dokumentalistika/film-zolotii-veresen-khronika-galichini-1939-1941/>. (Дата звернення: 11.05.2025).

28. Інтеграція цифрових технологій в освітній процес : виклики та перспективи: монографія. Саєнко Н.С., Голуб Т.П., Лавриш Ю.Е. та ін. Київ: Центр учбової літератури, 2022. 220 с.
29. Інформатизація вищої освіти : програмні засоби, технології, досвід, перспективи. Н. В. Вовковінська, Ю. О. Дорошенко, Л. М. Забродська та ін. Київ: Педагогічна думка, 2014. 272 с.
30. Імбер В. І. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці майбутнього вчителя початкових класів: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Вінниця, 2008. 219 с.
31. Інформаційно-освітній портал у підготовці майбутніх учителів: колективна монографія. Р. С. Гуревич, Г. Б. Гордійчук, М. Ю. Кадемія та ін. Вінниця: Нілан, 2017. 416 с.
32. Ічанська Н.В. Застосування інформаційних технологій на уроках історії. *Математика. Інформаційні технології. Освіта: зб. статей.* Луцьк: ВНУ, 2023. № 10. С. 60-67.
33. Карапузова Н. Д., Починок Є. А., Помогайбо В. М. Основи педагогічної ергономіки: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2012. 248 с.
34. Кінд-Войтюк, Н. Сучасний вчитель історії та інформаційно-комунікаційна компетентність на уроках у новій українській школі. *Літопис Волині*, (24), 103-107. DOI: <https://doi.org/10.32782/2305-9389/2021.24.17>.
35. Козуля Л. Інноваційна діяльність учителя на уроках історії України в загальноосвітніх навчальних закладах. *Дидакал. Упровадження інновацій як чинник єдності педагогічної теорії та освітньої практики.* 2013. № 13. С. 247–249.
36. Корисні ресурси для бібліотекарів: Хмара слів. URL: <https://odb.te.ua/librarian/korysni-resursy-dlya-bibliotekariv-hmara-sliv>. (Дата звернення: 16.05.2025).
37. Краліна, Г. Технології мультимедіа в освітньому процесі: переваги, недоліки, перспективи використання. *Молодий вчений*, 9 (73), 1-5. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-9-73-1>.

38. Кузьменко О. Ю., Новік К. І. Потенціал ІКТ у формуванні комунікативної компетентності. *Актуальні проблеми сучасної лінгвістики та методики викладання мови і літератури: збірник матеріалів VII Всеукраїнської онлайн-конференції*. № VII. С. 68–71.
39. Луценко С. М., Ніколаєнко С. П. Використання інформаційно-комунікаційних технологій при викладанні суспільних дисциплін відповідно до Державного стандарту загальної середньої освіти [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://repository.sspu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f32426a2-4745-42a3-adee-9ee71c544fe7/content>. (Дата звернення: 10.05.25).
40. Мандрико О. Мультимедійна презентація як засіб підвищення ефективності уроку історії. *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін : науково-педагогічний журнал / МОН України, СумДПУ імені А. С. Макаренка ; [за заг. ред. О. В. Михайличенко]. Суми : СумДУ імені А. С. Макаренка, 2016. № 3. С. 65–69.*
41. Марченко С. Д., Іванова Т. Ю., Гевко О. І. Роль використання інноваційних технологій у викладанні історії: огляд та перспективи. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2023. № 10(16). С. 600–612. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-10\(16\)-600-612](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-10(16)-600-612).
42. Матвієнко О. В. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. *Міжнародний науковий вісник: зб. наук. пр.* / за ред. І. В. Артьомова. Ужгород: ДВНЗ «УжНУ», 2014. Вип. 2 (9). С. 54–61.
43. Методичні аспекти використання мультимедійних презентацій на уроках історії. URL: http://www.negrovetska-zosh.uz.sch.in.ua/sklad_shkiljnogo_kolektivu/direktor_ta_administraciya/storinka_zastupnika_direktora_z_navchaljno-vihovnoi_robotivoron_mikoli_yurijovicha/metodichni_aspekti_vikoristannya_muljtimedijnih_prezentacij_na_urokah_istorii/

44. Мирошниченко В. О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності «Історія»): навч. посіб. / за ред. К. О. Баханова. Київ: Центр учбової літератури, 2014. 7-16 с.
45. Михайлюк, В. Сучасні технології у викладанні історії в школі: теоретичні засади студентської педагогічної практики. *International Science Journal of Education & Linguistics*, 1(3), p.120–130.
46. Міщенко О.А. Види мультимедійних засобів навчання. URL: http://www.rusnauka.com/25_DN_2008/Pedagogica/28714.doc.htm.
47. Мокрогуз О. М. Мультимедійна презентація на уроках історії: методичний аспект. *Матеріали науково-практичної конференції «Треті Фльорівські читання»*. Чернігів: Редакційно-видавничий відділ ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка, 2013. С. 80–84.
48. Мокрогуз О. Мультимедійні засоби на уроках у масовій практиці навчання історії. *Нова педагогічна думка*. 2013. № 3. С. 96-99. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2013_3_29.
49. Мокрогуз О. П. Педагогічний дизайн у контексті застосування мультимедійної презентації. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2012. № 2. С. 103-105.
50. МОН України. Навчальні матеріали, програми, підручники та навчально-методичні посібники. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/navchalni-materiali-programi-pidruchniki-ta-navchalno-metodichni-posibniki>.
51. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання: посібник. За редакцією Жука Ю. О. К.: Педагогічна думка, 2012. 112 с.
52. Мультимедійні технології та засоби навчання : навчальний посібник. За ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця : Нілан-ЛТД, 2017. 556 с.
53. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти «Історія України. Всесвітня історія. 6-11 класи» URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-5-9->

- [klas/2022/08/15/Navchalna.programa.2022.WH.HU.6-11.pdf](#). (Дата звернення: 10.02.25).
54. Олексюк Н. В. Актуальність використання мультимедійних засобів у попередженні агресивної поведінки молодших школярів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2014. Т. 43, № 5. С. 128–139.
55. Онлайн-інструменти для візуалізації матеріалу: створення стрічки часу і діаграм. Всеосвіта – Національна освітня платформа. 2020. URL: <https://vseosvita.ua/c/news/post/5839> (Дата звернення: 23.07.2025)
56. Плановий поділ Центральної Європи. Фактичні територіальні зміни згідно з пактом Молотова-Ріббентропа 1939-1940. Вікіпедія: вільна енциклопедія. URL: <https://share.google/pRZc0PNYIza1k7b8j>. (Дата звернення: 07.06.25).
57. Побережець Г. С. Інноваційні методи викладання історії в цифрову епоху. *STUDIA SLOBOZHANICA: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Слобожанський гуманітарій – 2025»* (Харків, ДБТУ, 30 квітня 2025 р.). Харків, 2025. С. 94-96
58. Петрицин, І. О. Дидактичні функції засобів мультимедіа у процесі підготовки майбутнього вчителя. *Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія: Педагогіка. Соціальна робота*. Ужгород: Видавництво УжНУ «Говерла», 2014. Вип. 33. С. 137–140.
59. Пироженко Ю., Бурлаєнко Т. Використання мультимедійних технологій в освіті. *Науковий вісник УМО. Серія: Економіка та управління*. 2018. Вип. 5. С. 115–120.
60. Пінчук О. П. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект. *Нові технології навчання: наук.-метод. зб.* К.: Ін-ститут інноваційних технологій і змісту освіти, 2007. Вип. 46. С. 55-58.
61. ПрАТ «Інститут передових технологій». Атлас «Історія України» для 10 класу : навчальний атлас для закладів загальної середньої освіти. Київ : ПрАТ «Інститут передових технологій», 2023. 16 с. : іл.
62. Про внесення змін до навчальних програм для 6-9 та 10-11 класів ЗЗСО. Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів.

URL: <https://kristti.com.ua/pro-vnesennya-zmin-do-navchalnyh-program-dlya-6-9-ta-10-11-klasiv-zzso/>. (Дата звернення: 13.06.25).

63. Риженко С. С. Про досвід використання мультимедійних технологій у навчальному процесі. URL: <http://www.lineyka.inf.ua/articles/001/>. Дата звернення: 16.03.2025.
64. Свєртнєв О. А. Застосування мультимедійних засобів навчання у процесі підготовки майбутніх учителів фізичної культури. *Витоки педагогічної майстерності. Збірник наукових праць*. Полтава, 2011. С. 239–242.
65. Синиця М. О. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 418-438.
66. Сорочинська Н.М., Гісем О.О. Історія України [рівень стандарту]: підручник для 10 кл. закладів загальн. серед. Освіти. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2018. 256 с. : іл.
67. Стеценко Н. М. Використання мультимедійних презентацій в процесі підготовки вчителів. *Педагогічний дискурс*. 2007. Вип. 2. С. 167-171.
68. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. Зб. наук. пр. – Випуск 7. Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2005. 497 с.
69. Туркот Т. І. Мультимедіа як засіб індивідуалізації самостійної роботи студентів. *Сталий розвиток промисловості та суспільства*. Кривий Ріг, 2013. Т. 2. С. 108-109.
70. Україна напередодні Другої світової війни. URL: <https://geomap.com.ua/uk-uh11/471.html>. (Дата звернення: 10.05.25).
71. Українське питання в міжнародній політиці напередодні Другої світової війни. Початок ДСВ. Wordwall. URL: <https://share.google/pef127zF551HSAfbO>. (Дата звернення: 15.05.2025).

72. Хлібовська Г. М., Крижановська М. Є., Наумчук О. В. Історія України (рівень стандарту): підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль: Астон, 2023. 292 с.
73. Царенко О. М. Методологічні аспекти використання мультимедійних засобів у навчальному процесі. *Науковий вісник Львівської академії. Серія: Педагогічні науки: зб. наук. пр.* Кропивницький: КЛІА НАУ, 2017. Вип. 1. С. 214–219.
74. Чорноус О. Дидактичні особливості мультимедійної складової у педагогічній технології з розвитку критичного мислення старшокласників. *Збірник наукових праць.* 2018. Вип. 24 (1). С. 282–289.
75. Шевченко С. М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у викладанні суспільних дисциплін. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/Narodna_osvita/vupysku/2/statti/shevchenko_s/shevchenko_s.htm. (Дата звернення: 17.06.25).
76. Яценко Т. О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у шкільному вивченні літератури: частина I. URL: <https://sharJe.google/sBWJFJ6n386NynyDW>. (Дата звернення: 10.05.25).
77. 5 безкоштовних онлайн-сервісів для створення ефектних презентацій. URL: <https://teach-hub.com/5-bezkoshtovnyh-onlajnovyh-servisiv-dlya-stvorennya-efektnyh-prezentatsij/>. (Дата звернення: 15.05.2025).
78. 5 зручних сервісів для створення стрічок часу. *Журнал «На Урок».* 2021. URL: <https://naurok.com.ua/post/5-zruchnih-servisiv-dlya-stvorennya-strichok-chasu> (Дата звернення: 23.07.2024)
79. Kolodny, Lora. Popular study app Quizlet faces a moment of truth as a new school year begins. CNBC. 2017 p. URL: <https://www.cnbc.com/2017/08/23/quizlet-a-popular-study-app-faces-a-moment-of-truth.html>. (Дата звернення: 29.05.2025).
80. Lau, Jessica. Google Forms: A guide for how to create Google Form surveys. Zapier Blog. 2025 p. URL: <https://zapier.com/blog/how-to-use-google-forms/>.(Дата звернення: 08.09.2025).
81. Rosch, W. L. The Winn L. Rosch Hardware Bible. Que Publishing, 2003. 1128 p.

82. Zafar, Ramsha. What Is Google Forms and How to Use It (Complete Guide for Beginners). Involve.me. 2025 p. URL: <https://www.involve.me/blog/what-is-google-forms>. (Дата звернення: 29.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток 1

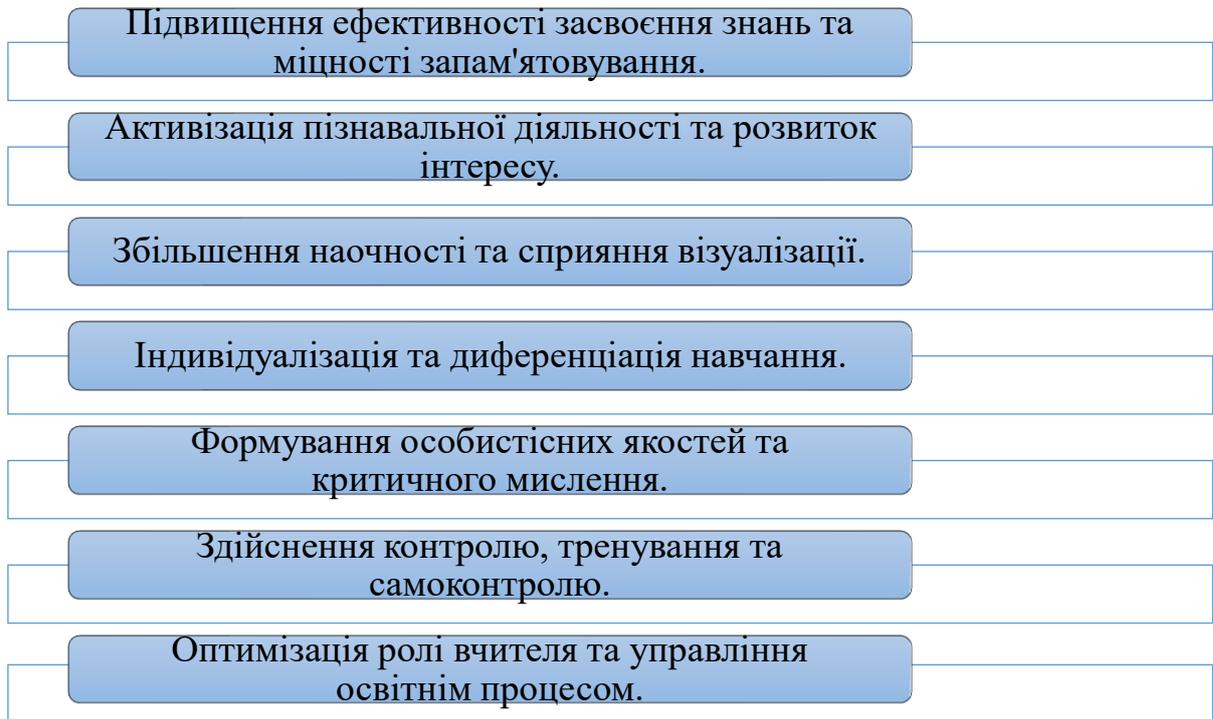


Рис. 2.1. Основні дидактичні функції мультимедійних засобів у процесі навчання

Таблиця 2.1 – Типи сприйняття та відповідні мультимедійні засоби у навчанні історії старшої школи

Тип сприйняття учня	Провідний спосіб сприйняття навчальної інформації	Відповідні мультимедійні засоби та прийоми у викладанні історії	Психолого-педагогічні рекомендації для вчителя історії
Візуали	Сприймають інформацію через зір, образи, кольори, схеми.	<ul style="list-style-type: none"> – Мультимедійні презентації з історичними ілюстраціями, картами, схемами. – Відеофрагменти документальних фільмів чи реконструкцій подій. – Інтерактивні історичні карти, хронологічні стрічки. – Інфографіка історичних фактів і процесів. 	<ul style="list-style-type: none"> – Уникати перевантаження текстом. – Використовувати якісні зображення й кольорову гармонію. – Давати можливість учням аналізувати візуальні джерела.
Аудіали	Краще запам'ятовують	– Аудіозаписи історичних	– Звертати увагу на чіткість мовлення й

	через слух, ритм і мовлення.	<p>промов, спогадів очевидців, дикторський коментар до подій.</p> <p>– Відеоролики з музичним або звуковим супроводом.</p> <p>– Подкасти чи усні історії, створені учнями.</p> <p>– Озвучення історичних діалогів під час презентації.</p>	<p>звукову якість. – Поєднувати звук та зображення у синхроні.</p> <p>– Звукове тло має доповнювати, а не дублювати текст чи відео.</p>
Кінестетики	Засвоюють інформацію через діяльність і практичний досвід.	<p>– Інтерактивні квести. – Завдання у VR-середовищах (віртуальні музеї, реконструкції).</p> <p>– Проєктна робота зі створення мультимедійних продуктів (презентацій, відео, онлайн-журналів).</p>	<p>– Давати чіткі інструкції для практичних дій.</p> <p>– Заохочувати створення власного мультимедійного контенту.</p> <p>– Використовувати інтерактивні форми групової роботи.</p>

Примітка: джерело укладено на основі [19; 21; 42].

Таблиця 3.1 – Календарно-тематичний план вивчення теми «Україна в роки Другої світової війни» з використанням мультимедійних засобів навчання

№ уроку	Тема уроку (узагальнена)	Тип уроку / Форма організації	Приклади мультимедійних засобів навчання
1	Україна на початку Другої світової війни. Німецько-радянські договори 1939 р.	Урок вивчення нового матеріалу	Презентація з інтерактивними картами; відеохроніка початку війни; карта «Україна напередодні Другої світової війни».
2	Радянізація Західної України (1939–1941 рр.)	Комбінований урок	Фотодокументи; інтерактивна карта приєднаних територій; документальний фільм "Золотий вересень. Хроніка Галичини 1939-1941".
3	Початок німецько-радянської війни. Окупація України (1941–1942 рр.)	Урок вивчення нового матеріалу	Відеофрагменти документальної хроніки; анімована мапа бойових дій (Google Earth); фотодокументи.
4	Окупаційний режим в Україні. «Новий	Урок-дослідження	Документальні матеріали; інфографіка

	порядок». Український національний рух.		«Система нацистського панування»; мультимедійні нариси про діячів руху.
5	Рух Опору в Україні: течії, форми боротьби, діячі.	Практичне заняття	Інтерактивна карта «Центри Опору»; відео-свідчення; онлайн-вікторина (Kahoot).
6	Бойові дії упродовж 1942–1944 рр. Вигнання нацистських окупантів з України.	Комбінований урок	Анімаційна мапа звільнення України; кінофрагменти; презентація «Ціна визволення».
7	Завершення війни. Ціна перемоги для України.	Урок узагальнення	Інтерактивна інфографіка «Втрати України»; кінохроніка капітуляції Німеччини; мультимедійна стрічка часу.
8	Культура України в роки Другої світової війни.	Комбінований урок	Мультимедійна презентація «Культура і війна»; віртуальні галереї; біографічні відеонариси.

9	Практична робота № 6. «Волею українського народу...» (дослідження документів)	Практичне заняття / семінар	Цифрові архіви; подкасти; створення міні-інтерв'ю або відео-есе учнями.
10	Узагальнення теми: роль українців у перемозі над нацизмом.	Урок узагальнення / інтегрований	Онлайн-виставка «Українці у війні»; стрічка часу (TimeMap); тести (LearningApps).
11	Тематичний контроль. «Україна в роки Другої світової війни».	Урок контролю знань	Онлайн-тест (Google Forms); інтерактивна вікторина (Quizlet); анкета.

Примітка: джерело складене автором на основі [9, 10, 53, 72,]



Рис. 3.1. Україна напередодні Другої світової війни

Плановий поділ Центральної Європи Фактичні територіальні зміни згідно з пактом Молотова - Ріббентропа 1939-1940

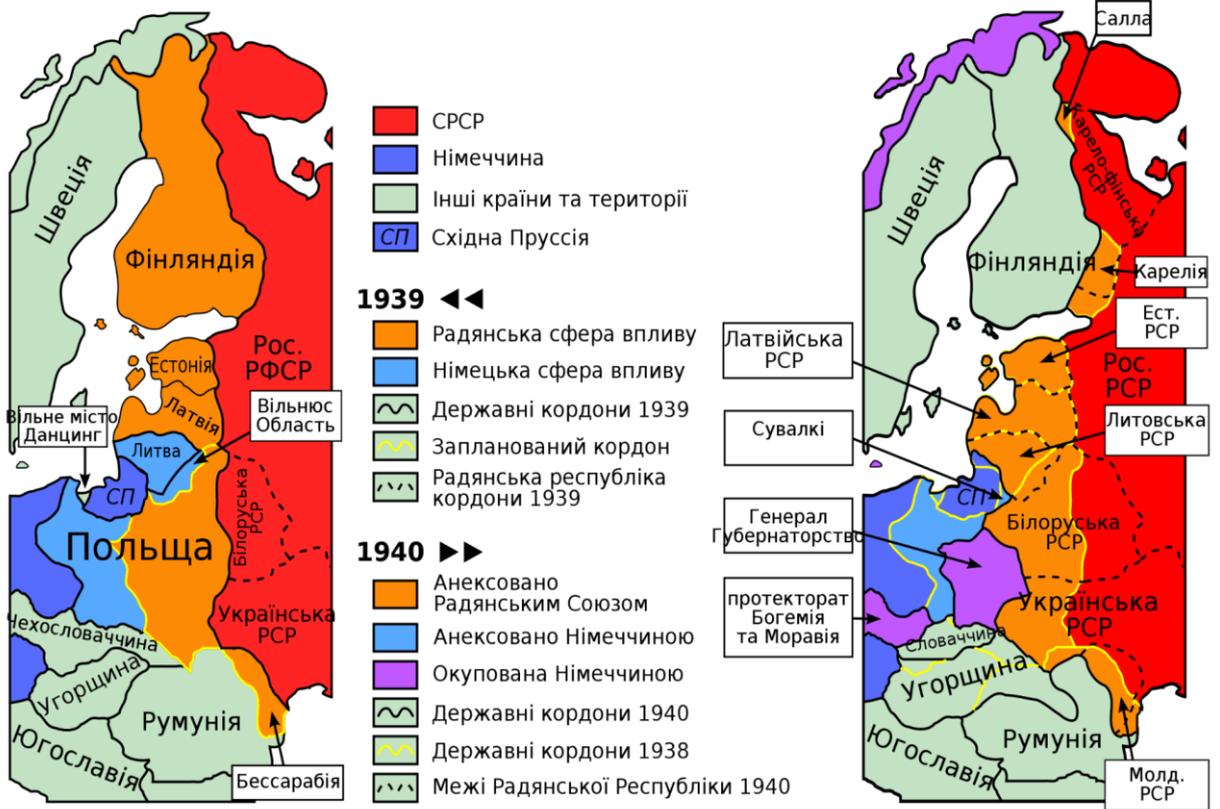


Рис. 3.2. Плановий поділ Центральної Європи. Фактичні територіальні зміни згідно з пактом Молотова-Ріббентропа (1939-1940) [56].

Інтерактивна мультимедійна карта «Європа та Україна напередодні Другої світової війни» [24].



Рис. 3.3. Інтерактивна карта з позначенням геополітичних змін та подій 1938-1939 р.

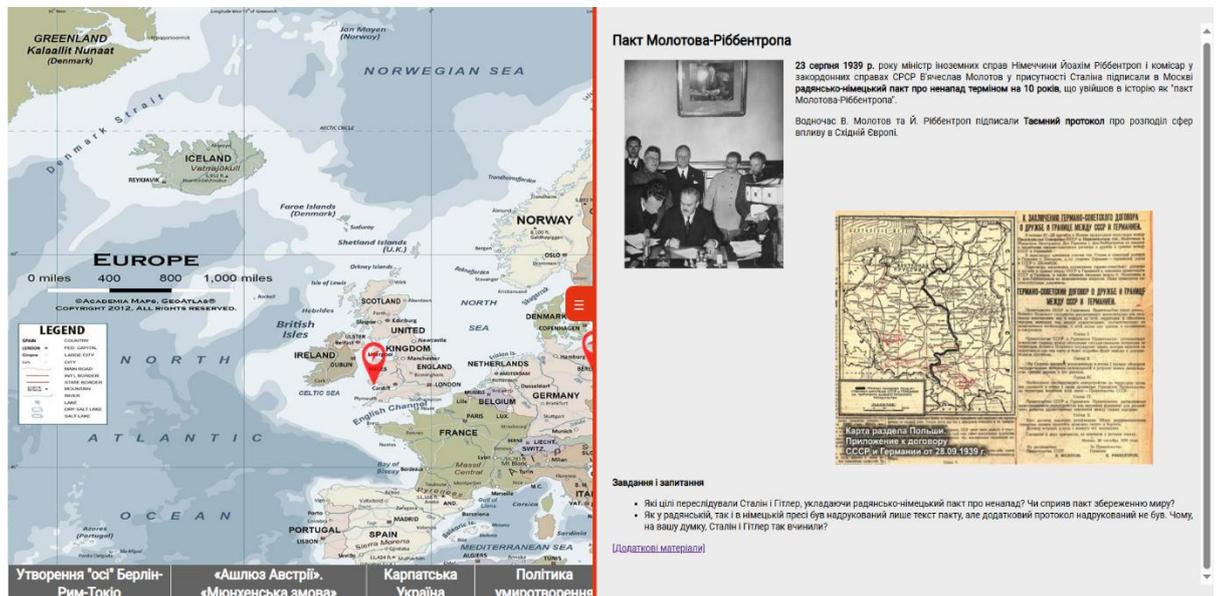


Рис. 3.4. Детальна інформація про Пакт Молотова-Ріббентропа

I. Радянсько-німецькі договори 1939 р. Початок Другої світової війни

23 серпня 1939 р. СРСР та Німеччина підписали Пакт про ненапад («пакт Молотова – Ріббентропа») і таємний протокол до нього.

Зміст	Наслідки
<p>Пакт про ненапад між СРСР і Німеччиною уклали на 10 років. За таємним протоколом країни поділили сфери впливу в Східній Європі: Німеччині Східна Польща та Литва, а СРСР — Західна Україна, Бессарабія, Фінляндія, Естонія та Латвія. Це призвело до чергового поділу Польщі.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 вересня 1939 р. нападом Німеччини на Польщу почалась Друга світова війна. • 17 вересня 1939 р. — вступ Червоної армії на територію Західної України, окупація польської території (радянська пропаганда назвала це «визвольний похід»). • СРСР виправдовував свої дії необхідністю «надати допомогу українцям перед загрозою, що насунулася».

Рис. 3.5. Слайд презентації з таблицею “Радянсько-німецькі договори 1939 р.: Зміст та наслідки”

Примітка: джерело створено автором



Рис. 3.6. Спільний радянсько-німецький військовий парад у Бресті. Вересень 1939 р. [25].

I. Радянсько-німецькі договори 1939 р. Початок Другої світової війни



Напис на плакаті: «Червона армія з честю і славою виконує своє велике визвольне завдання! Хай живе Червона армія!»

Рис. 3.7. Агітаційний плакат радянської пропаганди періоду «Визвольного походу» Червоної армії. Вересень 1939 р. (фрагмент презентації «Україна в роки Другої світової війни (1939–1941 рр.)»)

Примітка: джерело створено автором

II. Розкол Організації українських націоналістів (ОУН). 1940 р.

	ОУН(б) (бандерівці)	ОУН(м) (мельниківці)
Лідер	Степан Бандера	Андрій Мельник
Основна підтримка	Радикальна молодь, активні члени ОУН в Україні	Старше покоління, інтелігенція, емігрантські кола
Ідеологічна позиція	Більш радикальна	Більш поміркована
Діяльність у 1940-х	Курс на створення власної армії, вважали за доцільне розгорнути боротьбу за незалежність України	Менш активна. Курс на зближення з гітлерівцями, вважали більшовизм спільним ворогом ОУН і Німеччини

Рис. 3.9. Порівняльна характеристика двох течій українського визвольного руху: ОУН(м) та ОУН(б) (фрагмент мультимедійної презентації «Україна у 1939–1941 рр.»)

Примітка: джерело створено автором

Рис 3.10. Фрагмент інтерактивного Quiz «Українське питання в міжнародній політиці напередодні Другої світової війни. Початок ДСВ» з платформи Wordwall [71].

5:58

Select 3 answers

✓ 7

Які умови передбачав таємний протокол до пакту Молотова-Ріббентропа? (3 відповіді)



A Встановлення кордону між сторонами по «лінії Керзону»

B Розмежування сфер інтересів обох держав у Східній Європі

C Згода Німеччини на приєднання СРСР Зах. Білорусі, Литви, Латвії

D Згода СРСР на «повну свободу» Німеччини в Європі

E Розмежування сфер впливу по лінії річок Нарев—Вісла—Сян

F У сфері впливу СРСР опинялася переважна частина західноукраїнських зем



◀ 6 of 8 ▶



Українське питання в міжнародній політиці напередодні Другої світової війни. Початок ДСВ

Share

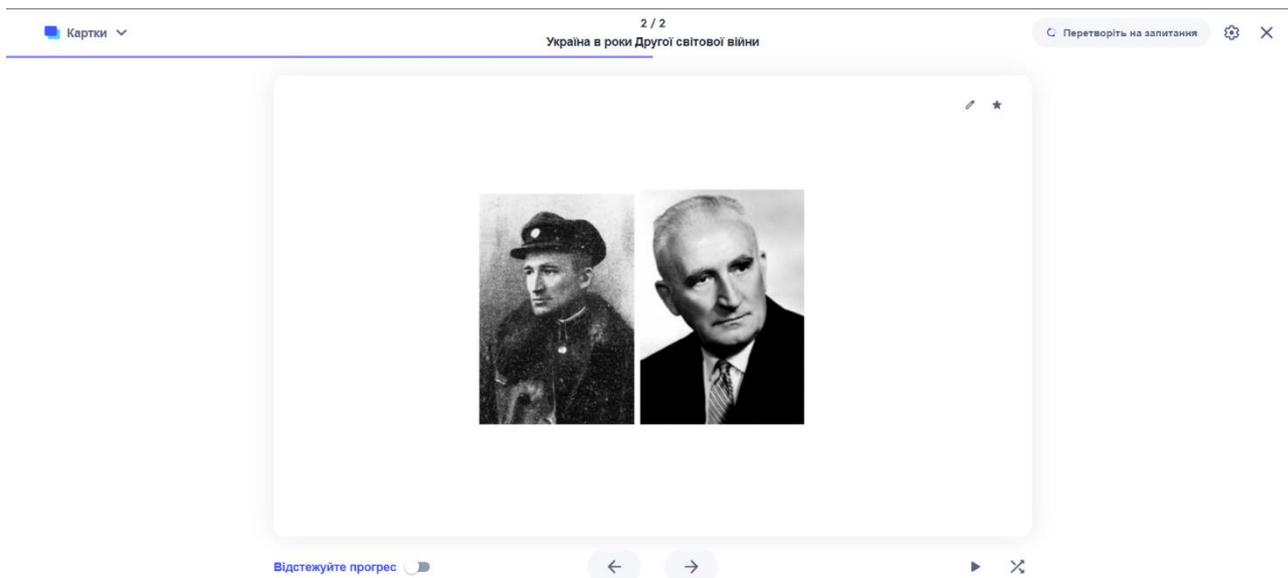


Рис. 3.11. Приклад інтерактивної флеш-картки в сервісі Quizlet (лицьова сторона): зображення історичної постаті Андрія Мельника [Складено автором].

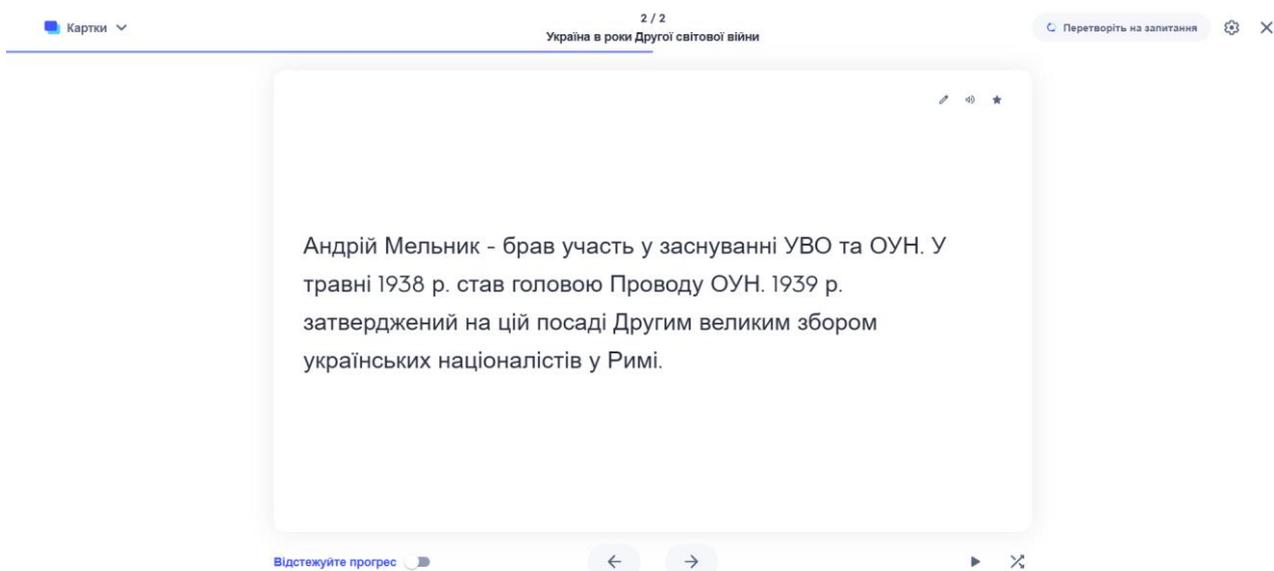
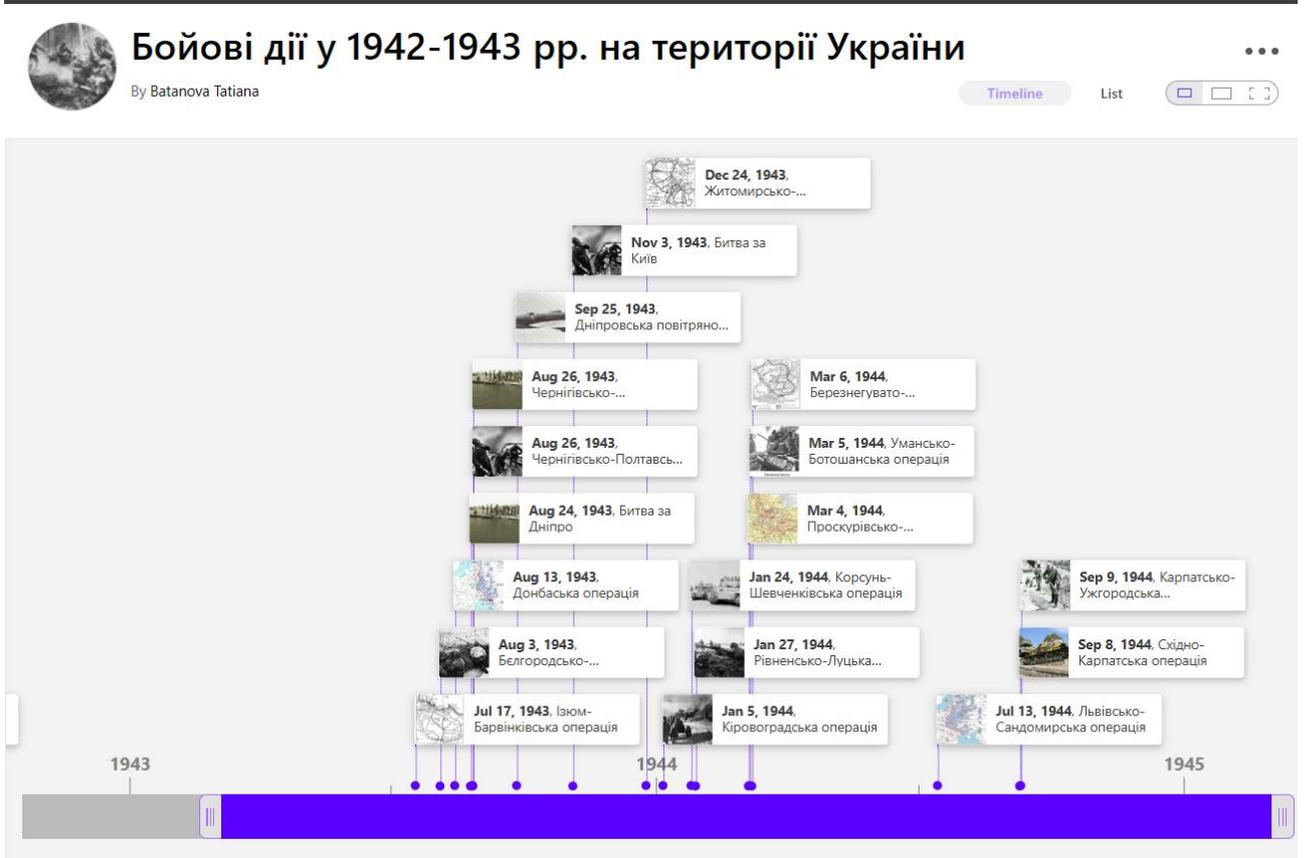


Рис. 3.12. Приклад інтерактивної флеш-картки в сервісі Quizlet (зворотна сторона): короткий опис діяльності Андрія Мельника [Складено автором].

Рис. 3.13. Бойові дії у 1942–1943 рр. на території України. З платформи Timetoast [3].



16. У якому році до складу УРСР увійшли території, заштриховані на картосхемі? 1 бал

А. 1938 р.
 Б. 1939 р.
 В. 1940 р.
 Г. 1941 р.



А
 Б
 В
 Г

Рис. 3.14. Фрагмент онлайн-тесту, створеного в Google Forms для проведення тематичного контролю «Україна в роки Другої світової війни» [Складено автором].