



” Давидюк Р., Данильчук В. Використання цифрових технологій у процесі навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2025. Том 13, № 8. С. 26-32. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i8-004>.

Davydiuk R., Danylchuk V. Vykorystannia tsyfrovyykh tekhnolohii u protsesi navchannia predmetiv hromadianskoi ta istorychnoi osvitnoi haluzi [The use digital technologies in the teaching of civil and historical subjects]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2025. Vol. 13, No 8. S. 26-32. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i8-004>.

УДК 93/94(07):004

DOI: 10.31110/2616-650X-vol13i8-004

Руслана ДАВИДЮК

Рівненський державний гуманітарний університет, Україна
<https://orcid.org/0000-0003-0485-5121>

davrus63@gmail.com

Віталіна ДАНИЛЬЧУК

Національний університет водного господарства та природокористування, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-7176-7386>

vitalina.-@ukr.net

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ПРЕДМЕТІВ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ТА ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

Анотація. У статті окреслено можливості використання сучасних цифрових технологій у процесі навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі та запропоновано окремі поради щодо їх практичного застосування. Розглянуто нормативно-правові засади цифровізації, визначені законами України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту» та Державним стандартом базової середньої освіти, які підкреслюють значимість та наголошують на необхідності використання інноваційних засобів навчання для формування і розвитку компетентностей здобувачів освіти. Висвітлено роль цифрових технологій як інструменту забезпечення індивідуалізації, інтерактивності й динамічності освітнього процесу, що сприяє розвитку критичного мислення, медіаграмотності, дослідницьких умінь і здатності учнів до співпраці. Розглянуто можливості застосування сучасних онлайн-інструментів (інтерактивних дошок Linoit та Padlet; застосунків для проведення вікторин, опитувань, презентацій: LearningApps, Wordwall, Kahoot, Mentimeter; сервісу для створення інтерактивних робочих аркушів, який дозволяє поєднувати різні типи завдань – Wizer.me; електронних книг Ourboox та StoryJumper; платформи MozaWeb) у процесі викладання предметів громадянської та історичної освітньої галузі. Наведено конкретні приклади інтеграції цих ресурсів у навчальні заняття з урахуванням вікових особливостей здобувачів освіти та завдань компетентнісного підходу. Окреслено методи дослідження ефективності використання цифрових платформ у формуванні пізнавальної активності, зацікавленості та мотивації учнів, а також у підвищенні результативності навчального процесу. Узагальнено, що цілеспрямоване використання цифрових технологій у навчанні предметів громадянської та історичної освітньої галузі значно розширює дидактичні можливості уроків, дозволяє у цікавій формі перевіряти рівень засвоєння знань, підсилює візуалізацію історичного матеріалу та сприяє формуванню стійкої зацікавленості у вивченні цих предметів.

Ключові слова: цифрові технології; історія; громадянська освіта; інтерактивні платформи; компетентнісний підхід; онлайн-інструменти.

Ruslana DAVYDIUK

Rivne State Humanities University, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0003-0485-5121>

davrus63@gmail.com

Vitalina DANYLCHUK

National University of Water and Environmental Engineering, Ukraine
<https://orcid.org/0000-0002-7176-7386>

vitalina.-@ukr.net

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE TEACHING OF CIVIL AND HISTORICAL SUBJECTS

Abstract. The article outlines the possibilities for using modern digital technologies in the teaching of civic and historical subjects and offers some practical advice on their application. It examines the regulatory and legal basis for digitalisation, as defined by the Ukrainian laws «On Education» and «On Complete General Secondary Education» and the State Standard for Basic Secondary Education, which emphasise the importance and necessity of using innovative teaching methods to develop the competencies of students. The role of digital technologies as a tool for ensuring the individualisation, interactivity, and dynamism of the educational process, which contributes to the development of critical thinking, media literacy, research skills, and the ability of students to collaborate, is highlighted. The possibilities of using modern online tools (interactive boards Linoit and Padlet; applications for conducting quizzes, surveys, presentations: LearningApps, Wordwall, Kahoot, Mentimeter; the service for creating interactive worksheets that allows you to combine different types of tasks – Wizer.me; e-books Ourboox and StoryJumper; the MozaWeb platform) in the process of teaching subjects in the field of civic and historical education. Specific examples of integrating these resources into educational activities are provided, taking into account the age characteristics of students and the objectives of the competency-based approach. Methods for researching the effectiveness of using digital platforms in shaping cognitive activity, interest, and motivation among students, as well as in improving the effectiveness of the educational process, are outlined. It is

concluded that the targeted use of digital technologies in teaching civic and historical subjects significantly expands the didactic possibilities of lessons, allows for an interesting way of testing the level of knowledge acquisition, enhances the visualisation of historical material, and contributes to the formation of a lasting interest in studying these subjects.

Keywords: digital technologies; history; civic education; interactive platforms; competency-based approach; online tools.

Постановка проблеми. Невід'ємною складовою сучасної трансформації освіти України є впровадження та активне використання цифрових технологій, що відкривають нові можливості для навчання різних предметів, зокрема дисциплін громадянської та історичної освітньої галузі (ГІО). Вони не лише урізноманітнюють і вдосконалюють освітній процес, роблять його інтерактивним, персоналізованим та цікавим, а й сприяють візуалізації та динамічності навчання. Це, у свою чергу, забезпечує краще засвоєння інформації й глибше розуміння здобувачами освіти історичних подій та процесів, а також взаємозв'язків між ними. З огляду на це, дослідження шляхів і можливостей ефективної інтеграції сучасних онлайн-застосунків у навчання предметів ГІО задля підвищення якості знань та формування ключових і предметних компетентностей є надзвичайно актуальним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Історіографічний аналіз проблеми використання цифрових технологій в освітньому процесі засвідчив, що нині цей напрям є надзвичайно актуальним і привертає увагу багатьох учених і педагогів. В означеному контексті варто відзначити праці, авторами яких є: О. Галицький, А. Джурляк, О. Гринь, О. Гулай, В. Кабак, Г. Герасимчук, Л. Гуменюк, С. Добровольська, М. Москалюк, А. Лень, О. Муляр, Н. Василенко, О. Ухналь та ін. [1–5; 7; 10–11; 13–16], які вміщують, як теоретичні, так і практичні аспекти використання різноманітних онлайн-застосунків під час навчання здобувачів освіти. Зокрема, у статті О. Галицького та А. Джурляка (2024) акцент зроблено на дидактичних можливостях сервісу Wordwall. Автори доводять, що інтерактивні вправи й ігрові завдання цього ресурсу сприяють активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, розвитку критичного мислення та підвищенню мотивації до навчання [1]. О. Гринь (2023), досліджуючи потенціал платформи Kahoot у вивченні історії, підкреслює її ефективність у формуванні змагальної атмосфери, розвитку інтересу до предмета й організації контролю знань у формі інтерактивних тестів [2]. С. Добровольська (2020) розглядає особливості використання сервісу Mentimeter, вказуючи на те, як означений застосунок сприяє організації опитувань, дискусій і зворотного зв'язку [7]. О. Муляр і Н. Василенко (2023) конкретизують можливості інтерактивної дошки Padlet, розглядаючи її як інструмент організації групової роботи, створення віртуальних колекцій джерел та інтерактивних «стін пам'яті» [14]. У публікації О. Ухналь (2021) аналізується застосування LearningApps.org у підготовці майбутніх учителів історії, що сприяє розвитку практичних навичок створення дидактичних ігор і вправ [15]. Цінним є дослідження М. Ковтанюк, І. Криворучко та Л. Тітової (2022), у якому висвітлено можливості платформи MozaWeb. Хоча автори розглядали переважно математичну освіту, результати мають міждисциплінарне значення для історичної дидактики, адже платформа забезпечує високий рівень інтерактивності та візуалізації [11]. У науковій розвідці М. Москалюка та А. Лень (2025) системно розкрито роль цифрових технологій у вивченні історії, підкреслено їхній потенціал для візуалізації подій, створення інтерактивних карт та формування в учнів компетентностей XXI ст. [13] тощо. Однак, незважаючи на значні здобутки, недостатньо розробленими залишаються ще низка питань, присвячених особливостям та перевагам використання інтерактивних сервісів у навчанні предметів ГІО.

Мета статті – проаналізувати можливості використання сучасних цифрових технологій у процесі навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі та окреслити шляхи їх практичного застосування.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети було використано методи аналізу і синтезу, за допомогою яких опрацьовано науково-методичну літературу та нормативно-правові джерела, що стосуються використання сучасних цифрових технологій у процесі навчання; методи систематизації та класифікації застосовувалися для визначення дидактичних можливостей цифрових ресурсів та з'ясування шляхів їхньої інтеграції у викладання предметів громадянської та історичної освітньої галузі. Узагальнення результатів дозволило окреслити шляхи практичного застосування сучасних цифрових інструментів.

Виклад основного матеріалу дослідження. В умовах розбудови Нової української школи використання цифрових технологій є не лише вимогою часу, а й важливим інструментом успішної реалізації освітньої реформи. Правові засади цифровізації освіти закладені у законах України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», Концепції реалізації державної політики у сфері загальної середньої освіти «Нова українська школа» та державних стандартах, де вона розглядається як ключова умова модернізації та один із ключових чинників підвищення якості освітнього процесу [8; 9; 12].

Необхідність інтеграції цифрових технологій у навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі окреслена у Державному стандарті базової середньої освіти. Додатки 17-18 визначають компетентнісний потенціал галузі та вимоги до обов'язкових результатів навчання, де

зазначено, що у процесі навчання в учнів формується історико-хронологічне, геопросторове, системне, критичне мислення, вміння працювати з різними джерелами інформації тощо [6].

Водночас інформаційно-комунікаційна компетентність є однією з ключових компетентностей, які формуються у здобувачів освіти впродовж навчання. Її сутність полягає у свідомому, критичному та відповідальному використанні цифрових технологій для навчання, власного розвитку та спілкування [6].

Компетентнісний потенціал громадянської та історичної освітньої галузі в аспекті формування інформаційно-комунікаційної компетентності передбачає вміння використовувати цифрові технології для віднайдення потрібної інформації, її перевірки і впорядкування; виявляти джерела й авторів інформації, маніпуляції інформацією соціального та історичного змісту під час аналізу повідомлень електронних медіа; відвідувати віртуальні події та музеї; працювати з онлайн-архівами, різними медіаресурсами, інтерактивними картами, стрічками часу; використовуючи численні онлайн-застосунки самостійно створювати вербальні й візуальні тексти, графіки, діаграми, сучасні інтерактивні презентації, відеоролики, фільми, наповнювати їх необхідним контентом; взаємодіяти між собою, перевіряти свої знання тощо.

Відтак, серед величезної різноманітності корисних для навчання цифрових інструментів надзвичайно актуальною стає проблема їх добору та використання на уроках громадянської та історичної освітньої галузі. У межах нашого дослідження звернемо увагу на окремі з них.

Як засвідчує досвід, серед інструментів, які варто використовувати для взаємодії з аудиторією є інтерактивні дошки, зокрема *Linoit ma Padlet*.

Linoit (<https://en.linoit.com/>) – це інтерактивна дошка для співпраці, синхронного або асинхронного зворотного зв'язку. Інструментарій цієї дошки передбачає можливість створення нотаток, текстових написів, розміщення зображень, відеофрагментів, документів, збережених у різних форматах, презентацій, активних покликань на зовнішні ресурси тощо. Важливо, що цей застосунок є безкоштовним, тут достатньо простору для взаємодії та прикріплення різних матеріалів і кількість створених полотен/дошок не обмежується [19].

Завдяки вбудованим інструментам *Linoit* тут зручно створювати стрічки часу/таймлайни, прикріплюючи зображення, схеми, карти, що дозволяє візуалізувати історичні процеси та хронологію подій. Також учні можуть працювати з історичними джерелами, додавати покликання на документи та мультимедійні матеріали, аналізувати їх і висловлювати власні думки у вигляді коротких нотаток. Такий формат сприяє розвитку навичок відбору та оцінювання інформації, критичного мислення, адже кожен учень може долучитися до обговорення теми, запропонувати власні ідеї та джерела, прикріпити тематичні матеріали. Застосунок є корисним у проектній діяльності.

Для прикладу, використовуючи віртуальний робочий простір *Linoit*, можна створити спільну дошку для збору фактів і візуалізації теми «Українська революція 1917–1921 рр.»; за допомогою стікерів із цитатами та аргументами цікаво буде обговорити цінності демократії; варто спробувати сформувати інтерактивну стрічку часу за темою «Російсько-українська війна» та ін.

Не менш зручною для роботи з учнями/студентами є віртуальна дошка *Padlet* (<http://www.padlet.com>), на якій можна розміщувати текстові нотатки, зображення, фотографії, відео, файли і посилання на зовнішні ресурси. Можна переміщувати картки-елементи на дошці, додавати коментарі під окремими дописами, ставити вподобання, проводити взаємооцінювання, малювати та працювати з дошкою разом з іншими. Дописи на дошці можна розміщувати у різних форматах: «Стіна», «Стовпці», «Сітка», «Таблиця», «Вільна форма», «Рядки», «Хронологія», «Трансляція», «Мапа» [23].

Інтерактивну дошку *Padlet* рекомендовано використовувати на етапі планування уроків та заходів, для спільного збору матеріалів з теми чи розділу, для підготовки спільного конспекту, зберігання документів, для організації самостійної роботи, під час проведення опитування, для узагальнення та систематизації знань учнів, під час підготовки проектів тощо. Коли дошка готова, нею можна легко поділитися, залучити користувачів, вбудувати її в сайт, експортувати, роздрукувати, і навіть створити для неї QR-код [14, с. 127–133].

Padlet можна послуговуватися у різних варіаціях та форматах залежно від теми уроку, його мети, завдань, очікуваних результатів, вікових особливостей учнів і творчого підходу педагога. Наприклад, під час вивчення теми «Україна в роки Другої світової війни» корисно створити спільну дошку та наповнити її тематичними текстовими й візуальними матеріалами. Для обговорення важливих подій державотворення України зручно застосувати інтерактивну хронологічну стрічку. Ефективним буде спільне створення віртуальної «Стіни пам'яті» з фотографіями та спогадами, проведення цифрових дискусій щодо сутності різних понять, зокрема «права людини», колективний аналіз історичних джерел (з додаванням цитат і документів), а також створення колажів пам'яток мистецтва певного періоду з інформацією про них тощо.

Цікавим і водночас дієвим є застосування на уроках громадянської та історичної освітньої галузі безкоштовного сервісу із зрозумілим та зручним інтерфейсом *LearningApps*

(<https://learningapps.org/>), який містить конструктор, призначений для створення та зберігання інтерактивних завдань різного формату, за допомогою яких в ігровій формі можна перевірити і закріпити знання учнів, активізувати їх пізнавальний інтерес [10, с. 65; 15, с. 132-134].

Кожен із наявних ресурсів можна використати на будь-якому уроці/занятті, для роботи з учнями 5–11 класів. Зручно, що є змога змінити наявні вправи під власні потреби, напрацювати схожі чи створити власні навчальні модулі. Серед доступних шаблонів: «Пазл», «Вибір», «Поділ на групи», «Знайти пару», «Класифікація», «Просте упорядкування», «Числова пряма», «Кросворд», «Вікторина» та ін. [18].

Багатофункціональним інструментом для створення інтерактивних матеріалів є застосунок *Wordwall* (<https://wordwall.net/uk>). Сервіс пропонує велику бібліотеку вже створених завдань, які можна миттєво відтворювати, ділитися ними та редагувати, а також багато шаблонів («Відповідники», «Вікторина», «Флеш-картки», «Випадкові карти», «Сортування за групами», «Анаграма», «Діаграма з мітками», «Наведіть порядок», «Правда чи вигадка» та ін.), за допомогою яких можна створювати власні дидактичні ігри. Зручно, що є можливість «в один клік» переформатовувати вправу. Загалом, алгоритм роботи приблизно такий же, як і в *LearningApps*, однак є низка цікавих особливостей [26].

Створивши ігрову вправу, можемо надавати посилання учням, вбудовувати її у свій сайт, ділитися з колегами в соцмережах. Завдання легко персоніфікувати, тобто призначити завдання, де учень вказує своє прізвище. Завдяки цьому, відстежується результат роботи кожного учня. Ігрові вправи *Wordwall* доцільно використовувати як тренажер при повторенні, закріпленні матеріалу, перевірки знань, як навчальні завдання на інтерактивній дошці чи домашні завдання [1, с. 83-86].

Зручною платформою для проведення опитувань є *Mentimeter* (<https://www.mentimeter.com/>). Застосунок використовується для створення різних типів вікторин та презентацій (у які можна вбудовувати тексти, діаграми, таблиці, зображення та ін.) із зворотним зв'язком у режимі реального часу, що дозволяє отримати миттєву взаємодію з аудиторією. Оскільки сервіс не персоніфікований (не можна побачити, хто з учасників, як відповів), для оцінювання успішності він не підійде, однак, може допомогти відслідкувати динаміку засвоєння матеріалу, оскільки результати кожного опитування зберігаються. Серед варіантів візуалізації отриманої інформації є змога обрати хмарину слів, множинний вибір, відкриті запитання тощо [20].

Учасники відразу бачать відповіді на поставлені питання, порівнюють свій результат з іншими відповідями, здійснюють рефлексію своєї діяльності. У процесі такого опитування учитель має можливість прокоментувати питання, пояснити правильну відповідь, закріпити суттєві поняття і твердження, необхідні для засвоєння змісту навчального матеріалу. Такі опитування допомагають в цікавій формі із залученням до активної діяльності здобувачів освіти подавати навчальний матеріал, працювати над його закріпленням і узагальненням [7, с. 107-108].

Щодо прикладів використання застосунку *Mentimeter*, вивчаючи проблематику Голодомору 1932–1933 рр., можна запропонувати здобувачам освіти створити «хмарину слів-асоціацій» до понять «інформація», «пропаганда», «фейк» [5, с. 107]; підібрати синоніми до слова «незалежність»; зафіксувати думки учнів/студентів із певних дискусійних питань; занотувати асоціації та думки після перегляду відео, роботи з текстом або картою; створити історичний рейтинг – голосування за визначних діячів, події чи культурні явища певної епохи тощо.

Для створення електронних книг, рекомендуємо, зокрема, платформи *Ourboox* і *StoryJumper* (<https://www.ourboox.com/>; <https://www.storyjumper.com/>). Це достатньо прості у використанні онлайн-сервіси, які дозволяють створювати інтерактивні книги, що можуть містити не лише текстові матеріали, але й зображення, відео, ігри та інші елементи. Для кожної книги можна створювати персонажів, підбирати обкладинки, урізноманітнювати зовнішній вигляд сторінок, складати анотації. У авторів є можливість спільно працювати над книгою, озвучувати їх, відстежувати кількість читачів і в будь-який час повертатися до редагування. Тут також можна знаходити цікаві книги, створені іншими користувачами. Обидві платформи дають можливість учням працювати з історичними матеріалами в інтерактивному форматі, розвивати навички сторітелінгу, творчого мислення та візуалізації історичних подій [22; 24].

З-поміж доцільних варіантів використання пропонуємо такі: презентація колективних проєктів, історичних досліджень; створення інтерактивних біографічних книжок про історичних діячів; підготовка збірок історичних фактів, документів і світлин у форматі електронної книги. Із застосуванням *Ourboox* і *StoryJumper* можна попрацювати над вправою «Цікаві місця моєї громади», а згодом із допомогою створених інтерактивних онлайн-книг варто провести уявну онлайн-екскурсію своєю територіальною громадою; доречно запропонувати створити цифрову історію «Мандрівка містами Русі-України»; візуалізувати проєктну роботу «Історія моєї родини в контексті ХХ століття».

У процесі навчання досить часто використовуємо інтерактивні робочі аркуші, які дозволяють поєднувати різні типи завдань (тести, відкриті запитання, сортування, додавання картинок та відео) для ефективного засвоєння історичних знань і розвитку критичного мислення учнів. Інтерактивні

робочі аркуші із завданнями та вправами різного типу, зокрема і на основі відео, які можна застосовувати при дистанційному навчанні, для домашніх робіт, для роботи в класі на інтерактивній дошці, дозволяє створювати сервіс *Wizer.me* (<https://app.wizer.me/>).

Платформа передбачає використання вже створених робочих аркушів з багатьох тем, і можливість створення власних. Учитель може створювати робочі аркуші на основі відеоуроків, прикріплювати до них різні завдання і запрошувати до роботи учнів. Сервіс також дає можливість вчителю створювати класи і додавати до них здобувачів освіти. Інтерактивний робочий аркуш можна вбудувати на сторінку сайту або блогу, поділитися електронною поштою і в соціальних мережах. Є змога вбудовувати зображення і робити їх інтерактивними, додаючи мітки з текстом, гіперпосиланнями, питаннями, вікнами для введення тексту. Підходить для роботи як з учнями різного віку, так і зі студентами.

Серед доступних шаблонів: відкрите питання (Open Question), питання з вибором відповіді (Multiple Choice), коментування-дискусія на задану тему (Blanks), поєднання тексту і малюнку (Fill On An Image), з'єднання частин (Matching), таблиця (Table), сортування (Sorting), малювання (Draw), вставлення тексту (Text), вставлення зображення (Image), вставлення відео (Video), вставлення посилання (Link), вбудовування об'єктів за HTML-кодом (Embed), додавання коментарів (Discussion) [25].

Найчастіше використовуємо інтерактивні аркуші *Wizer.me* для закріплення та перевірки знань, повторення вивченого матеріалу, роботи з джерелами, картами, виконання хронологічних завдань та дослідницьких проєктів.

Задля більш глибокого засвоєння матеріалу і контролю знань використовуються різного роду опитування, тести і тренажери (складені/створені вчителем, або готові варіанти тестів). Для цього рекомендуємо використовувати, зокрема платформу *Kahoot* (<https://kahoot.com/>). Тут є можливість додавати до запитань фото, малюнки, відео чи графіку; вона містить потужну бібліотеку готових тестів; передбачене регулювання темпів виконання вправ шляхом введення таймінгу для кожного запитання і можливість редагування.

У безкоштовній версії доступними є шаблони «Вікторина» (запитання і три або чотири варіанти відповіді, один із яких правильний) і «Правда/неправда». Зручно, що виконувати завдання учасники можуть не лише в режимі реального часу, а й у будь-який інший час, оскільки доступною є функція встановлення дедлайну. Відповіді зберігаються автоматично і до них можна повернутися на будь-якому етапі [17].

Участь в іграх, створених за допомогою сервісу, сприяє спілкуванню та співпраці у колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікаційних технологіях, стимулює критичне мислення. Оскільки за кожне пройдене завдання нараховується певна кількість балів (чим швидше учасник відповідає, тим більше балів нараховується) завжди присутній ефект змагальності [2, с. 9-12; 10, с. 60-66; 13, с. 92-102].

У процесі навчання предметів ГІО цінним є онлайн-сервіс *mozaWeb*, що є складовою проєкту *Mozaik Education* (https://www.mozaweb.com/uk/lexikon.php?_cmd=getlist&let=3D&sid=TOR) – професійної освітньої системи, що включає матеріали шкільного курсу окремих дисциплін та є допоміжним засобом для вчителя у його практичній діяльності. Платформа надає доступ до цифрових уроків, 3D-сцен, книг, відео та аудіо-матеріалів, ігор та низки інших інтерактивних інструментів [11, с. 101-105].

Якщо розглянути інструмент 3D-сцени, то в розділі «Історія» матеріали об'єднані у 5 рубрик: «Передісторія», «Історія Стародавнього світу», «Історія середньовіччя», «Модерна», «Сучасна історія», кожна з яких вміщує низку цікавих інтерактивних матеріалів, які за допомогою системи навігації можна наблизити, віддалити, повернути, якщо це певні споруди чи міста, то прогулятися ними, зайти всередину і т. д. [21]. Відтак, використання цієї платформи сприяє візуалізації історичних процесів, формуванню глибшого розуміння подій, розвитку навичок дослідницької діяльності тощо.

І це лише деякі з тих інструментів, які використовуємо у своїй роботі, і на які рекомендуємо звертати увагу колегам під час підготовки до уроків/занять громадянської та історичної освітньої галузі.

Висновки. Таким чином, нині існує величезна кількість можливостей для особистісного і професійного розвитку педагогів, а також для того, щоб творчо підходити до подачі матеріалу на уроках громадянської та історичної освітньої галузі і перевірки рівня його засвоєння, вносити у навчальний процес елементи гейміфікації, пропонувати здобувачам освіти інтерактивні завдання, отримувати від них неупереджений feedback, відповідати на сучасні виклики, формувати/розвивати інформаційно-комунікаційну компетентність як учнів, так і педагогів, а відтак, на якісно новому рівні викладати предмети громадянської та історичної освітньої галузі.

Перспективи подальших досліджень в означеному напрямі пов'язані з тим, що представлені результати є початковою ланкою у дослідженні дидактичних можливостей та ефективних шляхів

використання інтерактивних цифрових інструментів у процесі навчання предметів громадянської та історичної освітньої галузі.

Конфлікт інтересів. Автори підтверджують відсутність фінансових, особистих чи інших інтересів, що можуть розглядатися як потенційний конфлікт інтересів щодо публікації цієї статті.

Фінансування. Робота виконана за відсутності фінансової підтримки з боку будь-яких організацій.

Доступність даних. Це теоретичне дослідження не передбачає використання додаткових наборів даних.

Використання штучного інтелекту. Інструменти штучного інтелекту не використовувались при написанні цієї роботи.

Список використаних джерел

1. Галицький О. В., Джурляк А. В. Використання хмарного сервісу Wordwall у навчальному процесі закладу вищої освіти. *Освітній дискурс*. 2024. № 48(1-3). С. 81-88.
2. Гринь О. Можливості платформи KAHOOT при вивченні історії. *Інновації в освіті: Тези доповідей учасників Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю*. Чернівці, 2023. С. 9-12.
3. Гулай О., Кабак В., Герасимчук Г. Засоби та технології цифрового навчання: теоретичний та практичний аспекти : Монографія. Луцьк: ЛНТУ, 2023. 160 с.
4. Гуменюк Л. Цифрові технології у викладанні історії: досвід, виклики, перспективи. *Інноваційна професійна освіта*. 2025. Т. 1. №22. С. 615-620.
5. Давидюк Р. П., Данильчук В. Р. Розвиток критичного мислення учнів у процесі вивчення теми «Голодомор 1932-1933 років в Україні». *Нова педагогічна думка*. 2021. №4 (108). С. 80-83.
6. Державний стандарт базової середньої освіти (2020). URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>.
7. Добровольська С. Використання сервісу Mentimeter в освітньому процесі. *Вісник Тернопільського відділу Українського географічного товариства*. 2020. Вип. 4. С. 107-111.
8. Закон України «Про освіту». (2017). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/paran186#n186>
9. Закон України «Про повну загальну середню освіту». (2020). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
10. Ічанська Н., Єрьомченко Д. Застосування інформаційних технологій на уроках історії. *Математика. Інформаційні технології. Освіта*. 2023. №10. С. 60-66.
11. Ковтанюк М. С., Криворучко І. І., Тітова Л. О. Можливості використання сервісу MozaWeb у підготовці майбутніх вчителів математики. *Наукові інновації та передові технології*. 2022. №9(11). С. 98-107.
12. Концепція реалізації державної політики у сфері загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 р. (2016). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>.
13. Москалюк М. М., Лень А. В. Цифрові технології та їх роль у вивченні історії. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету»*. 2025. Вип. 18. С. 92-102.
14. Муляр О. П., Василенко Н. В. Дидактичні аспекти використання інтерактивної дошки Padlet у процесі навчання історії у закладах загальної середньої освіти. *Вісник післядипломної освіти. Серія «Педагогічні науки»*. 2023. Т. 24. №53. С. 123-137.
15. Ухналь О. М. Використання інтернет-сервісу LearningApps.org на уроках історії майбутніми вчителями історії у процесі їх професійної підготовки. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип. 37. С. 131-135.
16. Цапко А. М., Іванов В. Л. Упровадження цифрових технологій у підготовці майбутніх вчителів історії. *Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів: теорія і практика*. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. С. 1012-1014.
17. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/>
18. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/>
19. Linoit. URL: <https://en.linoit.com/>
20. Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/>
21. Mozaik Education. URL: <https://www.mozaweb.com/uk/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D&sid=TOR>
22. Ourboox. URL: <https://www.ourboox.com/>
23. Padlet. URL: <http://www.padlet.com>
24. StoryJumper. URL: <https://www.storyjumper.com/>
25. Wizer.me. URL: <https://app.wizer.me/>
26. Wordwall. URL: <https://wordwall.net/uk>

References

1. Halytskyi O. V., Dzhurlyak A. V. Vykorystannia khmarnoho servisu Wordwall u navchalnomu protsesi zakladu vyshchoi osvity. *Osvitnii dyskurs*. 2024. №48(1-3). S. 81-88. (in Ukrainian).
2. Hryn O. Mozhylyvosti platformy KAHOOT pry vyvchenni istorii. *Innovatsii v osviti: Tezy dopovidei uchasykyk Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii z mizhnarodnoiu uchastiu*. Chernihiv, 2023. S. 9-12. (in Ukrainian).

3. Hulai O., Kabak V., Herasymchuk H. Zasoby ta tekhnolohii tsyfrovoho navchannia: teoretychnyi ta praktychnyi aspekty : Monohrafiia. Lutsk: LNTU, 2023. 160 s. (in Ukrainian).
4. Humeniuk L. Tsyfrovii tekhnolohii u vykladanni istorii: dosvid, vyklyky, perspektyvy. *Innovatsiina profesiina osvita*. 2025. T. 1 №22. S. 615-620. (in Ukrainian).
5. Davydiuk R. P., Danylchuk V. R. Rozvytok krytychnoho myslennia uchniv u protsesi vyvchennia temy «Holodomor 1932-1933 rokiv v Ukraini». *Nova pedahohichna dumka*. 2021. №4 (108). S. 80-83. (in Ukrainian).
6. Derzhavnyi standart bazovoi serednoi osvity (2020). URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>. (in Ukrainian).
7. Dobrovol'ska S. Vykorystannia servisu Mentimeter v osvitnomu protsesi. *Visnyk Ternopil'skoho viddilu Ukrainskoho heohrafichnogo tovarystva*. 2020. Vyp. 4. S. 107-111. (in Ukrainian).
8. Zakon Ukrainy «Pro osvitu». (2017). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/paran186#n186>. (in Ukrainian).
9. Zakon Ukrainy «Pro povnu zahalnu seredniu osvitu». (2020). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>. (in Ukrainian).
10. Ichanska N., Yeromchenko D. Zastosuvannia informatsiinykh tekhnolohii na urokakh istorii. *Matematyka. Informatsiini tekhnolohii. Osvita*. 2023. №10. S. 60-66. (in Ukrainian).
11. Kovtaniuk M. S., Kryvoruchko I. I., Titova L. O. Mozhlyvosti vykorystannia servisu MozaWeb u pidhotovtsi maibutnikh vchyteliv matematyky. *Naukovi innovatsii ta peredovi tekhnolohii*. 2022. №9(11). S. 98-107. (in Ukrainian).
12. Kontseptsiiia realizatsii derzhavnoi polityky u sferi zahalnoi serednoi osvity «Nova ukrainska shkola» na period do 2029 r. (2016). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>. (in Ukrainian).
13. Moskaliuk M. M., Len A. V. Tsyfrovii tekhnolohii ta yikh rol u vyvchenni istorii. *Elektronne naukove fakhove vydannia «Vidkryte osvitnie E-seredovyshe suchasnoho universytetu»*. 2025. Vyp. 18. S. 92-102. (in Ukrainian).
14. Muliar O. P., Vasylenko N. V. Dydaktychni aspekty vykorystannia interaktyvnoi doshky Padlet u protsesi navchannia istorii u zakladakh zahalnoi serednoi osvity. *Visnyk pisliadyplomnoi osvity. Seriya «Pedahohichni nauky»*. 2023. T. 24. №53. S. 123-137. (in Ukrainian).
15. Ukhna O. M. Vykorystannia internet-servisu LearningApps.org na urokakh istorii maibutnimy vchyteliamy istorii u protsesi yikh profesiinoy pidhotovky. *Innovatsiina pedahohika*. 2021. Vyp. 37. S. 131-135. (in Ukrainian).
16. Tsapko A. M., Ivanov V. L. Uprovadzhenntsi tsyfrovyykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnikh vchyteliv istorii. *Psykhologo-pedahohichni problemy vyshchoi i serednoi osvity v umovakh suchasnykh vyklykiv: teoriia i praktyka*. Kharkiv : KhNPU im. H. S. Skovorody, 2023. S. 1012-1014. (in Ukrainian).
17. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/>.
18. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/>. (in Ukrainian).
19. Linoit. URL: <https://en.linoit.com/>.
20. Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/>.
21. Mozaik Education. URL: <https://www.mozaweb.com/uk/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D&sid=TOR>. (in Ukrainian).
22. Ourboox. URL: <https://www.ourboox.com/>.
23. Padlet. URL: <http://www.padlet.com> (in Ukrainian).
24. StoryJumper. URL: <https://www.storyjumper.com/>.
25. Wizer.me. URL: <https://app.wizer.me/>.
26. Wordwall. URL: <https://wordwall.net/uk>. (in Ukrainian).

| Матеріал надійшов до редакції: 30.07.2025 р. | Прийнято до друку: 02.09.2025 р. | Опубліковано: 30.10.2025 р. |

