

2. Своєю роботою на уроці я :

- а) задоволений/задоволена;
- б) не задоволений/ не задоволена.

3. Протягом уроку я:

- а) втомився/втомилася;
- б) не втомився/не втомилася.

4. Тема уроку для мене була:

- а) зрозуміла/ зрозумів;
- б) не зрозуміла/ зрозумів;
- в) цікава;
- г) нецікава;
- д) розвиваюча;
- е) корисна;
- є) пізнавальна.

VII. Домашнє завдання.

1. Записати в абетковій послідовності назви творів М. Слабошпицького:

- «Славко і Жарко»
- «Озеро Олдан»
- «Гілка ялівцю з Сааремаа»
- «Хлопчик Валь».

2. Заповнити робочий аркуш.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Сапун Г. Українська мова та читання: підручник для 4 класу загальної середньої освіти у двох частинах. Частина 1. Тернопіль: Підручники і посібники, 2021. 65с.
2. Біографія та твори М. Слабошпицького. URL: <https://Lib.com.ua>
3. Біографія та твори М. Слабошпицького. URL: <https://share.google/wXv6e114JewAICVXu>.
4. Біографія та твори М. Слабошпицького. URL: <https://share.google/fxocyxt9vtycm1lik>
5. Розробки уроків до підручника Г. Сапун. Українська мова. 4 клас. URL: <https://pp-books.com.ua/ukrayinska-mova-4-klas-rozrobky-urokiv-1-2-semestr-do-pidruchn-g-sapun-pdf/->
6. Презентації: українська мова та читання 4 клас до підручника Г. Сапун. URL: <https://pp-books.com.ua/prezentacziyi-ukrayinska-mova-ta-chytannya-4-klas-chastyna-1-do-pidruch-g-sapun/->
7. Структура сучасного уроку. URL: <https://vseosvita.ua/library/prezentatsiia-struktura-suchasnoho-uroku-746776.html> -

Н. Б. Бурчак, М. В. Кравченко, учителі історії опорного закладу освіти «Христинівський ліцей» Христинівської міської ради Черкаської області

ІНТЕРАКТИВНИЙ УРОК ІСТОРІЇ У 7 КЛАСІ: СУЧАСНІ МЕТОДИ ТА АКТИВНІ ФОРМИ НАВЧАННЯ

Сучасний учитель історії у роботі з цією віковою групою має володіти не лише глибокими фаховими знаннями, а й майстерно застосовувати новітні методи навчання. Для того, щоб процес пізнання став інтерактивним та практично значущим, традиційні уроки повинні поступатися місцем живому формату: рольовим іграм, командним проектам та цифровим платформам. Саме поєднання класики з мультимедійними квестами має забезпечити повне залучення учнів і перетворити навчання на емоційно насичене дослідження.

Наш багаторічний педагогічний досвід, здобутий за понад 27 років викладання історії у різних класах, переконав нас у тому, що сучасні інтерактивні методи навчання не лише підвищують ефективність засвоєння знань, а й кардинально змінюють ставлення учнів до предмета. Особливо це помітно у 7 класі, коли підлітки перебувають у віковому періоді інтенсивного розвитку критичного мислення, емоційної чутливості та соціальної активності. Учні цього віку вже не задовольняються пасивним отриманням інформації: вони прагнуть аналізувати, обговорювати, ставити запитання, висловлювати власні судження та брати участь у дискусіях. Саме тому традиційна модель «вчитель читає — учні записують» стає недостатньою для формування глибоких знань та компетентностей.

Ми переконалися, що створення інтерактивного середовища на уроках історії дає змогу поєднати навчання з активною практичною діяльністю. Учні беруть участь у моделюванні історичних ситуацій, відтворюють події у формі рольових ігор, розігрують дискусії між історичними персонажами або соціальними групами, створюють власні «новини» та проекти, які відображають минулі процеси з точки зору різних учасників. Наприклад, під час обговорення соціальної структури середньовічного

міста учні виконують ролі ремісників, купців, дворян та міської ради, аргументуючи свої позиції, пропонуючи компроміси та моделюючи наслідки різних рішень. Така активність формує у них аналітичне мислення: учні вчаться оцінювати історичні факти, визначати причинно-наслідкові зв'язки, порівнювати точки зору різних груп і прогнозувати наслідки рішень.

Інтеграція творчих завдань дозволяє поглибити розуміння матеріалу. Учні створюють міні-проекти, комікси, подкасти, відеорепортажі, презентації, які відображають не лише факти, а й емоційний та культурний контекст подій. Наприклад, при вивченні національно-визвольних рухів українського народу учні розробляли подкасти у форматі новинного репортажу, де описували події з позицій учасників, аналізували мотиви дій та робили власні висновки. Під час роботи над такими проектами розвиваються навички командної роботи, розподілу ролей, планування завдань, аргументації своєї позиції та прийняття колективних рішень.

Не менш важливим є використання цифрових технологій та інтерактивних платформ. Використання Kahoot, Quizizz, LearningApps, Padlet та Jamboard дозволяє створювати віртуальні квести, інтерактивні тести та колективні схеми, які стимулюють конкуренцію та взаємодію. Наприклад, під час онлайн-квесту «Середньовічні замки та лицарство» учні одночасно виконували завдання на визначення архітектурних елементів, змагання між групами мотивувало до швидкого пошуку правильних відповідей, а інтерактивна дошка давала можливість обговорювати результати та робити висновки в реальному часі.

Особливу роль у формуванні компетентностей відіграє розвиток емпатії та громадянської позиції. Учні вчаться ставити себе на місце історичних персонажів,

аналізувати їхні мотиви та переживання, порівнювати їх з сучасними соціальними явищами. Це сприяє формуванню не лише історичних знань, а й морально-етичних цінностей, критичного мислення та готовності до конструктивної взаємодії в колективі.

Таким чином, саме комплексна інтеграція практичних, творчих і цифрових завдань на уроках історії у 7 класі дозволяє формувати у учнів цілий спектр компетентностей: аналітичне та критичне мислення, навички командної роботи, здатність приймати обґрунтовані рішення, висловлювати власну позицію, проявляти емпатію та розуміння історичного і соціального контексту. Такий підхід робить навчання живим, емоційно насиченим, інтерактивним та значущим, готуючи учнів до усвідомленого пізнання не лише історії, а й світу навколо них.

Ми, як педагоги з багаторічним стажем (27 років — одна з нас, викладання історії з 5 по 11 клас; колега — теж немалий досвід роботи у середній школі), маємо змогу спиратися на широкий спектр методичних підходів і відчувати, що саме працює у різних вікових групах. Наш досвід показує: поєднання традиційних методів викладання, таких як пояснення вчителя, робота з підручником і конспект, із сучасними інтерактивними технологіями, дозволяє створювати насичений, динамічний урок. Такий урок враховує індивідуальні особливості кожного учня, різні стилі навчання, рівень мотивації та готовність до самостійної роботи.

Особливо важливо, що у 7 класі учні перебувають на етапі активного розвитку критичного мислення, соціальної компетентності та самостійності. Вони потребують середовища, де можна ставити запитання, висловлювати сумніви, сперечатися, моделювати альтернативні варіанти історичних подій та приймати власні обґрунтовані рішення. Саме тому ми впроваджуємо інтерактивні методи, які дозволяють учням не просто сприймати інформацію, а безпосередньо її досліджувати та переживати.

Наприклад, під час вивчення теми **«Суспільство середньовічної Європи»** учні виконують ролі дворян, селян, торговців та ремісників, аргументуючи свої позиції у «парламентських дебатах», а потім створюють колективну схему взаємодії соціальних груп на інтерактивній онлайн-дошці Padlet. Урок з теми **«Національно-визвольні рухи українського народу»** може включати створення відеорепортажів або подкастів із позиції очевидців, що дозволяє не лише аналізувати факти, а й переживати події емоційно, формуючи емпатію та усвідомлення історичної значущості.

Ми також активно використовуємо цифрові інструменти: Kahoot, Quizizz, LearningApps, Jamboard. Вони перетворюють повторення матеріалу на цікаву інтерактивну гру, стимулюють здорову конкуренцію та дозволяють оцінювати засвоєння знань у режимі реального часу. Завдяки таким методам уроки стають більш динамічними, а учні — більш зацікавленими та мотивованими до навчання.

На наших уроках ми широко застосовуємо рольові ігри, які дають учням можливість не лише відтворювати історичні події, а й «оживляти» минуле, аналізувати соціальні та економічні взаємозв'язки, а також навчатися приймати рішення у складних історичних ситуаціях. Одним із найбільш ефективних прикладів є **інтерактивний захід у форматі «Парламент середньовічного міста»**, який ми проводимо під час вивчення теми **«Суспільство та держава в середньовічній Європі»**.

Перед початком гри ми детально готуємо учнів: кожна група отримує опис своєї соціальної ролі — монархів, дворян, ремісників, селян і торговців. Крім того, учні отримують короткі історичні довідки, основні права та обов'язки своєї групи, економічні умови і навіть приклади конфліктних ситуацій, які були характерні для того часу. Ми проводимо міні-інструктаж, де пояснюємо правила взаємодії та очікувані результати: кожна група

має підготувати позиційну промову, аргументувати свої інтереси, реагувати на дії інших груп та шукати компроміси у суперечливих питаннях.

Наприклад, під час однієї з таких ігор ми ставимо ситуацію: король вирішує підвищити податки для всіх соціальних груп задля фінансування оборони королівства. Вчитель задає питання:

Вчитель: «Уявіть, що ви дворяни, і король пропонує підвищити податки. Як ви відреагуєте?»

Учень (дворянин): «Ми можемо погодитися лише частково, бо наші землі вже обкладені великими податками. Пропонуємо альтернативу — підвищити податок на торговців, які отримують прибуток від обміну товарами».

Учень (торговець): «Це несправедливо! Ми ризикуємо збанкрутувати і втратити засоби для життя. Пропонуємо іншу систему — введення податку на розкіш та дорогі товари, а не на базові ресурси».

Учень (селянин): «Ми вже сплачували оброки і повинні забезпечувати родини. Можливо, краще взагалі не підвищувати податки для селян, щоб уникнути повстань».

Учень (монарх): «Я розумію ваші зауваження, але державі необхідні кошти для оборони. Давайте обговоримо компромісну систему, де податки будуть пропорційні доходам кожної групи».

Після цього ми організовуємо колективне обговорення, де кожна група представляє свою позицію, аргументи та пропозиції. Учні навчаються не лише висловлювати власну думку, а й слухати інших, вести дискусію, шукати компроміси та оцінювати наслідки історичних рішень.

Щоб підсилити ефект, ми використовуємо цифрові інструменти, такі як Padlet або Jamboard. На цих платформах учні створюють візуальні схеми соціальної структури середньовічного міста, позначають взаємозв'язки між групами, економічні потоки та суперечливі ситуації. Наприклад, у Padlet можна створити карту взаємодії: дворяни — ремісники, торговці — селяни, король — усі групи, позначити, які податки кожна група сплачує та які конфлікти виникають. Це дає змогу учням наочно побачити причинно-наслідкові зв'язки та краще зрозуміти механізми соціальної взаємодії.

Після завершення гри ми проводимо рефлексію: учні аналізують власні дії та рішення, обговорюють, які стратегії були ефективними, а які — ні. Вони відповідають на питання: «Що б ви змінили у своїй ролі?», «Які компроміси були найважчими?», «Як би ваша група діяла у реальному житті?» Такий підхід не лише закріплює знання, а й формує навички критичного мислення, аргументації, командної роботи та емпатії — уміння розуміти позиції інших та оцінювати наслідки рішень у соціальному контексті.

Впровадження рольових ігор у поєднанні з цифровими платформами робить уроки історії живими, динамічними та максимально наближеними до реального життя, де учні відчують себе не пасивними слухачами, а активними учасниками історичного процесу, здатними аналізувати, дискутувати та приймати рішення на основі фактів і логіки.

Ще одним надзвичайно ефективним методом у нашій практиці є **проектна діяльність**, яка дозволяє учням об'єднувати знання з історії з творчим та сучасним підходом до подання матеріалу. Учні 7 класу працюють у невеликих групах по 3–5 осіб, отримуючи чітко визначене завдання: дослідити певну історичну подію, підготувати джерела та створити сучасну форму презентації, наприклад, подкаст, відео-репортаж або мультимедійну презентацію. Кожна група отримує історичну тему, хронологічні рамки та інструкцію щодо розподілу ролей: хтось збирає факти та аналізує джерела, хтось готує «сценарій», хтось відповідає за мультимедійне оформлення, а хтось виступає як «ведучий» або «кореспондент».

Наприклад, під час вивчення теми **«Визвольні рухи українського народу»** ми запропонували учням створити подкасти у форматі новинного репортажу або відео-сюжетів, де вони представляли історичні факти, свідчення очевидців, цитати з документів та власні висновки. Кожна група повинна була відтворити атмосферу того часу, додати звукові ефекти або графічні вставки, щоб передати емоційний контекст події.

Учні шукали відповіді на питання:

1. Які соціальні та політичні фактори вплинули на розвиток подій?
2. Які були наслідки дій різних сторін?
3. Як би учасники подій оцінювали свої рішення сьогодні?

Учні активно обговорювали ролі та сценарії:

Учень 1: «Ми зробили новини з 1648 року — передаємо події Битви під Жовтими Водами. Тут наші «кореспонденти» з обох сторін дають коментарі та оцінюють тактичні рішення».

Учень 2: «Ми додали карту руху військ та графічну шкалу втрат, щоб слухачі могли краще уявити масштаб подій».

Учень 3: «У подкасті ми використали цитати свідків і звернули увагу на мотиви дій різних учасників — селян, козацтва та шляхти».

Вчитель: «Чудово! Зверніть увагу, як мотиви дій учасників вплинули на результат. Спробуйте дати оцінку, чому події розгорталися саме так, які фактори були вирішальними, а які — другорядними».

Для підсилення ефекту ми інтегруємо цифрові платформи: учні розміщують свої проекти на Google Classroom або Padlet, обмінюються коментарями та пропозиціями, оцінюють роботу інших груп і самі отримують зворотний зв'язок. Це дозволяє не лише підвищити мотивацію, а й розвивати критичне мислення, навички аналізу інформації, колективної роботи та самостійної творчості.

Після презентації ми проводимо рефлексію: учні обговорюють, що вдалося передати найяскравіше, які моменти були складними для відтворення історичної реальності, як сучасні методи допомогли їм краще зрозуміти події. Вони також порівнюють свою інтерпретацію з підручником та історичними джерелами, що стимулює глибше розуміння та усвідомлення причинно-наслідкових зв'язків у історії.

Таким чином, проектна діяльність перетворює навчання на живий, емоційно насичений процес, де учні одночасно опановують історичні знання, цифрові навички та соціальні компетентності. Вони не лише засвоюють факти, а й вчаться аналізувати, оцінювати, співпрацювати та критично мислити, що робить уроки історії цікавими, сучасними та практично значущими.

Щоб активізувати мислення учнів та розвинути їхні аналітичні здібності, ми широко використовуємо метод мозкового штурму у поєднанні з проблемними запитаннями. Цей підхід дозволяє залучити кожного учня до активної роботи, стимулює креативність, сприяє розвитку логічного та критичного мислення, а також формує навички аргументації та дискусії.

Наприклад, перед вивченням теми **«Середньовічні міста та ремесла»** ми ставимо учням проблемне запитання:

Вчитель: «Уявіть, що ви стали мером середньовічного міста у 14 столітті.

1. Як би ви його розвивали?
2. На що звернули б увагу в першу чергу: оборону, економіку, ремесла, торгівлю, освіту чи культурне життя?»

На першому етапі учні працюють у парах: вони швидко записують усі свої ідеї, не оцінюючи їх спочатку, а просто фіксують кожну думку на листках або в цифровій формі, наприклад у Google Jamboard чи Padlet. Кожна пара намагається запропонувати максимальну кількість варіантів, враховуючи соціально-економічні та політичні особливості середньовічного міста.

Наприклад:

- «Побудувати нові ринки для ремісників і торговців, щоб підвищити доходи міста».
- «Зміцнити міські стіни та організувати ополчення для захисту від набігів».
- «Запровадити ремісничі цехи, щоб покращити якість товарів та забезпечити стабільну роботу майстрів».
- «Встановити податки, але пропорційно доходам, щоб не виникало невдоволення».

На другому етапі пари об'єднуються у невеликі групи по 4–6 учнів для обговорення та сортування ідей: вони аналізують, які пропозиції реалістичні, які потребують додаткових ресурсів, які можуть конфліктувати з іншими інтересами. Учні вчаться порівнювати альтернативні сценарії розвитку, оцінювати переваги та недоліки кожного рішення, аргументувати власну позицію та реагувати на зауваження інших.

Учитель: «Подивіться на всі пропозиції вашої групи. Які з них реально могли б покращити життя у місті, а які могли б призвести до конфліктів між різними соціальними групами?»

Учень: «Якщо ми зменшимо податки для ремісників, це стимулює виробництво, але селяни можуть відчувати, що їхні обов'язки зросли».

Учень: «Побудова нових стін захистить місто від нападів, але забере багато ресурсів, які можна було б використати на розвиток торгівлі».

На фінальному етапі проводиться колективне обговорення всіх пропозицій на рівні класу. Учні презентують ідеї своїх груп, вчаться вести аргументовану дискусію, оцінювати альтернативні варіанти та робити колективні висновки. Для наочності використовуємо інтерактивні дошки: кожна пропозиція групи позначається кольоровими картками, додаються стрілки зв'язків між соціальними групами, ресурсами та ризиками. Це дозволяє учням візуалізувати складні історичні процеси та взаємозв'язки між економікою, політикою і культурним життям міста.

Після завершення мозкового штурму ми проводимо рефлексію: учні оцінюють, як їхні рішення могли б вплинути на життя міста, які фактори були вирішальними, що вони б змінили у власних стратегіях. Такий підхід не лише закріплює знання про середньовічні міста та ремесла, а й формує ключові компетентності: критичне мислення, вміння працювати в команді, аргументувати свої рішення, порівнювати альтернативні сценарії та оцінювати наслідки рішень.

Таким чином, використання методу мозкового штурму та проблемних запитань робить уроки історії живими, динамічними та інтерактивними, стимулює активну участь кожного учня і перетворює класну кімнату на простір для творчого мислення, аналізу і практичного застосування історичних знань.

Ми також активно застосовуємо інтерактивні онлайн-платформи, такі як Kahoot, Quizizz, LearningApps, що дозволяють зробити уроки динамічними, цікавими та мотивуючими для учнів. Наприклад, **на уроці «Середньовічне лицарство та замки»** ми організували **інтерактивний квест**, який поєднував знання з історії, логіку та командну роботу. **Учні отримували різні завдання:**

- Розпізнати архітектурні елементи замків (бастіони, рови, ворота, донжони) і позначити їх на схемах;
- Скласти схеми оборони замку, визначити стратегічні точки, слабкі місця та способи захисту;
- Ідентифікувати відомих лицарів, їхні подвиги та участь у битвах;
- Встановити зв'язок між історичними подіями та розвитком замкової архітектури.

Всі відповіді учнів автоматично вносилися на платформу та відображалися на інтерактивній дошці у реальному часі. Це створювало змагальний ефект, підвищувало мотивацію та стимулювало активну участь

навіть тих учнів, які зазвичай неохоче беруть слово у класі. Крім того, інтерактивний формат дозволяє одразу бачити помилки та обговорювати їх, що сприяло швидкому засвоєнню матеріалу та формуванню навичок критичного мислення.

Ще одним ефективним прийомом є **метод «живої хронології»**. Клас перетворюється на простір для хронологічного моделювання історичних подій. Учні отримують ролі: одні стають «живими датами», інші — «історичними подіями». Вони розташовуються у класі в хронологічному порядку, розповідаючи про свою подію, її значення та взаємозв'язки з іншими подіями. Наприклад, під час вивчення теми «Лицарство та великі битви Середньовіччя» один учень стає «Битвою при Гастінґсі, 1066 рік», інший — «Королем Вільгельмом Завойовником», а третій — «Розвитком замкової оборони». Кожен розповідає коротко, але змістовно, як його подія впливає на наступні та попередні.

Ця активність має декілька педагогічних ефектів одночасно:

Учні краще запам'ятовують хронологію, оскільки рухаються та взаємодіють у просторі;

- Відчувають причинно-наслідкові зв'язки, бачать, як події впливають одна на одну;
- Закріплюють знання через емоційне переживання та рольове включення, що значно підвищує мотивацію та цікавість;
- Розвивають комунікаційні та презентаційні навички, оскільки кожен учень має коротко, чітко та аргументовано представити свою подію.

Крім того, ми часто поєднуємо «живу хронологію» з цифровими інструментами: після виступу учнів результати хронології переносяться у цифрові лінійки часу або інтерактивні карти, що дозволяє зберегти їхню роботу та обговорювати у наступних уроках. Таким чином, комбінація онлайн-платформ і активних рольових методів робить уроки історії динамічними, інтерактивними та максимально наближеними до реального пізнання історії, сприяючи розвитку мислення, аналітики та творчого підходу у кожного учня. Для формування громадянської компетентності та емпатії ми використовуємо аналіз листів, щоденників та свідчень очевидців. Наприклад, при вивченні національно-визвольних рухів учні готують короткі сценічні постановки, де відтворюють події з точки зору різних соціальних груп. Це допомагає зрозуміти мотиви дій людей минулого та формує навички критичного аналізу інформації.

Практика показує, що поєднання інтерактивних методів, цифрових технологій, рольових ігор і проектної діяльності значно підвищує мотивацію учнів, розвиток креативності та критичного мислення. Учні стають активними суб'єктами навчання, здатними аналізувати, порівнювати, робити висновки та співпрацювати у команді.

Коли учні беруть участь у рольових іграх, вони «оживляють» історичні події: розподіляють соціальні ролі, відстоюють позиції, аргументують рішення та аналізують соціальні конфлікти минулого. Наприклад, у «Парламенті середньовічного міста» вони моделюють взаємодію монархів, дворян, ремісників і селян, що дозволяє відчувати динаміку соціальної взаємодії, побачити суперечності між групами і зрозуміти, як компроміси впливали на розвиток суспільства.

Проектна діяльність дає змогу учням поєднати дослідження історичних фактів із сучасними формами презентації матеріалу. Створення подкастів, відеорепортажів або мультимедійних презентацій змушує учнів збирати джерела, аналізувати їх, формувати власну думку та передавати її зрозуміло для аудиторії. Під час проєктів вони вчаться працювати у команді, розподіляти ролі, планувати час, шукати креативні рішення та презентувати результати, одночасно засвоюючи історичні знання глибше та ефективніше, ніж під час традиційної лекції.

Інтеграція цифрових платформ (Kahoot, Quizizz, LearningApps, Padlet, Jamboard) перетворює урок на динамічну ігрову та дослідницьку діяльність, де учні можуть миттєво перевіряти свої знання, порівнювати результати з іншими групами, відстежувати прогрес та отримувати зворотний зв'язок у реальному часі. Наприклад, інтерактивні квести «Середньовічні замки та лицарство» дозволяють учням розпізнавати архітектурні елементи, складати схеми оборони, ідентифікувати відомих лицарів та події, а автоматичне відображення результатів на дошці створює атмосферу змагання та стимулює до активної участі.

Метод «живої хронології» формує глибоке уявлення про причинно-наслідкові зв'язки в історії. Коли учні стають «живими датами» або «історичними подіями», розташовуються у хронологічному порядку та розповідають про значення своєї події, вони відчують динаміку історичного процесу, бачать взаємозв'язки між явищами та усвідомлюють, як окремі рішення та події впливали на розвиток суспільства. Така активність поєднує рух, емоції, командну взаємодію та креативне мислення, що значно підвищує ефективність навчання та запам'ятовування матеріалу.

Таким чином, сучасний урок історії у 7 класі стає синтезом знань, практичних навичок, творчості та ціннісного виховання. Учні не просто запам'ятовують дати та факти — вони аналізують історичні процеси, оцінюють альтернативні сценарії розвитку подій, аргументують свої рішення та формують власну позицію щодо історичних явищ. Уроки стають середовищем, де поєднуються критичне мислення, емпатія, командна робота, творчість та цифрова грамотність, що готує учнів до активного громадянського життя та усвідомленого сприйняття історії як науки, що відображає реальне життя.

Поєднання класичних і сучасних методів навчання допомагає створити середовище, де історія стає не абстрактним предметом, а живим і цікавим процесом пізнання. Учні не лише опановують знання, а й набувають компетентностей, передбачених Державним стандартом базової середньої освіти: умінь аналізувати інформацію, робити висновки, аргументувати позицію, працювати в групі, ставити запитання та шукати відповіді.

Особливо важливо, що такі підходи сприяють формуванню патріотичних цінностей, емпатії та громадянської свідомості. Досліджуючи історію власного народу та порівнюючи її з сучасністю, учні розуміють, якою важливою є участь кожного у житті суспільства, як історичний досвід формує сьогодення і впливає на майбутнє.

Отже, інтерактивний урок історії — це не лише засіб підвищення ефективності навчання, а й потужний чинник розвитку особистості. Використання сучасних методів дозволяє перетворити клас на простір відкритого пізнання, де академічні знання поєднуються з емоційним і творчим досвідом, а учень стає активним дослідником минулого. Такий підхід перетворює історію на живе середовище для формування компетентностей, патріотизму та критичного мислення, готуючи молодь до усвідомленого життя у сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт базової та повної загальної середньої освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1392. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text>
2. Фоменко В. Історія та інтерактив: практичні кейси для 5–9 класів. Львів, 2022. 112 с.
3. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: навчальн.-методич. Посібник. Київ, 2019. 88 с.
4. Савченко О. Компетентнісний підхід у навчанні історії. Харків, 2020. 96 с.
5. Методичні рекомендації МОН України щодо інтерактивного навчання та проектної діяльності. Київ, 2021. 72 с.