

Історія

УДК 94:37.091:004

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.19401780>

Роль цифрових технологій у модернізації історичної освіти в Україні

Маліков Василь Володимирович,

Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут», м. Харків, Україна, <https://orcid.org/0000-0001-7395-8496>

Довбенко Тетяна Володимирівна,

старший викладач кафедри соціально-гуманітарних дисциплін,
Національний університет фізичного виховання і спорту України,
м. Київ, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-6715-2899>

Галицька-Дідух Тамара Вячеславівна,

кандидат історичних наук, доцент кафедри історії України і методики викладання історії, Карпатський національний університет імені Василя Стефаника, м. Івано-Франківськ, Україна,
<https://orcid.org/0000-0002-0950-5182>

Прийнято: 13.03.2026 | Опубліковано: 30.03.2026

***Анотація:** Масштабна цифровізація освіти в Україні пришвидшилася через пандемію COVID-19 та повномасштабне вторгнення 2022 року. Це зумовило потребу в технологічному оновленні освітнього процесу. Цифрові технології змінюють не лише технічний аспект навчання, а й сам зміст,*

методи та логіку викладання історії. Метою дослідження є теоретичне обґрунтування функцій цифрових технологій у модернізації історичної освіти в Україні. Це передбачає аналіз конкретних інструментів і практик їхнього застосування, виявлення педагогічних переваг та обмежень, а також розроблення концептуальних засад технологічно орієнтованого навчання з урахуванням специфіки дисципліни. Для досягнення мети було застосовано міждисциплінарний підхід, який охоплює порівняльно-педагогічний аналіз освітніх моделей та систематизацію фахових наукових джерел. У дослідженні здійснено структурний і функціональний аналіз впливу цифрових інструментів на досягнення педагогічних цілей у вивченні історії. Встановлено, що інноваційні засоби, зокрема платформи для дистанційного навчання, системи інтерактивних карт, цифровізовані архівні бази даних та елементи гейміфікації, значно розширюють доступ здобувачів освіти до першоджерел, підвищують зацікавленість у навчанні та розвивають критичне мислення. Водночас виявлено, що впровадження цифрових інструментів без належного методичного супроводу може призвести до спрощення складних історичних наративів та зниження здатності здобувачів до самостійного критичного мислення. Виклики, зумовлені російською агресією, прискорили цифровізацію культурної спадщини та стимулювали появу нових освітніх ресурсів: цифрових архівів свідчень і AR-реконструкцій пошкоджених пам'яток, які забезпечують безпосередній доступ до живої історії. Цифрова модернізація історичної освіти в Україні є системним процесом, що потребує науково обґрунтованого планування, збалансованості між новим інструментарієм і традиційними методами роботи з джерелами, хронологією та аргументацією.

Ключові слова: е-навчання, модернізація освіти, навчання історії, гейміфікація, дистанційне навчання, критичне мислення, цифровізація освіти.

**The role of digital technologies in the modernization of history education in
Ukraine**

Vasyl Malikov,

National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”,
Kharkiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0001-7395-8496>

Tetyana Dovbenko,

Senior Lecturer, Department of Social and Humanitarian Disciplines,
National University of Physical Education and Sports of Ukraine,
Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-6715-2899>

Tamara Halytska-Didukh,

Candidate of Historical Sciences, Associate Professor of the Department of
History of Ukraine and Methods of Teaching History, Vasyl Stefanyk Carpathian
National University, Ivano-Frankivsk, Ukraine,
<https://orcid.org/0000-0002-0950-5182>

***Abstract:** The large-scale digitalization of the education system in Ukraine has accelerated due to the spread of the COVID-19 pandemic and the full-scale armed invasion of 2022, and, as a result, there has been a need for technological updating of humanitarian subjects, especially history. Digital technologies change not only the technical aspect of learning, but also the content, methods and logic of teaching history. The main goal of the study is to theoretically substantiate the functions of digital technologies in the modernization of historical education in Ukraine by analyzing specific tools and practices of their application, identifying pedagogical advantages and limitations, as well as establishing the conceptual*

foundations of technologically oriented learning taking into account the characteristics of the discipline. To achieve this topic, an interdisciplinary approach was used, combining pedagogical analysis, comparative analysis of educational models and a systematic review of scientific literature. During the study, a structural and functional analysis of the assessment of the impact of digital tools on achieving pedagogical goals in the study of history was conducted. The study found that digital tools, especially platforms for distance learning, interactive map systems, digitized archival databases and gamification components, significantly expand students' access to primary sources, increase interest in learning and develop the ability to critically evaluate information. At the same time, it was found that the introduction of digital tools without appropriate methodological support can lead to the simplification of complex narratives and the weakening of students' ability to independent analytical thinking. The armed conflict in Ukraine accelerated the process of digitizing cultural heritage and created a new group of educational resources - digital archives of testimonies and AR-reconstructions of damaged monuments, which provide students with direct access to the events of their own history. Modernization of historical education in Ukraine through digitization is a systemic process that requires a scientifically sound curriculum, a balance between new tools and classical rules of professional work with sources, chronology and argumentation.

Keywords: *e-learning, modernization of education, history teaching, gamification, distance learning, critical thinking, digitalization of education.*

Постановка проблеми. Сучасний стан освіти в Україні зумовлений сукупністю зовнішніх чинників, що пришвидшують технологічну трансформацію освітнього середовища. До 2020 року впровадження цифрових інструментів в українську середню освіту школи було фрагментарним і

залежало від локальних умов та ресурсних можливостей. Пандемія COVID-19 та повномасштабне вторгнення Росії на територію України у лютому 2022 року перетворили цифровізацію освіти зі змістового компонента викладання на структурну необхідність для всієї педагогічної спільноти. Через тривалі вимкнення електроенергії, неможливість відвідувати офлайн-заняття та руйнування значної кількості цивільної інфраструктури, зокрема закладів освіти, мільйони здобувачів були змушені навчатися в умовах переміщення. За таких умов проблема технологічного забезпечення освітнього процесу набула особливої значущості для освітян і суспільства загалом.

У цьому контексті особливої уваги заслуговує специфіка цифровізації в межах соціальних та гуманітарних дисциплін, зокрема в історичній освіті. Цифрові інструменти, такі як програми моделювання та симулятори, поширені під час викладання природничих наук та математики, у процесі вивчення історії не розкрили свій освітній потенціал. В умовах активної інформаційної війни вивчення всесвітньої історії та історії України набуває важливого значення для формування навичок критичного мислення та стійкості до маніпуляцій.

Проблема полягає в тому, що практичне впровадження цифрових технологій у викладання історії значно випередило теоретичне осмислення їхнього потенціалу. Нині відсутня цілісна концептуальна база, яка б дала змогу педагогам свідомо обирати цифрові інструменти відповідно до конкретних дидактичних цілей, а не керуватися лише їхньою технічною доступністю. З огляду на це важливо вивчити питання впливу цифрових технологій на методику викладання та вивчення історії в українських закладах освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання цифровізації освіти є об'єктом активних досліджень у сучасній українській та закордонній педагогіці. Комплексний аналіз викликів і можливостей цифрової

трансформації освіти в Україні здійснюють А. Кримська та співавтори, які виявляють суперечність між потенціалом цифрових платформ і нерівністю технічного доступу в різних регіонах та соціальних групах. Автори обґрунтовують необхідність системної державної підтримки інфраструктури цифровізації [1]. Питання забезпечення педагогів дієвим цифровим інструментарієм у контексті дистанційного навчання досліджують О. Овчарук та колеги, які констатують значну нерівномірність готовності педагогів до застосування цифрових засобів, що зумовлена типом закладу освіти та регіональними особливостями [2].

Роль інноваційних технологій у навчанні історії України аналізує Л. Галуха. Спираючись на методологію PRISMA, вона систематизує підходи до застосування VR/AR та інтерактивних платформ і підтверджує ефективність імерсивних технологій для засвоєння складного матеріалу, водночас вказуючи на фрагментарність наявної доказової бази [3]. Питання технологічних практик у викладанні гуманітарних дисциплін досліджують В. Просалова та співавтори. На прикладі уроків літератури дослідники доводять, що ігрові механіки значно підвищують мотивацію здобувачів, проте водночас потребують чіткої дидактичної структури для запобігання поверхневому засвоєнню матеріалу [4].

На міжнародному рівні колектив науковців на чолі з Дж. Лі в системному огляді показує, що цифрова трансформація музейного середовища – поєднання VR-турів, освітніх застосунків і відкритих онлайн-колекцій – значно підвищує інклюзивність доступу до першоджерел та залученість аудиторії до інтерпретаційного процесу [5]. Вплив воєнного конфлікту на пріоритети цифрової трансформації в Україні та роль цифровізованих ресурсів як навчального матеріалу аналізує О. Бірвова. Дослідниця констатує появу якісно

нової категорії освітніх ресурсів, створених на основі оцифрованих матеріалів зі збереження культурної спадщини [6].

Питання цифрової трансформації підготовки педагогів досліджують І. Іванюк та О. Овчарук, які за результатами опитування 2021 року зафіксували основні проблеми та потреби педагогів в організації дистанційного навчання, зокрема відсутність методичного супроводу й нерівномірність технічної готовності [7]. Розвиток освітньої політики України в контексті євроінтеграції та цифрової трансформації аналізують Н. Іваненко та колеги, підтверджуючи, що цифровізація освіти є невіддільною частиною національної стратегії наближення до стандартів ЄС [8]. Проблему «цифрового розриву» між різними соціальними групами та регіонами розглядають В. Сидоренко та співавтори, які наголошують на необхідності системної державної підтримки цифрового капіталу педагогів вищої освіти [9]. Предметну специфіку підготовки вчителів історії в умовах дистанційної освіти досліджують Г. Марінченко та С. Моцак. Автори з'ясовують, що опанування цифрових інструментів комунікації є необхідним складником фахової компетентності історика в сучасних умовах [10]. Технологію навчального е-портфоліо як засобу формування професійної ідентичності майбутніх вчителів історії пропонує Г. Черевичний, доводячи її ефективність під час підготовки педагогів [11].

Аналіз наукової літератури засвідчує зростання інтересу до цифровізації освіти. Водночас більшість дослідників розглядають цифрові технології в освітньому процесі узагальнено або зосереджуються на окремих інструментах, не здійснюючи комплексного аналізу їхнього потенціалу саме в межах викладання історії.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значну кількість наукових досліджень, присвячених цифровізації освіти, у науковій літературі зберігається низка нерозв'язаних аспектів проблеми.

Зокрема, це питання відповідності цифрових інструментів дидактичним завданням історії, умови їхнього ефективного застосування для розвитку історичного мислення, а також відсутність концептуальної основи для їхньої систематичної категоризації за освітніми функціями.

Це дослідження спрямоване на розв'язання зазначених проблем шляхом теоретичного обґрунтування ролі цифрових технологій у модернізації історичної освіти в Україні. Передбачається категоризація основних типів інструментів за їхніми освітніми цілями та визначення педагогічних умов, за яких цифровізація сприятиме розвитку критичного мислення здобувачів, а не нівелюватиме їхню здатність до самостійної аналітичної роботи.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою дослідження є теоретичне обґрунтування ролі цифрових технологій під час модернізації історичної освіти в Україні, визначення їхнього дидактичного потенціалу та педагогічних обмежень, а також систематизація концептуальних принципів ефективної інтеграції цифрових технологій у викладання історії.

Для досягнення мети визначено такі завдання:

- 1) проаналізувати контекст цифровізації освіти в Україні та класифікувати основні цифрові технології, адаптовані до викладання історії;
- 2) визначити умови, за яких цифрові технології стимулюють розвиток аналітичного й критичного мислення здобувачів, а також окреслити виклики їхнього застосування під час викладання дисципліни;
- 3) сформулювати теоретичні узагальнення, що слугуватимуть концептуальною основою для розроблення методичних рекомендацій щодо ефективного застосування цифрових інструментів в історичній освіті.

Виклад основного матеріалу дослідження. Цифрові технології є важливим складником модернізації історичної освіти в Україні, оскільки вони забезпечують трансформацію змісту, методів та способів навчання відповідно

до потреб інформаційного суспільства та євроінтеграційного курсу держави. Цей процес є важливим чинником реформування освіти, що охоплює впровадження інноваційних педагогічних технологій, електронних освітніх ресурсів та розвиток цифрових компетентностей здобувачів.

Реалізація цього процесу варіюється залежно від специфіки регіону та типу закладу освіти. Якщо окремі інституції забезпечені інноваційними технологіями та мають підготовлений кадровий склад, то інші й надалі функціонують в умовах обмеженого доступу до інтернету, застарілого обладнання та фрагментарного методологічного забезпечення [1, с. 189; 2, с. 18].

Така нерівність є як технічною, так і сутнісною: різні установи мають неоднаковий доступ до високоякісного цифрового історичного контенту, зокрема цифровізованих архівних та музейних ресурсів. Проте штучний інтелект, адаптивні системи та розгалужені мовні моделі стають важливими складниками Education 4.0 в освітньому секторі.

Цифровізація освіти в Україні є трансформацією способу навчання, а не технічною модернізацією обладнання чи заміною паперових підручників електронними аналогами. Вона охоплює зміни в способі побудови взаємодії здобувачів, підходах до добору інформації, способах їхнього представлення. У цій системі педагог уже не є єдиним джерелом знань, натомість він набуває ролі методичного навігатора, який допомагає здобувачам опанувати численні цифрові ресурси та критично їх оцінювати. Це особливо важливо для викладання історії, де правильна інтерпретація джерел та формування власної аргументованої позиції є основними результатами.

Попри наявну нерівність, окреслюється низка напрямів застосування цифрових технологій для викладання історії. Їхня систематизація дає змогу

простежити відповідність певного дидактичного завдання конкретному технологічному рішенню. Результати цієї систематизації наведено в табл. 1.

Таблиця 1

Класифікація цифрових технологій у навчанні історії за дидактичною функцією

Тип технології	Приклади інструментів	Основна дидактична функція	Вплив на компетентності
LMS та дистанційні платформи	Moodle, Google Classroom, «Всеукраїнська школа онлайн»	Структурування освітнього процесу, забезпечення безперервності навчання	Самоорганізація, індивідуальний темп опрацювання матеріалу
Цифровізовані архіви та бази первинних джерел	Центральний державний історичний архів України, віртуальний музей «Дисидентський рух в Україні», оцифровані джерела Галузевого державного архіву СБУ, Europeana	Доступ до автентичних документів без фізичного відвідування архіву	Джерелознавчий аналіз, критика джерела, порівняльна інтерпретація
Інтерактивні ГІС та картографічні сервіси	ArcGIS StoryMaps, Historypin, OpenStreetMap (OSM), StoryMap JS або Scribble Maps	Просторовий і часовий аналіз процесів, кордонів, міграцій	Картографічне мислення, хронологічна компетентність
Технології VR/AR	Імерсивні VR-реконструкції, Authentic Ukraine – VR, Historic VR або Time Travel VR, «Backup Ukraine» AR	Занурення в реконструйоване середовище, візуалізація спадщини	Контекстуалізація, розвиток просторового сприйняття подій
Гейміфікація та ігрові механіки	Kahoot, Classcraft, освітні квести	Підвищення мотивації, закріплення хронологій і понять	Залученість, репродуктивне засвоєння, командна взаємодія

Тип технології	Приклади інструментів	Основна дидактична функція	Вплив на компетентності
Мультимедійні освітні ресурси	Відеоуроки, YouTube-канали з історії, освітні відеолекції, документальні фільми, інфографіка	Візуальне подання матеріалу, наочна презентація подій	Сприйняття, розуміння складних процесів і масштабів
Цифрові архіви усної історії	Архів усної історії Українського інституту національної пам'яті, Жива історія – онлайн-архів усно-історичних та візуальних джерел, «Великі трансформації (Ukraine: Great Transformations)», USC Shoah Foundation, Europeana oral history	Первинні свідчення безпосередніх учасників подій	Розвиток емпатії, критика усного джерела

Джерело: власна розробка авторів

Дані, наведені в табл. 1, дають змогу констатувати: різні категорії цифрових технологій не є взаємозамінними, оскільки кожна з них орієнтована на різний тип освітньої діяльності та сприяє формуванню конкретних навичок. Якщо LMS-платформи виконують передусім організаційно-логістичну функцію, то цифровізовані архіви та інтерактивні картографічні системи безпосередньо сприяють розвитку аналітичних умінь, необхідних для фахової компетентності з історії, зокрема роботи з джерелами, просторово-часовому аналізу, порівняльної критики наративів.

Особливого педагогічного значення набуває доступ до цифровізованих першоджерел. Історичні архівні документи, хроніки та картографічні матеріали доступні лише вузькому колу спеціалістів або здобувачам освіти великих університетських центрів. Проте з моменту цифровізації фондів, зокрема, Центрального державного історичного архіву України, Галузевого державного архіву СБУ та ін., а також долучення українських історичних

матеріалів до загальноєвропейської платформи Europeana ситуація значно змінилася. Будь-який викладач чи здобувач освіти, попри фізичне місцеперебування, має можливість працювати з автентичними документами так само, як і дослідник із великого університетського центру. Збройний конфлікт прискорив процес цифровізації для збереження культурної спадщини, а також дав змогу створити новий тип освітнього ресурсу – тривимірні AR-моделі об'єктів, фізичний доступ до яких втрачено або обмежено [6, с. 91].

Важливим є також потенціал інтерактивних картографічних сервісів. Застосування таких інструментів, як ArcGIS StoryMaps, дає змогу здобувачам освіти переглядати просторові дані, створювати тематичні карти, відстежувати рух кордонів держав та накладати різночасові шари зображень. Це перетворює процес навчання від простого пасивного запам'ятовування фактів про місця та часи до активного спостереження просторових змін. Наприклад, така техніка важлива під час вивчення поділу Польщі, дослідження змін кордонів України у ХХ столітті або масових міграцій під час Другої світової війни.

Картографічні сервіси надають особливі можливості для вивчення місцевої та регіональної історії. Здобувачі освіти в контексті відповідних хронологічних зрізів можуть самостійно створювати власні карти поширення етнічних груп, зміни адміністративно-територіального поділу, маршрутів торговельних шляхів або меж розселення козацьких формувань. Такий метод сприяє формуванню цілісного уявлення як про географічний простір, який залишається незмінним, так і про динаміку його перетворення під впливом політичних, демографічних та культурних процесів. Картографічне мислення є невіддільним елементом історичної компетентності, і саме цифрові геоінформаційні системи створюють для нього доступне й наочне середовище.

Для відтворення просторового та матеріального середовища минулого під час вивчення історії можуть бути застосовані інструменти VR/AR.

Технології реконструктивної контекстуалізації допомагають здобувачам освіти краще зрозуміти матеріал, оскільки вони паралельно активують зорові, слухові та просторові канали сприйняття. Це підвищує рівень залученості здобувачів до освітнього процесу та сприяє розумінню складного матеріалу. Проте будь-яка VR-реконструкція містить інтерпретаційні вибори, які за умови «ефекту присутності» можуть сприйматися здобувачами як документальна реальність, а не гіпотеза. Упровадження технологій віртуальної реальності вимагає обов'язкового методичного коментаря викладача, який розкриває умовність реконструкцій та спонукає до роздумів про обмеження історичного відтворення.

Особливо перспективним напрямом застосування імерсивних технологій в українській освіті є вивчення об'єктів культурної спадщини, що зазнали руйнувань або стали фізично недоступними. Проєкти на кшталт «Backup Ukraine» демонструють, як тривимірне сканування та AR-реконструкція можуть перетворити збережені цифрові копії пам'яток на повноцінні освітні ресурси. Здобувачі освіти без фізичної присутності можуть «відвідати» пошкоджену або зруйновану споруду, розглянути деталі її архітектурного оздоблення та дізнатися, наскільки воно важливе для національної ідентичності. Цей метод не лише полегшує доступ до навчальних матеріалів, а й формує відчуття особистої причетності до збереження культурної пам'яті.

У процесі експерименту Л. Уюн встановив, що здобувачі, які навчалися із застосуванням AR, продемонстрували істотно вищий рівень історичного розуміння порівняно з контрольною групою. Це підтверджується результатами підсумкового тестування. Крім того, дані опитування засвідчили помітне зростання навчальної мотивації здобувачів експериментальної групи. Матеріали спостережень та інтерв'ю додатково підтверджують, що

використання AR сприяло підвищенню рівня залученості здобувачів до обговорень та їхній активній пізнавальній діяльності порівняно з представниками контрольної групи. Отримані результати узгоджуються з попередніми науковими дослідженнями, які акцентують на перевагах AR у підвищенні якості навчального досвіду завдяки інтерактивним і дослідницько орієнтованим візуалізаціям. На цій основі автором запропоновано модель використання AR, що не лише поглиблює історичне розуміння, а й стимулює активну участь здобувачів в освітньому процесі [13].

Окремої уваги заслуговує гейміфікація, яка є одним із найдискусійніших технологічних методів, проте найбільш амбівалентних за педагогічним впливом. Ігрові техніки покращують залученість та мотивацію здобувачів освіти, однак їхній вплив на навчальні досягнення залежить від якості розробки для викладання [14, с. 1]. Реалізації гри на основі історичного розслідування «Jo Wilder and the Capitol Case» у класах 3–5-го ступенів у Вісконсині присвячене дослідження П. Уордріпа та співавторів. Дослідники виявили п'ять окремих дидактичних цілей, якими керувалися вчителі під час інтеграції гри в освітній процес: від введення в тему до розвитку навичок роботи з першоджерелами та формування аналітичного мислення. Результати засвідчили, що успішність застосування гри визначається не самим інструментом, а педагогічним задумом учителя [15].

Гейміфікація є ефективною для закріплення раніше набутих знань. Для розвитку аналітичних навичок, зокрема інтерпретації джерел, аргументації та порівняльного аналізу, необхідні спеціально сконструйовані завдання високого когнітивного рівня. За їхньої відсутності гейміфікація ризикує перетворитися на самоціль, пропонуючи лише ігрову активність замість глибокого й концептуально вмотивованого опрацювання матеріалу.

Прикладом ефективного застосування гейміфікації в контексті вивчення історії можуть слугувати рольові квести, побудовані на реальних подіях, або симуляції ухвалення рішень в умовах конкретної історичної ситуації. Такі формати вимагають від учасників не лише відтворення інформації, а й активного її використання для обґрунтування вибору, прогнозування наслідків та можливих сценаріїв. Наприклад, моделювання переговорів між двома країнами під час певної дипломатичної події або ухвалення рішень військовим командуванням може значно покращити розуміння причинно-наслідкових зв'язків. Водночас педагог має переконатися, що ігровий формат не призводить до надмірного спрощення складних моральних і політичних дилем, яких не уникнути в реальній історії.

Цікавий підхід до інтеграції освітнього дизайну та дизайну взаємодії з метою вдосконалення квест-кімнат як педагогічного формату представлено в дослідженні К. Йогансон та колег. У межах цієї роботи запропоновано модель розроблення квест-кімнат, адаптовану до умов неформального навчання в музейному середовищі. Автори розробили платформу освітньої взаємодії, яка поєднує п'ять основних аналітичних вимірів: ігровий підхід, особливості взаємодії, соціальний компонент, ігрову механіку та інтерактивне сторітелінгове середовище, що використовується для аналізу освітніх квест-кімнат [16].

Практичну спрямованість має також медіапроект «Історичний квест», реалізований у формі карткової гри в поєднанні з використанням Google Lens, що забезпечує більш інтерактивне та візуально насичене вивчення історії та стимулює активну участь здобувачі в освітньому процесі [17, с. 2285]

Узагальнення виявлених переваг і обмежень цифрових технологій дає підстави стверджувати, що ефективність навчання здебільшого визначається їх відповідністю дидактичним завданням. Такий підхід дає змогу відрізнити

ефективну модернізацію від «технологічного фасаду» – сценарію, за якого інтерактивність витісняє змістовну аналітичну роботу. Результати порівняльного аналізу педагогічних можливостей і ризиків основних типів технологій систематизовано в табл. 2.

Таблиця 2

Педагогічні можливості та ризики цифрових технологій у навчанні історії

Тип технології	Педагогічна можливість	Виявлений ризик	Умова ефективності
LMS-платформи	Безперервність навчання, індивідуальний темп	Асинхронне відчуження, зниження живої взаємодії	Регулярний зворотний зв'язок і синхронні елементи
Цифровізовані архіви	Прямий доступ до першоджерел	Перевантаження нерелевантним матеріалом	Попередня підготовка здобувачів до роботи з типом джерела
ГІС і картографія	Розвиток просторово-часового мислення	Технічна складність для непідготовлених здобувачів	Поетапне впровадження інструментів із шаблонами
VR і AR	Контекстуалізація, розвиток просторового сприйняття	Натуралізація інтерпретаційних виборів реконструкції	Обов'язковий рефлексивний коментар педагога
Гейміфікація	Підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти	Підміна аналізу ігровою активністю	Завдання аналітичного, а не лише відтворювального характеру
Мультимедійний контент	Наочність, розуміння масштабу та контексту подій	Пасивне споживання без критичного опрацювання	Завдання, спрямовані на аналіз опрацьованого матеріалу

Джерело: власна розробка авторів

У табл. 2 продемонстровано, що ефективна модернізація – це не заміщення традиційних методів викладання цифровими, а дидактично обґрунтоване їхнє поєднання. Цифрові технології пропонують розширені інструменти навчання, однак важливим є чітке окреслення мети та вибір завдань, які сприятимуть досягненню конкретного академічного результату. Рефлексивний методологічний коментар педагога залишається умовою перетворення технологічного атрибута на реальний чинник якості освіти.

Окремої уваги заслуговує контекст воєнного часу як специфічний чинник, що не лише прискорив, а й змінив характер процесу цифровізації в Україні. Унікальні освітні ресурси, створені на основі документації пошкодженої спадщини – зокрема цифровізовані колекції, AR-збереження архітектурних пам'яток та цифрові архіви свідчень – надають здобувачам освіти прямий доступ до першоджерел – матеріалів, безпосередньо пов'язаних із їхнім власним досвідом та сучасним контекстом країни. Це підвищує автентичність навчального матеріалу, проте водночас вимагає від педагога особливої обережності щодо критики джерела, верифікації фактів та уникнення некритичного пафосу, що заважав би аналітичному сприйняттю.

Висновки. Здійснений аналіз демонструє, що цифрові технології – це не лише додатковий інструмент для представлення освітнього контенту, а й засіб, що змінює логіку освітньої діяльності під час вивчення історії України та всесвітньої історії. Ефективність застосування цифрових технологій залежить від того, наскільки вони відповідають освітній меті. Цифровізовані архіви та ГІС-сервіси – це найкращий спосіб допомогти здобувачам освіти набути просторово-аналітичних компетентностей і навичок роботи з першоджерелами. Застосування інструментів VR/AR сприяє поглибленню контекстуального розуміння. Гейміфікацію доцільно розглядати як засіб

підвищення мотивації й закріплення вже здобутого, проте сама собою вона не є засобом формування критичного мислення.

Головним теоретичним результатом дослідження є концептуалізація «технологічного фасаду» як системного педагогічного ризику. Під цим терміном розуміється ситуація, за якої зовнішня інтерактивність та цифрова насиченість заняття підмінюють реальну інтелектуальну активність здобувача, нівелюючи аналітичну глибину навчального завдання. Мінімізація цього ризику можлива лише за умови інтеграції цифрових засобів у цілісну педагогічну стратегію, де кожен інструмент функціонально підпорядкований конкретній освітній меті.

Український контекст є унікальним, оскільки стрімка цифровізація тут відбувається в умовах повномасштабної війни. Це розширює спектр освітніх ресурсів і підвищує стандарти критичної оцінки надійності та характеристик доступних матеріалів.

Подальші дослідження мають зосереджуватися на розробленні точних методологічних моделей інтеграції цифрових інструментів у курси історії України та всесвітньої історії, а також на визначенні критеріїв оцінювання педагогічної ефективності застосування цифрових інструментів в історичній освіті.

Список використаних джерел

1. Krymska A., Chalii A., Petruk V., Kobzieva O., Tytar O. Challenges and opportunities of digital transformation in Ukrainian education. *Futurity Education*. 2024. № 4(3). P. 182–199. DOI: <https://doi.org/10.57125/FED.2024.09.25.11>
2. Ovcharuk O. V., Gurzhii A. M., Ivaniuk I. V., Kartashova L. A., Hrytsenchuk O. O., Vakaliuk T. A., Shyshkina M. P. The use of digital tools by secondary school teachers for the implementation of distance learning in the context

of digital transformation in Ukraine. *CTE Workshop Proceedings*. 2022. № 9. P. 16–27. DOI: <https://doi.org/10.55056/cte.96>

3. Halukha L. Analysis of achievements and prospects for the use of innovative technologies in the study of the history of Ukraine. *Amazonia Investiga*. 2024. № 13(82). P. 81–90. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2024.82.10.6>

4. Prosalova V., Hryhoshkina Y., Ivanyshyn M., Stepanenko O., Zamsha A. Gamification, coaching, scribbling, storytelling in Ukrainian literature classes: innovative potential and effectiveness of application. *Amazonia Investiga*. 2022. № 11(55). P. 327–333. DOI: <https://doi.org/10.34069/AI/2022.55.07.34>

5. Li J., Zheng X., Watanabe I., Ochiai Y. A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*. 2024. № 161. Article e108407. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108407>

6. Бірцова О. Історико-культурна спадщина України: цифрові технології збереження та популяризація в умовах воєнних дій. *Грані*. 2023. № 26(5). С. 90–94. DOI: <https://doi.org/10.15421/1723106>

7. Ivaniuk I. V., Ovcharuk O. V. Problems and needs of teachers in the organization of distance learning in Ukraine during quarantine caused by COVID-19 pandemic: 2021 research results. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. №85(5). P. 29–41. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v85i5.4669>

8. Ivanenko N., Boiko A., Fedorchuk L., Panchenko I., Marieiev D. Development of educational policy in Ukraine in the context of European integration and digital transformation. *Revista Eduweb*. 2023. №17(2). P. 296–305. DOI: <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2023.17.02.25>

9. Sydorenko V. V., Akhnovska I. O., Smirnov S., Verbovskyi I., Melnychuk O. V. Improvement of higher education: how to bridge the digital divide during the digital transformation in Ukraine. *Journal of Education and Learning*

(EduLearn). 2024. №18(3). P. 1001–1014. DOI:
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21078>

10. Марінченко Г., Моцак С. Розвиток комунікативної компетентності майбутніх учителів історії в умовах дистанційної освіти: інноваційні технології та методи. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2022. № 81. С. 58–64. DOI:
<https://doi.org/10.32840/1992-5786.2022.81.9>

11. Черевичний Г. Педагогічна технологія навчального е-портфоліо у системі підготовки майбутніх учителів історії. *Науковий вісник Ужгородського університету*. 2025. № 1 (50). С. 298–301. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2022.50.298-301>

12. Kryshchanovych S., Bekh Y., Stadnichenko O., Shevchenko Z., Maikher V., Liubinska O. Education 4.0: Development of the Ukrainian Education System in the Context of Artificial Intelligence and Information Technologies. *Journal of Management World*. 2025. № 2(2025). P. 315–319. DOI:
<https://doi.org/10.53935/jomw.v2024i4.927>

13. Uyun L. The Utilization of Augmented Reality (AR) in History Education: Transforming Teaching Methods Towards the Digital Era. *International Journal of Educational Technology and Innovation (EduTechno)*. 2025. Vol. 1, № 1. DOI: <https://doi.org/10.61677/edutechno.v1i1.377>

14. García-López I. M., Acosta-Gonzaga E., Ruiz-Ledesma E. F. Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance. *Education Sciences*. 2023. № 13(8). Article 813. DOI:
<https://doi.org/10.3390/educsci13080813>

15. Wardrip P., Gagnon D., Mathews J., Scianna J. Jo Wilder and the Capitol Case: A taxonomy of uses for a historical inquiry game in 4th grade

classrooms in Wisconsin. *arXiv*. 2022. DOI:
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.09433>

16. Johansson K., Bandelin J., Back J. The Quest for Learning: Pedagogical and Interaction Design Perspectives on Quest Rooms. *Proceedings of the 19th European Conference on Games Based Learning (ECGBL)*. 2025. Vol. 19, № 2. P. 1125–1133. DOI: <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.4035>

17. Rohmawati D., Wibowo S., Aziz M. F. A. Development of the ‘History Quest’ History Learning Media Based on Google Lens to Improve Learning Outcomes of Grade X Students at SMA. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*. 2025. Vol. 9, № 6. P. 2285–2294. DOI: <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i6.6590>