

## ВАРІАНТИ ІМЕРСІЇ У ПРОЦЕСІ ПІЗНАННЯ ІСТОРІЇ

**Святець Ю. А.**

*доктор історичних наук, професор,  
професор кафедри історії України  
Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара  
м. Дніпро, Україна*

Пізнання історії відбувається шляхом опрацювання інформації різних її носіїв, створених людьми в минулому. Унікальність професії історика в тому, що він вміє виявити в об'єктах, що існують тривалий час автентичну за походженням та адекватну до змісту історичних подій інформацію. Завдання історичної освіти навчити здобувачів розпізнавати фактичну історичну інформацію, релевантну темі дослідження, а також коректно, спираючись на неї, відтворювати вербально та/або візуально зміст подій чи явищ минулого. Феномен історичного пізнання полягає ще й в тому, що історик не є свідком чи учасником явищ чи процесів минулого. Відтак за результатами дослідження історик не може надати вичерпної картини того, що відбувалося в часи, коли він не жив. Покладання лише на тексти відповідних часів не є тривким ґрунтом для відтворення достовірної картини. Тексти пишуть люди, а людям властиво несвідомо робити помилки (*errare humanum est*) або свідомо вдаватися до камуфляжу під час фіксації словесної інформації на носіях (*принцип Мюнгаузена*). Отже, для усвідомлення суті історичних явищ чи процесів корисним може бути занурення у відповідну епоху за допомогою певних методик. Звісно ідеальним варіантом могло б бути застосування технологій AR (4D-імерсія) або/та VR (5D чи 6D). Проте таких цифрових продуктів на історичну тематику, на жаль, поки що бракує. Розглянемо доступні варіанти імерсії в процесі історичного пізнання.

Варіант 1. «Перехресний допит». У цьому варіанті верифікація даних історичного джерела здійснюється шляхом пошуку паралельних документів незалежного походження, в яких підтверджується відповідний факт. Імерсія тут полягає в тому, що здобувачеві слід скласти собі уявлення про те, в творах яких сусідніх держав відповідного часу могла бути відображена резонансна подія нашого краю. Відтак необхідно окреслити коло потенційних типів, родів, видів та підвидів історичних джерел, в яких потенційно могли бути належно зафіксовані відомості про таку подію.

Варіант 2. «Потаємне в явному». Тексти історичних джерел окрім безпосередньої містять й приховану інформацію. Техніка виконання

тексту й документа в цілому несе структурну інформацію про його автора (соціальне походження, політичні вподобання, культурну приналежність, профіль освіти та ін.), а також про стан суспільства (правова система, інституалізованість, рівень технологій та ін.) на момент його написання. Отже слід зануритися у відповідну добу й середовище автора, щоб зрозуміти обставини походження тексту. З метою виявлення прихованої інформації здобувачам освіти можна запропонувати виконати інтелектуальну розмітку тексту тегами TEI [4], коректне проставляння яких можливе завдяки дослідженню процесу власне створення самого текстового документа.

Варіант 3. «Мистецький арсенал». Завдання полягає в пошуку візуалізації згаданих в історичних текстах конкретних подій, постатей чи об'єктів в образотворчому мистецтві. З цією метою можна застосувати сервіс Arts & Culture від Google [1]. Відправним пунктом цього завдання є усвідомлення того, що візуалізації є певною рефлексією сучасників та/або самовидців названих аспектів історичного минулого. Відтак резонансні події, явища, постаті знаходили в той чи інший спосіб певне відображення в мистецьких та аналогічних творах. Метою цих вправ є розвиток ейдетичної пам'яті про епоху та асоціацій повідомлень історичних текстів з певними візуальними образами.

Варіант 4. «Вікімедія». Сенс цього завдання полягає в колективному створенні тематичної історичної мапи з використанням хмарного середовища та, наприклад, додатка «Мої карти» від Google [3]. При фіксації історичних об'єктів здобувачі освіти попередньо готують інформаційні довідки про них за заданим формуляром, які й прописують в довідкових панелях шпильок своїх об'єктів. При цьому елементи такої історичної довідки вербальної ідентифікації та опису властивостей об'єктів доповнюють їх цифровими зображеннями різних часових моментів, а також мультимедійними компонентами (документальне або навчальне відео, подкаст, 3D-модель, голограма). Верифікація інформації має прояв у співвіднесенні повідомлень про історичні об'єкти з візуалізацією їх просторової локації. При цьому історичний об'єкт нині може й не існувати в натурі. Його репрезентуватиме опис та цифрові візуалізації. Метою таких завдань є формування у здобувачів асоціацій історичних об'єктів з їх просторовою локацією.

Варіант 5. «Інтерактивне відео». Завдання сформоване як процес перегляду документального, навчального або й художнього кіно історичної тематики, що переривається запитаннями до попереднього фрагмента відео з метою акцентуації уваги на ключових моментах матеріалу за певною темою. Поетапні завдання можуть бути оформлені як тести або як запитання з відкритою відповіддю з ключовими словами. Запитання можуть стосуватися як історичних фактів,

викладених у відео, так і контраверсійного його змісту. Метою таких вправ є напрацювання критичного мислення історика як експерта.

Варіант 5. «Музейний гід». Історики більшою мірою працюють з текстовими документами. Проте «свідками» історії є й матеріальні джерела. Здобувачам освіти можна поставити завдання ознайомитися з певною музейною експозицією, відібрати артефакти щодо конкретної теми або пізнавального питання, скласти інформаційні картки таких об'єктів, розробити сценарій й підготувати текст міні-екскурсії, після чого її репрезентувати іншим здобувачам освіти. Специфіка жанру екскурсії полягає в формуванні як емоційного інтелекту в екскурсантів, так і в застосуванні гедонічних стимулів до інтерактивного пізнання, розвитку навичок до аналізу та синтезу історичних фактів. Реалізація такої імерсії можлива також із застосуванням цифрових технологій, наприклад, на основі цифрових експозицій музеїв або ж віртуальних 3D-турів [5].

Варіант 6. «Пізнання завиграшки». Ще в античному світі знали, що повторення є матір'ю навчання. Частотність іманентна інформації, що дозволяє людям виявляти подібне й відмінне, ціле й частини, причини й наслідки тощо. Враховуючи, що історики мають справу не тільки з матеріальними об'єктами, а здебільшого з ідеальними категоріями, то для їх засвоєння потрібні певні методики, що моделюють оперування абстракціями в їхньому взаємозв'язку. Таке відпрацювання можна реалізувати шляхом різних інтерактивних вправ, що містять стимулюючі елементи гейміфікації (вікторини на зразок «Перший мільйон» чи «Перегони», складання візуальних пазлів, пошуку пар відповідностей та сортування, формування хронологічних стрічок історичних фактів, заповнення кросвордів чи дешифрування анаграм та ін.). Для реалізації такої імерсії можна скористатися онлайн-конструктором подібних вправ LearningApps [2].

Названі варіанти імерсії охоплюють різні аспекти історичного пізнання. Головним завданням розглянутих методик є формування у здобувачів освіти здібностей самостійної критичної роботи з історичними джерелами.

### Список посилань

1. Google Arts & Culture. URL: <https://artsandculture.google.com/> (date of access: 30.11.2024).
2. LearningApps.org – interaktive und multimediale Lernbausteine. URL: <https://learningapps.org/> (date of access: 30.11.2024).
3. My maps. Google. URL: <https://www.google.com/intl/uk/maps/about/mymaps/> (date of access: 30.11.2024).

4. Text Encoding Initiative. URL: <https://tei-c.org/> (date of access: 30.11.2024).

5. Музейний Портал. URL: <https://museum-portal.com/ua/muzeji> (дата звернення: 30.11.2024).

## **ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІМЕРСИВНОГО НАВЧАННЯ У ВИВЧЕННІ АРХЕОЛОГІЇ МИСТЕЦТВА**

**Сминтина О. В.**

*доктор історичних наук, професор,  
завідувачка кафедри археології, етнології та всесвітньої історії  
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова  
м. Одеса, Україна*

Навчальні дисципліни археологічного спрямування, зокрема, зорієнтовані на глибше опанування проблеми виникнення та розвитку окремих жанрів мистецтва, традиційно користуються високим попитом серед дисциплін вільного вибору здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, які навчаються за спеціальністю 032 «Історія та археологія» в Одеському національному університеті імені І. І. Мечникова. Водночас, питання урізноманітнення форм та методів навчання та викладання, оптимізації форм проведення навчальних занять та способів застосування іммерсивних й інтерактивних технологій навчання залишаються актуальними також і для цих дисциплін.

Така ситуація, на наш погляд, обумовлена загальними особливостями системи психічних реакцій, спрямованих сприйняття та осмислення дійсності, котра властиві сучасним здобувачам вищої освіти. Будучи типовими представникам покоління центеніалів або зумерів, які народилися в епоху цифрових технологій, вони демонструють високу цифрову грамотність та добре адаптовані до роботи одночасно над декількома завданнями [1]. «Недовантаження» викладачем когнітивної та емоційної складових їхньої психіки під час навчальних занять залишатиме простір для того, щоб здобувачі занурювалися у свій особистий інформаційний потік (соцмережі, месенджери, інтернет-серфінг, онлайн шопінг тощо), цілком закономірно відволікаючись від тих питань, які розглядаються на занятті.

Вибіркова навчальна дисципліна «Археологія мистецтва» (3 кредити ЄКТС, 24 лекційних години та 6 годин практичних занять) призначена для бакалаврів 2 року навчання, які вже опанували історію