

**Харківська академія неперервної освіти**

**Формування національної ідентичності  
(інноваційний досвід)**

*Навчально-методичний посібник*

**Харків  
2026**

УДК 37.017.4

Ф 79

*За загальною редакцією Любові Покроєвої, ректора Харківської академії неперервної освіти, доктора філософії, заслуженого працівника України*

**Укладачі:**

*Алла Остапенко, проректор з науково-методичної роботи Харківської академії неперервної освіти, кандидат педагогічних наук;*

*Людмила Синиця, методист Центру методичної та аналітичної роботи Харківської академії неперервної освіти*

**Формування національної ідентичності (інноваційний досвід):  
навчально-методичний посібник. – Харків: Харківська академія  
неперервної освіти, 2026. – 198 с.**

У навчально-методичному посібнику зібрано розробки педагогів закладів освіти Харківщини щодо формування національної самосвідомості здобувачів освіти в умовах сучасних суспільних трансформацій. Видання містить практичні матеріали з досвіду роботи педагогів закладів дошкільної, загальної середньої та позашкільної освіти, а також бібліотечних працівників із національно-патріотичного виховання – від застосування мистецьких, мовно-культурних і бібліотечних практик до використання цифрових технологій, медіаосвіти, STEM/STEAM-підходів, міжпредметної інтеграції.

Посібник адресовано педагогічним працівникам закладів дошкільної, загальної середньої та позашкільної освіти, науково-педагогічним працівникам, керівникам освітніх установ, методистам і всім, хто цікавиться питаннями національно-патріотичного виховання та розвитку освітнього середовища. Використання зібраних матеріалів сприятиме поширенню сучасних педагогічних практик, професійному розвитку освітян і підвищенню ефективності роботи щодо формування ціннісних орієнтирів молодого покоління.

© Харківська академія неперервної освіти

створювати інтерактивні плакати, постери, моделі, освітні ігри, присвячені українській історії або культурі [4]. Такі завдання розвивають медіаграмотність і творчість, водночас поглиблюють знання про свою Батьківщину. Учні / учениці можуть створювати інтерактивні стенди про видатних українських науковців, віртуальні тури місцями бойової слави або демонстраційні моделі енергоефективних будівель у межах шкільних STEM-хакатонів.

**Поступове розширення STEM-напряму в школі дає змогу зробити освітній процес гнучким, сучасним і спрямованим на формування активної громадянської позиції.** На основі досліджень, конструювання, програмування чи презентації здобувачі освіти навчаються мислити як творці – відповідальні, ініціативні, здатні не лише засвоювати знання, а й використовувати їх для реальних змін у суспільстві.

Таким чином, STEM-освіта є не лише технологічним напрямом навчання, а й потужним засобом виховання громадянина-патріота, який мислить критично, діє інноваційно й відчуває відповідальність за долю своєї країни. Поєднання науки, творчості та любові до Батьківщини – це шлях до формування нації мислячих, моральних і сильних особистостей.

**Висновок.** Наш досвід роботи свідчить, що інтеграція STEM-освіти в національно-патріотичне виховання сприяє створенню цілісного освітнього простору, де знання стають дієвими, а навчання – змістовним і суспільно значущим. Такі підходи формують компетентну, свідому, технологічно грамотну молодь, яка готова до викликів сучасності та прагне розвивати Україну.

#### Список використаних джерел

1. Концепція національно-патріотичного виховання дітей та молоді. МОН України, 2022.
2. Сайт проекту «STEM-Україна». URL: <https://stem-ukraine.org/>
3. Матеріали Всеукраїнського фестивалю «Наука – це вона».
4. Освітній портал «Нова українська школа». URL: <https://nus.org.ua/>
5. Методичні рекомендації МОН України щодо впровадження STEM-освіти (2023).

---

## Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку ціннісної та культурної ідентичності

Цимбал Богдан,  
*професор кафедри підвищення кваліфікації та спеціалізованої підготовки  
у сфері цивільного захисту навчально-наукового інституту інженерної та  
спеціалізованої підготовки, доктор наук з державного управління, доцент, Національний  
університет цивільного захисту України,*  
*tsembalbogdan@ukr.net*

---

**Вступ.** Сучасні трансформації українського суспільства, викликані війною, глобальними інформаційними змінами та потребою у зміцненні національної ідентичності, зумовлюють необхідність оновлення освітніх підходів. Молодь потребує не лише якісної освіти, а й розвитку внутрішньої стійкості, громадянської

зрілості та здатності орієнтуватися в умовах загроз і швидких змін. Важливою частиною цього процесу є формування ціннісної та культурної ідентичності, яка забезпечує відповідальне ставлення до державності, національних традицій та суспільних норм [1, с. 2]. Однак традиційні методи викладання вже не задовольняють вимог цифрового покоління, що потребує інтерактивності, динаміки та емоційного залучення.

У таких умовах гейміфікація постає як ефективний педагогічний інструмент, який поєднує освітній зміст з емоційно значущими формами діяльності. Вона дозволяє створити навчальне середовище, де знання переживаються, а не лише запам'ятовуються, а цінності стають частиною особистого досвіду. Саме тому дослідження гейміфікації в контексті формування ідентичності є актуальним і має важливе практичне значення.

**1. Теоретичні засади гейміфікації в освіті.** Гейміфікація, як педагогічна технологія, передбачає використання механік, властивих ігровому середовищу – рівнів, нагород, змагальності, сюжетних місій, рольових сценаріїв – у процесі навчання. Наукові підходи визначають гейміфікацію як спосіб підвищення внутрішньої мотивації та активності учнів через створення умов, у яких навчання відбувається у формі діяльності, що має для них природний інтерес [3]. Вона не підмінює собою гру як розвагу, а трансформує ігрові механізми так, щоб вони підсилювали освітній процес і сприяли кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Гейміфікація активізує когнітивні процеси – увагу, пам'ять, мислення, концентрацію, планування – завдяки постійному залученню учня до вирішення завдань, що мають зрозумілу структуру та негайний зворотний зв'язок. Особливо важливою є здатність гейміфікації забезпечувати добровільну участь: учень навчається не через зовнішній примус, а через природне прагнення досягти кращого результату, пройти рівень або виконати місію. Це створює передумови для сталого інтересу до предмета та розвитку відповідальності за власне навчання.

Формування ідентичності потребує не лише передачі знань, а й створення ситуацій особистісного переживання. Гейміфіковані навчальні ситуації є оптимальним інструментом для цього, оскільки дозволяють учням програвати моделі поведінки, пов'язані з моральними виборами, громадянською позицією, соціальною відповідальністю та взаємодопомогою. Емоційне занурення в сюжет сприяє глибшому осмисленню цінностей, їх персональному прийняттю та довготривалому запам'ятовуванню.

У таких умовах національна, культурна та громадянська ідентичність формуються природним шляхом. В ігрових сценаріях учні стикаються з питаннями, що торкаються безпеки, державності, історичної пам'яті, захисту прав людини, поведінки під час надзвичайних ситуацій. Завдяки цьому навчання перетворюється на діяльність, що має прямий зв'язок із реальним життям, а знання набувають практичного сенсу. Гейміфікація формує також відчуття спільності – учні працюють у командах, приймають колективні рішення, підтримують одне одного, що розвиває навички соціальної взаємодії та належності до спільноти.

Цифрові гейміфіковані платформи є ефективним засобом формування медіаграмотності та критичного мислення, які сьогодні є ключовими компетентностями інформаційної безпеки. Інтерактивні завдання, симуляції та рольові кейси дозволяють моделювати ситуації впливу інформаційних маніпуляцій, поширення фейків і спроб дезінформації. Учні вчаться розпізнавати їх, аналізувати джерела й аргументувати власні позиції.

Таким чином, цифрові засоби гейміфікації не лише підтримують інтерес до навчання, а й готують молодь до реальних викликів інформаційного середовища, зміцнюючи їхню здатність до самостійного та відповідального прийняття рішень.

**2. Гейміфікація під час вивчення предмета «Захист України».** Реформування навчальної програми «Захист України» у 2023–2025 роках стало одним із найбільш системних кроків держави в напрямі модернізації оборонної підготовки молоді. Необхідність оновлення змісту зумовлена сучасними безпековими реаліями, трансформацією характеру воєнних загроз і стрімким розвитком технологій, що вимагають від молодого покоління нових компетентностей. Перехід до практико-орієнтованої моделі навчання сприяв переосмисленню підходів до викладання предмета: теоретичний компонент перестає домінувати, натомість акцент зміщується на відпрацювання дій, здатність орієнтуватись у стресових ситуаціях, ухвалювати зважені рішення та взаємодіяти в команді [4].

Важливим елементом реформування стало створення та розвиток спеціалізованих тренінгових центрів і навчальних класів, оснащених сучасними технічними засобами: тактичними симуляторами, мультимедійними проєкційними комплексами, тренажерами для відпрацювання домедичної допомоги, манекенами для моделювання критичних станів, VR-модулями, а також цифровими платформами для інтерактивного навчання. Така інфраструктура забезпечує багатоканальну взаємодію учня з навчальним матеріалом і створює середовище, яке відповідає міжнародним стандартам військової та цивільної підготовки. У цих умовах гейміфікація перестає бути допоміжним інструментом і перетворюється на один із ключових методів забезпечення високого рівня залученості та формування практичних навичок.

Показовим прикладом інноваційного підходу стали гейміфіковані навчальні матеріали, розроблені платформою Unicorn School у тісній співпраці з фахівцями Сил оборони України [5]. Унікальність цього рішення полягає в глибокому поєднанні педагогічної логіки з реальними потребами оборонної сфери. Освітній контент побудований за принципом сюжетних місій та сценаріїв, що відтворюють ситуації тактичних дій, реагування на загрози, роботу в групі, протидію інформаційним атакам, дії під обстрілами, а також базові та поглиблені протоколи домедичної допомоги (M.A.R.C.H., CABCADE тощо).

***Важливо, що ці матеріали опираються на концепцію «навчання через моделювання», яка дає змогу учням занурюватись у симульоване середовище з чітко визначеними ризиками, наслідками й алгоритмами дій.*** Учень у такому середовищі не є пасивним спостерігачем; він має ухвалювати рішення, аналізувати умови, оцінювати загрози та нести відповідальність за результат місії. Такий формат підсилює розвиток критичного мислення, здатності діяти під тиском і застосовувати знання в реалістичних ситуаціях.

Ефективність гейміфікованих рішень підтверджується статистичними даними розробників: інтерактивні місії та симуляції збільшують рівень залученості учнів у середньому на 67%, а також покращують глибину засвоєння матеріалу порівняно з традиційними методами навчання. Високий рівень участі пояснюється природним механізмом гейміфікації: учні прагнуть пройти складніші рівні, виконати місію, отримати досягнення чи вищий рейтинг. У педагогічному вимірі це трансформується у сталу внутрішню мотивацію, яка підтримує освітній процес і сприяє кращому формуванню компетентностей.

Водночас такі гейміфіковані інструменти виконують важливу виховну функцію. Під час проходження місій школяр стикається з необхідністю робити вибір у складних моральних ситуаціях, діяти за принципами взаємодопомоги, відповідальності, дисциплінованості, шанування людської гідності та захисту своїх товаришів. Це формує ціннісні орієнтири, які є базовими для громадянської та національної ідентичності. Також такі платформи сприяють розвитку психологічної стійкості: учні звикають до стресових умов моделювання, вчать контролювати емоції, діяти раціонально та швидко відновлювати здатність до прийняття рішень.

***Гейміфікація в межах курсу «Захист України» виконує ще одну важливу функцію – усвідомлення учнями власної ролі в системі національної безпеки.*** Підлітки розуміють, що їхні дії мають значення, а поведінка в умовах надзвичайних ситуацій може впливати на безпеку оточення. Це сприяє формуванню активної, відповідальної громадянської позиції, що є стратегічною потребою українського суспільства в умовах воєнних загроз.

***Таким чином, гейміфікація в курсі «Захист України» є не лише інновацією, а й важливим елементом національної освітньої політики.*** Вона забезпечує підготовку молоді в умовах, максимально наближених до сучасних викликів, підсилює ефективність навчання та сприяє формуванню психологічно стійкої, патріотичної та відповідальної молоді, здатної діяти в інтересах держави.

***Платформа CITADELE є одним із найсучасніших рішень у сфері симулятивної підготовки, створених для навчання основ стрілецької справи, тактичної поведінки та реагування в потенційно небезпечних ситуаціях.*** Вона базується на використанні лазерних макетів зброї, високоточних сенсорів, інтерактивних сценаріїв і комплексної системи відеопроєкції, що дозволяє відтворювати реалістичні умови без жодного ризику для здобувачів освіти [6]. На відміну від традиційних тренувань, CITADELE не вимагає використання бойових набоїв або перебування на спеціальних стрільбищах, що робить її доступною для шкіл, ліцеїв, академій та навчальних центрів.

Важливим педагогічним аспектом платформи є можливість створення широкого спектра реалістичних сценаріїв, які охоплюють як базові навички поведінки зі зброєю, так і складні тактичні ситуації, пов'язані з прийняттям рішень у стресових умовах. Учні можуть опрацьовувати різні формати поведінки – від базових маніпуляцій зі зброєю до командної роботи, укриття, переміщень, тактичної комунікації та швидкої оцінки оперативної обстановки. Сценарії розроблено так, щоб максимально наблизити учнів до реальних умов сучасного бою, не створюючи небезпеки для здоров'я, що робить CITADELE ефективним засобом формування поведінкових моделей, необхідних для реагування у кризових ситуаціях.

***Технологічною перевагою CITADELE є її аналітичний модуль, який здійснює збір даних про точність, швидкість і послідовність дій учня.*** Система надає детальний зворотний зв'язок, що дозволяє аналізувати помилки та відстежувати прогрес кожного здобувача освіти. Таке поєднання симулятивного досвіду й автоматизованої аналітики сприяє усвідомленому формуванню навичок, розвитку відповідальності та зростанню мотивації до навчання. Учні отримують можливість самостійно бачити власні результати, порівнювати їх із попередніми показниками та працювати над поступовим удосконаленням.

**CITADELE також відіграє важливу роль у формуванні психологічної стійкості**, оскільки моделює умови, які потребують концентрації, швидкої реакції та вміння діяти під тиском. При цьому середовище залишається повністю контрольованим і безпечним, що дозволяє поступово адаптувати учня до умов, наближених до бойових. Такий підхід сприяє розвитку емоційної витривалості, стресостійкості та впевненості у власних діях, що є особливо важливим для формування компетентного та підготовленого громадянина.

**Платформа підтримує як індивідуальне, так і групове навчання.** Командні сценарії дозволяють відпрацьовувати моделі колективної взаємодії, розподіл ролей, координацію та злагодженість дій. Це сприяє не тільки розвитку навичок тактичної взаємодії, а й формуванню важливих соціальних компетентностей – довіри, дисципліни, відповідальності та взаємоповаги. Командна робота в симулятивному середовищі підтримує розвиток відчуття належності до спільноти й формує готовність діяти у складі колективу в реальних умовах.

**Окремої уваги заслуговує питання безпеки.** CITADELE забезпечує повністю безпечне середовище, де учні можуть вивчати принципи поведінки зі зброєю без ризику неправильного поведінки з бойовими засобами. Це дозволяє педагогам зосередитися на методичному супроводі, а учням – на практичному засвоєнні навичок. Система також формує культуру безпечного поведінки зі зброєю, що є важливою частиною громадянської свідомості.

**Таким чином, платформа CITADELE є не просто технічним засобом, а комплексним педагогічним інструментом**, який поєднує симулятивне навчання, аналіз дій, формування стійкості, розвиток командної взаємодії та виховання відповідального ставлення до безпеки. **Її інтеграція в курс «Захист України» відкриває можливості для сучасної, практично орієнтованої підготовки здобувачів освіти**, сприяє формуванню компетентностей, необхідних молоді в умовах сучасних викликів і загроз, і зміцнює базу ціннісно орієнтованого виховання.

**Електронний мультимедійний комплекс «Країна мрій» є одним із найбільш ефективних сучасних дидактичних інструментів для курсу «Захист України»** [7]. Він поєднує відеолекції, інтерактивні моделі, візуальні інструкції, адаптивні симуляції та систему тестування, побудовану на принципах гейміфікації. Завдяки цьому учні отримують можливість не лише вивчати матеріал, а й проживати його через послідовні місії, сценарії та рольові завдання.

Одним із найбільш технологічно розвинених дидактичних продуктів, створених в Україні для сучасної школи, є електронний мультимедійний комплекс «Країна мрій» [7]. Він розроблений відповідно до оновленої модельної програми предмета «Захист України» та слугує інтегрованим навчальним середовищем, що поєднує гейміфікацію, цифрову симуляцію, мультимедійне пояснення та адаптивну систему перевірки знань. На відміну від традиційних підручників або відеоматеріалів, **«Країна мрій» є динамічною платформою, яка формує в учнів цілісний досвід взаємодії з навчальним змістом – досвід, що має емоційний, інтелектуальний та ціннісний рівні.**

В основі використання «Країни мрій» лежить підхід, згідно з яким навчальний процес стає послідовністю сюжетних завдань, моделювання реальних життєвих ситуацій та інтерактивних місій. Завдяки цьому учні не просто сприймають інформацію, а відтворюють її в штучно створених, але наближених до реальності умовах. Візуальні моделі, тематичні відеофрагменти, інтерактивні карти, покрокові

інструкції та симуляційні блоки забезпечують глибше занурення у зміст, порівняно з традиційними методами викладання. Учень є активним суб'єктом навчання, який приймає рішення, оцінює ризики, прогнозує наслідки та отримує зворотний зв'язок, що робить освітній процес структурованим і зрозумілим.

**Особливо важливим є те, що «Країна мрій» забезпечує формування ціннісної та культурної ідентичності через включення національного контексту в навчальні сценарії.** У матеріалах комплексно інтегровані українознавчі елементи, історичні паралелі, приклади з діяльності Сил оборони, моделі поведінки громадянина в умовах кризових ситуацій. Структура контенту побудована так, щоб кожне завдання не лише відтворювало навчальну тему, а й посилювало розуміння власної належності до українського суспільства, ролі особистості в системі національної безпеки та важливості дотримання громадянських норм і цінностей. Через ігрову взаємодію учні проживають мікроситуації морального вибору, відповідальності, взаємодопомоги та дисципліни, що має безпосередній вплив на процес становлення особистісної ідентичності.

**У контексті інформаційної безпеки «Країна мрій» виконує важливу функцію розвитку медіаграмотності та критичного мислення.** У низці тем учням пропонуються завдання, що вимагають аналізу інформаційних повідомлень, розпізнавання типових маніпуляцій, визначення ознак фейкових матеріалів і оцінювання загроз, пов'язаних з інформаційними впливами. Через інтерактивні навчальні сценарії школярі вчаться відрізняти факти від оцінок, перевіряти достовірність джерел і приймати зважені рішення. Таким чином, комплекс виконує роль інструменту формування інформаційної стійкості – критично важливої компетентності в умовах гібридної війни, яку веде проти України держава-агресор.

**Педагогічний потенціал «Країни мрій» посилюється завдяки його здатності адаптувати рівень складності до індивідуальних можливостей учня.** Система гейміфікації – бали, досягнення, рівні, нагороди, відкриття додаткових матеріалів – забезпечує внутрішню мотивацію до навчання. Учні можуть відстежувати власний прогрес, аналізувати помилки, отримувати миттєвий зворотний зв'язок і вдосконалювати навички в безпечному середовищі, де навчальна поразка не веде до оцінкових ризиків, а є частиною природного процесу навчання. Це знижує тривожність, формує позитивне ставлення до предмета й забезпечує стійку навчальну активність.

**Використання мультимедійного комплексу також сприяє розвитку ключових компетентностей Нової української школи** – уміння вчитися впродовж життя, критичне та системне мислення, ініціативність, цифрова грамотність, комунікація та взаємодія в команді. Сюжетна структура завдань стимулює логічне мислення, уміння зіставляти інформацію, шукати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки та обґрунтовувати власні рішення. Командні сценарії сприяють соціалізації, зміцнюють відчуття відповідальності перед групою та розвивають навички співпраці, що важливо як у навчальному, так і в майбутньому професійному середовищі.

Завдяки комплексному поєднанню мультимедійності, національного контексту, ігрових механік і педагогічно обґрунтованих сценаріїв «Країна мрій» стає не просто електронним засобом навчання, а цілісним інструментом виховання патріотичних, відповідальних і критично мислячих громадян.



У контексті вивчення предмета «Захист України» цей засіб забезпечує реалістичне, безпечне й технологічно сучасне середовище для формування навичок, необхідних кожному майбутньому громадянину держави, що бореться за свою свободу та цілісність. Тому *використання «Країни мрій» у школі має стратегічне значення для забезпечення освітніх, виховних і національно-державницьких завдань.*

**Висновки.** Гейміфікація є потужним засобом модернізації освітнього процесу та формування ціннісної, культурної ідентичності учнів. Її застосування забезпечує не лише підвищення мотивації та ефективності навчання, а й створює умови для безпечного моделювання реальних ситуацій, що сприяє формуванню відповідальності, стійкості та здатності діяти в умовах викликів.

Цифрові інструменти, такі як CITADELE та «Країна мрій», розширюють можливості навчального процесу, забезпечують високу якість підготовки здобувачів освіти та формують фундамент для розвитку свідомого, мотивованого й патріотично налаштованого покоління.

### Список використаної літератури

1. Національна ідентичність як проблема науки й освіти : матеріали науково-практичної конференції (Київ, 12 березня 2020 р.). Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2020. 314 с. URL: [https://iod.gov.ua/content/events/56/naukovo-praktichna-konferenciya-nacionalna-identichnist-yak-problema-nauki-y-osviti\\_publications.pdf?1700229369.8142](https://iod.gov.ua/content/events/56/naukovo-praktichna-konferenciya-nacionalna-identichnist-yak-problema-nauki-y-osviti_publications.pdf?1700229369.8142)
2. Козуб Г. О., Козуб В. Ю., Бондаренко Л. І., Бобень І. Ю. Використання елементів гейміфікації в процесі дистанційного навчання здобувачів вищої освіти. *Освіта та педагогічна наука*. 2024. № 2 (186). С. 38–50. URL: [https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-2\(186\)-38-50](https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-2(186)-38-50)
3. Lee, J. J., Hammer, J. Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*. 2011. № 15(2). URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3714308>
4. «Оновлений «Захист України» формуватиме в дітей оборонну свідомість» – усе, що треба знати про зміни у викладанні курсу та підготовку вчителів. Нова українська школа. Веб-ресурс НУШ. URL: <https://nus.org.ua/2024/06/12/onovlenyj-zahyst-ukrayiny-formuvatyme-v-ditej-oboronnu-svidomist-use-shho-treba-znaty-pro-zminy-u-vykladanni-kursu-ta-pidgotovku-vchyteliv/>
5. «Захист України» по-новому: гейміфіковані навчальні матеріали, створені за участю військових, схвалено для шкіл. Нова українська школа. Веб-ресурс НУШ. URL: <https://nus.org.ua/2025/10/11/zahyst-ukrayiny-po-novomu-gejmifikovani-navchalni-materialy-stvoreni-za-uchastyu-vijskovyih-shvaleno-dlya-shkil/>
6. L7 Simulators. CITADELE: Інтерактивна тренінгова система для предмета «Захист України». URL: <https://www.l7simulators.com/articles-copy/citadele-interaktivna-treningova-sistema-dlya-predmeta-zahist-ukrayini>
7. KM Media. Захист України. Програмне забезпечення. Електронний засіб навчального призначення «Дидактичний мультимедійний матеріал «КРАЇНА МРІЙ»». URL: <https://kraina-mriy.com/>