

ІНТЕРАКТИВНІ ЦИФРОВІ ПРОЄКТИ: СТВОРЕННЯ КРАЄЗНАВЧИХ ВЕБ-КВЕСТІВ, МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ (AR) ДЛЯ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ ЛОКАЛЬНОЇ ІСТОРІЇ

*Світлана Хрущ
м. Київ*

У сучасному цифровому світі популяризація локальної історії і культурної спадщини набуває нових форм і засобів завдяки інтерактивним цифровим технологіям. Для ефективної комунікації з сучасною аудиторією, особливо з молоддю, необхідне переосмислення методів подачі інформації. Сучасні інтерактивні проєкти поєднують навчання із захопливою подачею матеріалів, роблячи історію доступною для різних вікових і соціальних груп та інтегруючи минуле безпосередньо у фізичний простір сьогодення, сприяючи глибшому формуванню національної свідомості. Це особливо актуально для України, де багатий культурний спадок вимагає нового підходу до збереження й популяризації.

Краєзнавчі веб-квести, мобільні додатки та доповнена реальність (AR) є ефективними інструментами, які сприяють залученню широкої аудиторії до пізнання історії рідного краю. Вони поєднують освіту й розваги, роблячи історичний матеріал більш доступним, цікавим і співзвучним із сучасними медіа-звичками користувачів. В Україні бібліотеки, музеї, громадські організації впроваджують цифрові технології для збереження культурної спадщини. Проєкти включають оцифрування документів, створення інтерактивних баз даних, соціальних медіа кампаній і віртуальних турів.

Вибір захопливих місцевих історичних тем та наративів є основою для розробки успішних веб-квестів, які знаходять відгук у користувачів та сприяють глибшому розумінню місцевої спадщини. Спираючись на самобутні історії, пам'ятки та особистості регіону, розробники таких проєктів створюють контент, який є одночасно особистим та значущим для учасників. Переваги веб-квестів полягають у доступності, адже їх можна проходити дистанційно і в зручний час, а також у можливості залучати різні вікові групи – від учнів і студентів до дорослих поціновувачів історії. Важливо, що такі проєкти роблять історію живою, інтригуючою, а не просто набором дат і фактів.

Краєзнавчі веб-квести – це онлайн-завдання, які залучають користувачів до інтерактивного пошуку історичних фактів, пам'яток і традицій. В Україні такі проєкти реалізують бібліотеки і музеї, освітні заклади, створюючи завдання з елементами гейміфікації:

- Тернопільська обласна бібліотека для дітей розробила: «Літературну карту Тернопілля» – інтерактивний ресурс, що знайомить з видатними місцевими митцями й письменниками, поєднуючи географічний і хронологічний підхід [4].

- У рамках проєкту «Шануй своє» в Тернопільській обласній бібліотеці для дітей було розроблено літературний квест, присвячений визначним письменникам рідного краю, у якому учасники мали можливість ознайомитися з маловідомими фактами з життя та творчості таких видатних літераторів, як Богдан Лепкий, Іванна Блажкевич, Валентина Семеняк та інших. Захід передбачав виконання учасниками різноманітних творчих завдань, участь у вікторинах, а також знайомство з творами авторів, які народилися і творили на Тернопільщині, прославляючи цей регіон в Україні та за її межами.

- Освітній веб-квест «Сторінками української революції», основна мета якого – поглиблене, інтерактивне вивчення першого етапу революції (1917 р. – квітень 1918 р.) та діяльності Української Центральної Ради (УЦР). Учасники виконують проблемні завдання з елементами рольової гри, що вимагають пошуку та аналізу інформації в Інтернеті (зокрема, про Універсали та позиції партій), а також дослідження історії рідного краю. Квест розвиває навички критичного мислення, журналістського розслідування, командної роботи та створення власних цифрових ресурсів для формулювання висновків щодо здобутків і прорахунків УЦР [11].

- Веб-квест «З Україною в серці» – інтерактивна платформа, яка через історичні завдання і вікторини знайомить користувачів з видатними подіями та особистостями України [6].

- Квест «Моя громада» – проєкт для громад, який стимулює мешканців пізнавати історію місцевості та особливості своєї громади через інтерактивні завдання і практичні вправи [7].

Подібні ресурси підтримують активне залучення суспільства до вивчення спадщини регіону за допомогою онлайн-платформ, що містять історичні матеріали, фото, відео. Інтеграція інтерактивних завдань та мультимедійних елементів є важливою для підтримки залученості користувачів та підвищення освітньої цінності місцевих історичних веб-квестів. Завдяки включенню таких функцій, як віртуальні тури, вікторини, головоломки та відеоінтерв'ю, розробники мають можливість врахувати різні стилі навчання та підтримувати мотивацію користувачів протягом усієї їхньої подорожі. Використання доповненої реальності (AR) та гейміфікованого досвіду дозволяє учасникам взаємодіяти з історичними артефактами та місцями в захопливий спосіб. Такий підхід перетворює традиційне навчання на активне дослідження, де користувачі можуть: розгадувати загадки, пов'язані з місцезнаходженням, за допомогою цифрових карт; відвідувати 3D-реконструкції історичних місць; взаємодіяти з інтерактивними часовими шкалами та архівними матеріалами. Такі мультимедійні завдання

не лише поглиблюють розуміння, але й роблять дослідження місцевої історії приємним та незабутнім.

Ефективні механізми оцінювання та зворотного зв'язку є важливими компонентами цифрових веб-квестів, щоб забезпечити навчання та залученість користувачів. Впровадження вікторин у режимі реального часу, форм миттєвого зворотного зв'язку та інструментів відстеження прогресу дозволяє учасникам контролювати свої досягнення та напрямки для покращення. Можливість надавати конструктивний зворотний зв'язок заохочує до подальшої участі та допомагає освітянам адаптувати контент до потреб користувачів. Наприклад, використовуючи такі платформи, як Google Forms, розробники створюють оцінювання швидкого реагування, одночасно збираючи цінну інформацію про користувацький досвід. Ці методи не лише покращують процес навчання, але й сприяють мотивації у користувачів.

Мобільні додатки, розроблені для популяризації місцевої історії, повинні пріоритезувати функції, що покращують як користувацький досвід, так і доступність. Завдяки інтуїтивно зрозумілій навігації, налаштовуваним параметрам та адаптивним інтерфейсам, ці додатки гарантують, що користувачі з різними технічними навичками та фізичними здібностями можуть комфортно взаємодіяти з історичним контентом. Функції доступності, такі як голосове озвучування, налаштування розмірів тексту та сумісність з програмою зчитування з екрана, ще більше розширюють аудиторію додатка, роблячи місцеву історію інклюзивною для людей з вадами зору або слуху. Включення гейміфікованих елементів, таких як значки або бали за виконання історичних завдань, мотивує користувачів досліджувати більше контенту та поглиблювати свою взаємодію з місцевими наративами. Ці продумані дизайнерські рішення не лише сприяють створенню гостинного цифрового середовища, але й підвищують ймовірність тривалої взаємодії з історичними ресурсами додатка.

Мобільні додатки для локальної історії дають можливість користувачам в реальному часі ознайомлюватися з історичними місцями та подіями під час прогулянок або туристичних подорожей. Функції додатків включають інтерактивні карти, аудіогіди, віртуальні тури, а також квести, що поєднують навчання з відпочинком. Такі додатки створюють зручний і інтуїтивний інтерфейс для ознайомлення з краєзнавчими об'єктами, допомагають зберігати та поширювати культурні пам'ятки серед широкої аудиторії. Вони сприяють формуванню почуття гордості за рідний край і підвищенню туристичного потенціалу регіону.

Інтеграція інтерактивних карт, детальних хронологій та оцифрованих архівних матеріалів у мобільні додатки значно збагачує освітню цінність та привабливість проєктів з місцевої історії. Інтерактивні карти дають можливість користувачам візуалізувати історичні події в їхньому географічному контексті, відстежувати культурні маршрути та відкривати для себе важливі пам'ятки в рамках самостійного дослідження. Хронології забезпечують

хронологічну рамку, що дозволяє користувачам зрозуміти послідовність та взаємозв'язок місцевих історичних подій. У поєднанні з доступом до архівних фотографій, документів та усних історій, ці функції перетворюють статичну інформацію на динамічний, захопливий досвід. Синергія цих цифрових інструментів формує у користувачів більш тонке розуміння минулого та орієнтацію в історіях власних громад.

Наведемо декілька прикладів:

- онлайн-платформа «Краєзнавча карта» – інтерактивна карта з вказівниками на історичні події, пам'ятки, місця бойової слави та культурні об'єкти різних регіонів України [8];

- додаток Track Holodomor History, створений Музеєм Голодомору, надає доступ до архівних документів, карт, спогадів і коміксів про Київ 1930-х років, оживляючи історію у смартфоні користувача [4].

Окрім наведених, існують й інші цікаві мобільні додатки, присвячені локальній історії в Україні, які містять інтерактивні карти, аудіогіди та інформацію про історичні події та пам'ятки:

- Додаток «ГеоІсторія» – дозволяє користувачам створювати власні історичні маршрути, ділитися архівними фотографіями та спогадами, об'єднує спільноту краєзнавців та ентузіастів місцевої історії.

- Місто в смартфоні – додаток із доповненою реальністю, який відтворює історичний вигляд будівель та вулиць у сучасному міському просторі, поєднує аудіоекскурсії та інтерактивні карти.

- History Walks Ukraine – англomовний додаток для іноземних і місцевих туристів із серією тематичних пішохідних маршрутів українськими містами з детальними поясненнями, ілюстраціями та історичними фактами.

- Local History Audio Guide – аудіогід, що охоплює різні регіони України, пропонує прослуховування розповідей про історичні події, видатних осіб та особливості культури.

Всі ці додатки сприяють збереженню історичної пам'яті, підвищують туристичну привабливість регіонів та залучають молодь до пізнання рідної спадщини у сучасному цифровому форматі. Вони легко інтегруються в навчальний процес і самостійну освіту, а також служать платформами для спільнот однодумців, що цікавляться історією свого краю.

Ефективні стратегії співпраці з місцевими істориками та громадами є важливими для автентичності та багатства мобільних додатків з місцевої історії. Налагоджуючи партнерські відносини з регіональними музеями, академічними експертами та громадськими організаціями, розробники отримують можливість курувати контент, який відображає різноманітні точки зору та менш відомі наративи. Історії та артефакти, отримані від громад,

не лише підвищують глибину контенту додатка, але й сприяють почуттю причетності та гордості серед місцевих учасників. Регулярні цикли зворотного зв'язку, такі як опитування в додатку або інтерактивні форуми, додатково дозволяють громадам вносити пропозиції та виправлення, гарантуючи, що історична інформація залишається точною та актуальною. Такий спільний підхід зміцнює зв'язок між цифровими проєктами та громадами, які вони представляють, роблячи збереження та поширення місцевої історії справді спільним заходом.

Також існують музейні мобільні додатки з AR-елементами – проєкти, що відтворюють історичні події або артефакти у доповненій реальності безпосередньо в музеях або на історичних локаціях.

Впровадження турів на основі доповненої реальності (AR) у значущі історичні місця стало переконливим способом залучення відвідувачів та оживлення місцевої спадщини. Накладаючи цифрову інформацію, 3D-реконструкції та інтерактивні наративи на реальне середовище, AR-тури перетворюють просту прогулянку історичним місцем на захопливий навчальний досвід.

Технології доповненої реальності відкривають новий рівень сприйняття історичних об'єктів – користувачі можуть за допомогою смартфона або AR-окулярів побачити віртуальні реконструкції зруйнованих або змінених пам'яток у реальному просторі, отримати доступ до архівних фотографій або спостерігати за сценами з минулого, що розгортаються перед їхніми очима. Такий підхід не лише підвищує залученість, але й сприяє глибшому розумінню місцевих історій та контекстів, роблячи історію більш доступною та запам'ятовуваною для широкого кола аудиторії. Наприклад:

- Проєкт eMuseum створив тривимірну копію Десятинної церкви у Києві, що можна побачити через AR-додаток, відтворюючи зруйновану пам'ятку прямо на місці її розташування [11]. Такі технології допомагають музеям і культурним установам робити експозиції більш інтерактивними і доступними.

- Проєкт «Тустань» – використання доповненої реальності для реконструкції стародавньої фортеці Тустань у Карпатах. Відвідувачі можуть побачити віртуальні будівлі та ярмаркові сцени за допомогою AR-додатків на смартфонах [9].

- Наземні AR-інсталяції у містах України – проєкти, що доповнюють міські пам'ятники чи історичні будівлі віртуальними історіями або персонажами, які розповідають про їхнє значення, наприклад, у Харкові та Києві [3]. У Львові діє безліч цифрових проєктів, що впроваджують AR для популяризації історичної спадщини міста.

Розробка освітнього контенту на основі доповненої реальності пропонує значний потенціал для розвитку інтересу до місцевої історії серед молодого покоління. Інтегруючи

ігрові навчальні модулі, інтерактивні вікторини та віртуальні артефакти, викладачі створюють динамічні заняття, що виходять за рамки традиційних підручників.

Ключові особливості ефективного освітнього контенту на основі доповненої реальності включають:

- інтерактивні часові шкали, які допомагають учням візуалізувати історичні події;
- віртуальний доступ до музейних експонатів та рідкісних архівних матеріалів;
- завдання та квести на основі сценаріїв, що заохочують критичне мислення.

Ці елементи можна адаптувати до різних вікових груп та цілей навчання, гарантуючи, що контент залишається актуальним та цікавим. Як результат, AR не лише підтримує диференційоване навчання, але й мотивує активну участь та дослідження серед учнів.

Оцінка впливу AR-проектів на обізнаність з місцевою історією має вирішальне значення для постійного вдосконалення та сталості таких ініціатив. Можна використовувати різні методи оцінювання, такі як відгуки відвідувачів, опитування до та після впровадження, а також аналіз даних про залученість користувачів. Ці оцінювання допомагають визначити, чи ефективно AR-проекти збільшують знання, викликають цікавість та заохочують до подальшого дослідження місцевої спадщини. Крім того, регулярне оцінювання дозволяє творцям проектів визначати області для вдосконалення, гарантуючи, що AR-додатки залишаються відповідними потребам громади та освітнім цілям.

Інтерактивні цифрові проекти – веб-квести, мобільні додатки та доповнена реальність – створюють ефективний та сучасний формат популяризації локальної історії. Вони залучають аудиторію різного віку, розширюють межі традиційного краєзнавства, об'єднують навчання з розвагою і сприяють збереженню культурної спадщини у цифрову добу. Впровадження таких технологій у освітні та культурні практики є важливим кроком до створення живої та доступної історії для кожного.

В Україні ці технології вже знаходять успішне застосування у культурних і освітніх установах. Інтерактивні цифрові проекти, зокрема краєзнавчі веб-квести, мобільні додатки та технології доповненої реальності, відкривають нові горизонти для популяризації локальної історії. Вони не лише сприяють збереженню культурної спадщини, але й активізують пізнавальний інтерес, формують почуття національної ідентичності, унікального зв'язку з рідним краєм. Успішні приклади українських ініціатив демонструють великий потенціал цих технологій. Подальший розвиток інтеграції цифрових інновацій у краєзнавство має стати пріоритетом для освітніх, культурних і громадських установ, оскільки це сприятиме інклюзивності, залученню нових аудиторій та створенню живої, сучасної історії для майбутніх поколінь. Тому рекомендується активніше залучати молодь, розвивати співпрацю між

бібліотеками, музеями, ІТ-спеціалістами та громадськими об'єднаннями для створення нових проєктів з урахуванням сучасних технологічних трендів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Веб-квест «З Україною в серці». *Творча палітра. Майстерня рукотворів Наталії Похиль*. URL: <https://rukotvor-vpu.blogspot.com/2021/08/blog-post.html> (дата звернення: 16.10.2025).
2. Веб-квести з історії - Головна. *Google Drive: Sign-in*. URL: <https://sites.google.com/view/svet1966/главная> (дата звернення: 16.10.2025).
3. Вознюк В. Використання сучасних технологій в екскурсійному обслуговуванні учнів. *Україна у світовому просторі: минуле і сучасність* : Зб. матеріалів III Всеукр. науково-практ. конф. студентів та аспірантів, м. Луцьк, 22 трав. 2024 р. Луцьк, 2024. С. 272–276. URL: https://vnu-taskid841251.s3.eu-north-1.amazonaws.com/s3fs-public/File/2024/06/Україна_у_світовому_просторі_минуле_і_сучасність_зб_мат_III_Всеукр.pdf.
4. Горчинська В. Краєзнавча діяльність в публічних бібліотеках: можливості та перспективи розвитку (або Від архівів до подкастів: нові горизонти краєзнавчої діяльності публічних бібліотек) – ч. 2 – Публічна бібліотека об'єднаної територіальної громади. *Публічна бібліотека об'єднаної територіальної громади – Публічна бібліотека об'єднаної територіальної громади*. URL: <https://oth.nlu.org.ua/?p=10571> (дата звернення: 12.10.2025).
5. Квест «Моя громада». *Практикум для громад*. URL: <https://tools.stepngo.in.ua/qvest-moja-hromada/> (дата звернення: 17.10.2025).
6. Музей Голодомору презентував перший мобільний додаток про Київ 1930-х. *Національний музей Голодомору-геноциду*. URL: <https://holodomormuseum.org.ua/news-museji/muzej-holodomoru-prezentuvav-pershyj-mobilnyj-dodatok-pro-kyiv-1930-kh/> (дата звернення: 17.10.2025).
7. Онлайн-краєзнавство для всіх і для кожного. *Віртуальний проєкт «Краєзнавство Таврії»*. *Херсонська обласна універсальна наукова бібліотека ім. Олеса Гончара*. URL: <https://krai.lib.kherson.ua/onlayn-kraeznavstvo-dlya-vsih-i-dlya-kozhnogo.htm?ps=8> (дата звернення: 16.10.2025).
8. Прилуцька А. Є. Практики візуалізації в умовах дистанційної діяльності бібліотек: від віртуальних виставок до онлайн-івентів. *Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI століття* : Матеріали XVI Міжнар. науково-практ. конф., м. Одеса, 13–15 верес. 2023 р. Одеса, 2023. С. 68–71. URL: http://dspace.op.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/14268/1/zbirnik_konf_XVI_september_2023.pdf.
9. Проєкти. *Тустань*. URL: <https://tustan.ua/about/projects/> (дата звернення: 16.10.2025).

10. Рудий В. Як AR-технології роблять культурну спадщину ближчою до людей. *ReHERIT*. URL: <https://reherit.org.ua/yak-ar-tehnologiyi-roblyat-kulturnu-spadshhynu-blyzhchoyu-do-lyudej/> (дата звернення: 17.10.2025).
11. Цифрові проєкти. *Lvivcenter*. URL: <https://www.lvivcenter.org/digital-projects/> (дата звернення: 16.10.2025).