



МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

**ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ
учасників ХХІІ Міжнародної
науково-практичної конференції
(26–27 лютого 2026 р., м. Харків)**

Харків 2026

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди (Україна),
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет» (Україна),
Вірменський державний педагогічний університет імені Х. Абовяна (Вірменія),
Батумський державний університет імені Шота Руставелі (Грузія),
Телавський державний університет імені Якоба Гогобашвілі (Грузія),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка (Україна),
Куявсько-Поморська Вища Школа в Бидгощі (Польща)

МЕТОДОЛОГІЯ СУЧАСНИХ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ
учасників XXII Міжнародної
науково-практичної конференції
(26–27 лютого 2026 р., м. Харків)

Харків
2026

УДК [37:001]«20»

Рекомендовано редакційно-видавничою радою Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (протокол № __ від __.__.2026 р.)

Методологія сучасних наукових досліджень : збірник наукових праць учасників XXII Міжнародної науково-практичної конференції (26–27 лютого 2026 р., м. Харків) / за наук. ред. К. Юр'євої. Харків : ХНПУ імені Г.С. Сковороди, 2026. ____ с.

Мови видання: українська, англійська, німецька, польська

Для наукових працівників, викладачів закладів вищої освіти, учителів, вихователів, здобувачів вищої освіти. Може використовуватись у навчальному процесі на всіх рівнях вищої освіти.

Усі статті пройшли рецензування, зберігають авторську редакцію. Всю відповідальність за зміст публікацій несуть автори.

Організаційний комітет конференції:

Юрій БОЙЧУК – голова організаційного комітету, доктор педагогічних наук, професор, член-кореспондент НАПН України, ректор Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Світлана БЕРЕЖНА – заступник голови організаційного комітету, доктор філософських наук, професор, проректор з наукової, інноваційної та міжнародної діяльності Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Майя БОЛКВАДЗЕ – доктор філологічних наук, асистент-професор департаменту педагогічних наук Батумського державного університету імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)

Людмила ГАВРІЛОВА – доктор педагогічних наук, професор, незалежний дослідник (Аахен, Німеччина)

Микола ДАНИЛЮК – доктор філософії з педагогіки, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Далі ДОБОРДЖГІНІДЗЕ – доктор філологічних наук, асистент-професор Департаменту європейських студій Батумського державного університету імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)

Маріам ІСПІРЯН – кандидат педагогічних наук, доцент, проректор з навчально-наукової роботи Вірменського державного педагогічного університету імені Хачатуря Абовяна (Єреван, Вірменія)

Володимир КАРАПЕТАН – доктор психологічних наук, професор, професор кафедри вікової та педагогічної психології Вірменського державного педагогічного університету ім. Х. Абовяна (Єреван, Вірменія)

Мелс МКРТУМЯН – доктор психологічних наук, професор, професор кафедри загальної психології Вірменського державного педагогічного університету імені Хачатуря Абовяна (Єреван, Вірменія)

Рузанна ПЕТРОСЯН – кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету педагогічної психології та соціології Вірменського державного педагогічного університету імені Хачатуря Абовяна (Єреван, Вірменія)

Алла СОКОЛОВА – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Лела ТАВДГІРІДЗЕ – доктор педагогічних наук, професор, професор департаменту педагогіки Батумського державного університету імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)

Марина ТКАЧЕНКО – кандидат педагогічних наук, доцент, координатор наукової роботи факультету мистецтв Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Володимир ФОМІН – доктор педагогічних наук, професор, декан факультету мистецтв Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Нато ШЕРОЗІЯ – доктор педагогічних наук, асоційований професор департаменту педагогічних наук Батумського державного університету імені Шота Руставелі (Батумі, Грузія)

Катерина ЮР'ЄВА – заступник голови, вчений секретар організаційного комітету, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Харків, Україна)

Олександра ЯНКОВИЧ – доктор габілітований, професор, завідувач кафедри педагогіки дошкільної та початкової освіти Куявсько-Поморської Академії (Бидгощ, Польща)

Адріана ГАЛУЩАК

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
за спеціальністю Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний
університет імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна

Андрій ЛЕНЬ 

кандидат історичних наук,
асистент кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний
університет імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна

ЦИФРОВІ ОСВІТНІ СЕРЕДОВИЩА І ГЕНЕРАТИВНІ ІНСТРУМЕНТИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ЯК ЗАСІБ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ

Анотація. У тезах досліджуються можливості впровадження цифрових освітніх платформ у поєднанні з генеративними інструментами штучного інтелекту для гейміфікації навчального процесу. Розглянуто сучасні платформи, їх доступність, підтримку української мови та безкоштовні інструменти для створення інтерактивного навчального контенту. Визначено, як штучний інтелект може підвищити мотивацію, залученість учнів та персоналізувати навчання. Доведено, що інтеграція гейміфікаційних методів у цифрове освітнє середовище є доцільною.

Ключові слова: гейміфікація, штучний інтелект, цифрові технології, освітні середовища, навчальна мотивація.

Abstract. The abstract explores the possibilities of implementing digital educational platforms in combination with generative artificial intelligence tools for gamification of the learning process. It examines modern platforms, their accessibility, support for the Ukrainian language, and free tools for creating interactive educational content. It identifies how artificial intelligence can enhance student motivation, engagement, and personalize learning. It demonstrates that integrating gamification methods into the digital educational environment is appropriate.

Keywords: gamification, artificial intelligence, digital technologies, educational environments, learning motivation.

Постановка проблеми та її актуальність. Швидка цифровізація освіти та інтеграція штучного інтелекту (ШІ) змінюють організацію освітнього процесу, що вимагає оновлення традиційних методів навчання. Водночас заклади освіти стикаються зі зниженням мотивації учнів, особливо з предметів, що вимагають абстрактного мислення та активної когнітивної діяльності. Традиційні методи навчання часто не здатні зацікавити учнів, що негативно позначається на їхніх результатах.

Одним із перспективних рішень є гейміфікація, яка використовує ігрові елементи для підвищення інтересу, залученості та внутрішньої мотивації учнів. У поєднанні з



цифровими навчальними середовищами та інструментами ШІ гейміфікація відкриває розширені можливості: автоматизоване створення контенту, персоналізовані завдання, миттєвий зворотний зв'язок та інтерактивну комунікацію. За таких умов особливої актуальності набуває дослідження організації сучасних цифрових освітніх середовищ із компонентами ШІ та аналіз їхнього потенціалу у впровадженні гейміфікації як ефективного засобу підвищення якості освіти й мотивації учнів.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Тема впровадження гейміфікації в освіту наразі досліджується в сучасних наукових працях. В основному, гейміфікація визначається як інтеграція елементів ігрового дизайну в неігрові середовища [2]. Таке визначення підкреслює, що основна увага приділяється не розробці повноцінної гри, а впровадженню конкретних ігрових елементів в освітні заходи. У вітчизняних дослідженнях гейміфікація розглядається як інструмент професійного та навчального розвитку. Зокрема, Т. Чернова та ін. зазначають, що гейміфікація сприяє підвищенню мотивації, активності та самостійності здобувачів освіти [1], що підтверджує доцільність її застосування в освітньому середовищі.

Паралельно з цим активно досліджується вплив штучного інтелекту на трансформацію освіти. У рекомендаціях ЮНЕСКО наголошується, що впровадження генеративного ШІ має здійснюватися з урахуванням етичних норм, прозорості та відповідального використання в освітньому процесі [3].

Метою дослідження є аналіз цифрових освітніх платформ у поєднанні з генеративними інструментами штучного інтелекту та визначення їхнього потенціалу для впровадження гейміфікації з метою підвищення мотивації та ефективності навчання.

Виклад основного матеріалу. Поточні тенденції в цифровізації освіти та інтеграції штучного інтелекту вимагають розробки ефективних педагогічних інструментів для підвищення мотивації здобувачів освіти. Дослідження показують, що використання механізмів гейміфікації може підвищити когнітивну залученість, сприяти формуванню позитивного ставлення до навчання.

Однак успіх цього підходу залежить від продуманого та збалансованого використання ігрових елементів, що забезпечують поєднання розваги та освітньої цінності. З огляду на це, було проведено аналіз доступних цифрових освітніх платформ, що підтримують гейміфіковане навчання з елементами штучного інтелекту. Критеріями відбору були: безкоштовний або відкритий доступ, підтримка української мови, простота інтеграції в освітнє середовище, можливості створення інтерактивного контенту та функції автоматизованої оцінки.

Одним із таких інструментів є платформа H5P, яка дозволяє створювати інтерактивні модулі, зокрема вікторини, вправи типу «перетягни та скинь», інтерактивні відео, кросворди та симуляції. Зазначені шаблони сприяють ігровій презентації освітнього контенту та надають миттєвий зворотний зв'язок щодо виконання завдань. Інтеграція H5P із системами дистанційного навчання покращує ігрові оцінки та сприяє незалежності учнів.

Платформа LearningApps пропонує створення міні-ігор та освітніх симуляторів (таких як класифікація понять, вправи на співставлення, логічні послідовності та головоломки), які підтримують принципи активного навчання. Україномовний інтерфейс та простий дизайн вправ роблять її придатною для широкого використання в закладах освіти.

Інтерактивні завдання такого типу стимулюють інтерес до навчання та сприяють розвитку навичок самоконтролю.

Edpuzzle дозволяє перетворювати навчальні відео на інтерактивні завдання шляхом вбудовування питань, підказок і тестів, поєднуючи мультимедіа з ігровими елементами оцінювання, щоб підвищити концентрацію та забезпечити активну участь учнів.

Для організації командної роботи та навчання на основі квестів можна використовувати інтерактивні дошки, такі як Migo, для створення сценаріїв проблем, маршрутів завдань, головоломок та спільних проєктів. Спільна робота в цифровому просторі покращує комунікативні навички та мотивацію завдяки співпраці та конкуренції.

Генеративні інструменти штучного інтелекту, зокрема ChatGPT, Gemini, Copilot та Claude, відіграють ключову роль у гейміфікації освітнього процесу. Вони можуть автоматично створювати завдання різного рівня складності, розробляти ігрові сценарії, створювати навчальні кейси та пропонувати персоналізовані пояснення. Застосування інструментів ШІ розширює можливості диференційованому навчанню та індивідуалізації освітнього процесу.

Результати аналізу показують, що комплексне використання цифрових освітніх середовищ дозволяє впроваджувати різноманітні форми гейміфікації: інтерактивні вправи, ігрові сценарії, змагальні та кооперативні завдання, системи миттєвого зворотного зв'язку та персоналізоване навчання. Поєднання цифрових середовищ із генеративними інструментами ШІ може підсилювати ефективність навчання та підвищувати зацікавленість учнів, стимулювати когнітивну активність і покращувати освітні результати.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Дослідження показує, що цифрові освітні середовища у поєднанні з генеративними інструментами штучного інтелекту створюють ефективні умови для впровадження гейміфікації в навчальний процес. Використання інтерактивних завдань, ігрових сценаріїв та персоналізованого зворотного зв'язку сприяє підвищенню мотивації та залученості учнів. Генеративні інструменти ШІ виступають помічником у створенні навчальних сценаріїв, завдань та ідей для інтерактивного контенту, що підтримує індивідуальні освітні траєкторії.

Подальші дослідження можуть зосередитися на методичних рекомендаціях щодо оптимальної інтеграції ШІ у гейміфіковане навчання, емпіричній оцінці його впливу на результати учнів та розробці адаптивних моделей навчання, що враховують індивідуальні потреби здобувачів освіти.

Список використаних джерел

1. Чернова Т. Ю., Ольшевський А. О., Іванов В. О. Гейміфікація як інструмент мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів. *Педагогічна академія: наукові записки*. 2025. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15501944>
2. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of MindTrek*. 2011. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
3. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research. 2023. URL: <https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research>

Антипенко М., Вайда Т. Методи навчання та виховання здобувачів вищої освіти в системі базової загальної середньої освіти (на прикладі закладу вищої освіти МВС України)	720
Антонюк А., Белова О. Шляхи формування лексичної системності у дітей старшого дошкільного віку через мнестичні функції.....	727
Апшай В., Чередник Л. Забезпечення академічної доброчесності у закладах вищої освіти України та ЄС	732
Бабенко О. Нейропсихологічні механізми музичного мистецтва як чинника формування резильєнтності особистості в умовах війни та повоєнного відновлення.....	735
Бєлова Р., Калинюк Т. Функційність мовлення та метакогнітивні механізми формування умінь читання іноземною мовою	738
Вегера О., Бєлова О. Вплив психолого-педагогічних чинників на розвиток зв'язного мовлення у дітей старшого дошкільного віку з порушеннями мовлення.....	743
Ворожейкіна В., Бєлова О. Науково-теоретична площина вивчення зорової перцепції у дітей з порушеннями мовлення	747
Галушак А., Лень А. Цифрові освітні середовища і генеративні інструменти штучного інтелекту як засіб гейміфікації навчання.....	751
Голубок М., Остапівська І. Використання засобів штучного інтелекту в сучасній початковій освіті	754
Гусар В. Розвиток soft skills у структурі професійної ідентичності та психологічної безпеки фахівця	757
Гуцалюк Т. Періодизація розвитку технологій формування критичного мислення в початкових школах України (1985–2025).....	759
Dzamakashvili T., Gigilashvili A., Kebabze M. The Lost Generation and the education crisis after World War I	762
Дишко С., Бєлова О. Науково-теоретичний погляд на проблему розвитку зорової уваги у дітей молодшого шкільного віку.....	765
Дубина М., Свиріпа Л. Сторітелінг на заняттях української мови як засіб розвитку комунікативної компетенції сучасних здобувачів освіти.....	770
Єрмолаєв А., Чередник Л. Підвищення ефективності освітнього процесу в закладах вищої освіти як проблема сьогодення.....	775
Завінська А., Чайковська Г. Інтеграція принципів сталого розвитку в освітню діяльність закладів дошкільної освіти.....	777
Задорожна К., Тулученко Г. Методика трансформації олімпіадних задач з математики в дослідницькі проекти студентів	781
Клівець В., Іваннікова О. Правописна компетентність як фундамент професійної впевненості та риторичної свободи майбутнього педагога	787
Клюшніченко Д., Артеменко Л. Методи дослідження споживчої поведінки в умовах цифрової економіки.....	790
Ковалів Ю., Мазурак О., Мазурак Р. Управління відходами та екологічна поведінка суспільства	793
Когут А. Поняття гуманності та її значення у становленні молодших школярів	797
Кожевник С. Формування критичного мислення у студентів мистецьких спеціальностей закладів вищої освіти	800
Козак М., Петрусь О. Технологія емоджі як засіб формування емоційного інтелекту на уроках англійської мови в початковій школі	802
Кривошея К., Світлична Н. Особливості емоційної сфери здобувачів вищої освіти в умовах воєнного стану	808
Кучер Д., Бєлова О. Науково-теоретичний погляд на проблему аналітичного мислення у здобувачів початкової освіти.....	811
Ляшенко О., Тищенко В. Штучний інтелект у сфері фізичного виховання та спорту: від технологічної революції до антропоцентричного симбіозу	816
Maisuradze R. Key challenges of legal regulation of artificial intelligence in the modern world	820
Маляр А., Бєлова О. Теоретичні основи вивчення пам'яті у здобувачів початкової освіти з порушеннями мовлення	824
Мельничук Х. Аналіз природної мови у психологічних дослідженнях: перспективи й обмеження	828
Nazghaidze S., Maisuradze S., Tkavadze A., Kebabze M. Cultural memory and education: historical dimensions and modern interpretations.....	835
Нестеренко А., Соколенко Д., Цимбал Н. Інтеграція БПЛА у транспортно-логістичні системи України.....	839
Неткал А. Лінгвостилістичні параметри дослідження художнього дискурсу	845
Ніколайчук А., Мілевська О. Порівняльна характеристика різних видів фонематичного аналізу у дошкільників з загальним недорозвитком мовлення	848
Ніколішина Д., Бєлова О. Науково-теоретичний погляд з розвитку логічного мислення в дітей з порушеннями мовлення.....	854
Павленко Л. Методи попередження та профілактики професійної деформації вчителів.....	858



Україна, 61002, Харків
вул. Алчевських, 29

У збірці представлено результати актуальних наукових досліджень науковців, викладачів, учителів, вихователів, докторантів, здобувачів третього (освітньо-наукового), другого (магістерського) і першого (бакалаврського) рівнів вищої освіти, здобувачів загальної середньої освіти – учасників **XXII Міжнародної науково-практичної конференції «Методологія сучасних наукових досліджень»** (Харків, 26–27 лютого 2026 р.) з України, Бразилії, Грузії, Данії, Канади, Китайської Народної Республіки, Литви, Німеччини, Польщі.

Для наукових працівників, викладачів закладів вищої освіти, учителів, вихователів, здобувачів вищої освіти. Може використовуватись у навчальному процесі на всіх рівнях вищої освіти і в теоретичних наукових дослідженнях.