

**Міністерство освіти і науки України
Департамент освіти і науки Рівненської ОДА
Рівненський державний гуманітарний університет**



**Матеріали
V Всеукраїнської
науково-практичної конференції
«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ
ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ»**

**6-7 травня 2026 року
м. Рівне**

УДК 378.016
П 32

Підготовка педагогів до професійної діяльності в умовах змішаного навчання : матеріали V Всеукраїнської науково-практичної конференції / уклад. Н. М. Гнедко. Рівне : РВВ РДГУ, 2026. 272 с.

Організаційний комітет:

Роман ПАВЕЛКІВ, доктор психологічних наук, професор, в.о. ректора Рівненського державного гуманітарного університету – голова оргкомітету;

Оксана ПЕТРЕНКО, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри теорії і методики виховання, проректор з інноваційної діяльності та міжнародного співробітництва Рівненського державного гуманітарного університету – заступник голови оргкомітету;

Ігор ВОЙТОВИЧ, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики, проректор з навчально-виховної роботи Рівненського державного гуманітарного університету;

Наталія ПАВЛОВА, доктор педагогічних наук, професор, завідувачка кафедрою цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету;

Наталя ГНЕДКО, кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету.

Рекомендовано до друку Вченою радою Рівненського державного гуманітарного університету (протокол №6 від 28.05.2026 р.)

**МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБЛЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ
ГЕЙМІФІКОВАНИХ ВЕБЗАСТОСУНКІВ
НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ
ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «АРХІТЕКТУРА ТА ЕКСПЛУАТАЦІЯ ПК»
У ЗАКЛАДАХ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ОСВІТИ**

Дмитро ЛАГОЙКО,

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Тетяна ШРОЛЬ,

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри цифрових технологій та методики
навчання інформатики*

Рівненський державний гуманітарний університет

Анотація. У статті розглянуто особливості створення гейміфікованих вебзастосунків за допомогою платформи Claude. Як результат, розроблено чотири інтерактивні вебзастосунки з дисципліни «Архітектура та експлуатація ПК» для підвищення мотивації й ефективності навчання у закладах професійної (професійно-технічної) освіти

Ключові слова: вебзастосунки, архітектура ПК, штучний інтелект, геймфікація, ЗП(ПТ)О, дистанційне навчання, педагогічний моніторинг.

Dmytro Lahoiko, Tetiana Shrol. METHODOLOGICAL ASPECTS OF THE DEVELOPMENT AND USE OF GAMIFIED WEB APPLICATIONS BASED ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR TEACHING THE SUBJECT ‘PC ARCHITECTURE AND OPERATION’ IN VOCATIONAL (TECHNICAL AND VOCATIONAL) EDUCATION INSTITUTIONS

Abstract. This article examines the specific features of creating gamified web applications using the Claude platform. As a result, four interactive web applications have been developed for the subject ‘PC Architecture and Operation’ to enhance motivation and learning effectiveness in vocational (technical and vocational) education institutions.

Keywords: web applications, PC architecture, artificial intelligence, gamification, vocational education, distance learning, pedagogical monitoring.

Якісна й доступна освіта – це передусім конституційне право кожної людини, яке держава гарантує незалежно від стану здоров’я, фізичних особливостей чи місця перебування (Закон України «Про освіту», 2017). Закон «Про професійну (професійно-

технічну) освіту» закріплює доступність як базовий принцип державної політики (Закон України «Про професійну освіту», 2025), який сьогодні в умовах війни набуває особливого значення. Зокрема, навчання під звуки сирени і без світла – це вже не організаційна проблема, а боротьба за право знати. Саме тому обмеження фізичного доступу стало поштовхом до системних змін: держава визначила цифровізацію освіти стратегічним планом (Кабінет Міністрів України, 2021), окреслила забезпечення цифрової компетентності громадян (Міністерство цифрової трансформації України, 2023), що сприяло орієнтації педагогічної спільноти на європейський досвід, який наголошує на переосмисленні не форми, а логіки навчання (Redecker, 2017).

Міжнародний досвід засвідчує: ЮНЕСКО у своїй ICT Competency Framework for Teachers підкреслює, що педагог сучасності повинен уміти не лише використовувати цифрові інструменти та відповідне апаратне забезпечення, а й створювати власні освітні ресурси, адаптовані до конкретного контексту (UNESCO, 2018). Але недоступність компонентів й ризик пошкодити застарілу матеріально-технічну базу закладів професійної (професійно-технічної) освіти (П(ПТ)О), зокрема під час вивчення «Архітектура та експлуатація ПК», – все це віддаляє здобувачів освіти від практики, а ринок досі не запропонував інструменту, який би відповідав стандартам професійної освіти, відповідним програмам підготовки фахівців ІТ напрямку та містив реальні практичні завдання, результати виконання яких оцінювалися би автоматично.

Саме тому в межах даного дослідження показано не просто створення чергового цифрового інструменту, а комплексний процес теоретичного обґрунтування, проектування із застосуванням штучного інтелекту та експериментальної перевірки авторських інтерактивних вебзастосунків для вивчення архітектури персонального комп'ютера в закладах П(ПТ)О, що ґрунтується на Концепції розвитку ПТО (Кабінет міністрів України, 2020) та Державному стандарті ПТО (Міністерство освіти і науки України, n.d.), які визначають практичну підготовку кваліфікованого робітника в цифрову епоху, тоді як Європейська рамка DigComp 2.2 (Redecker, 2017) додає акцент на тому, що цифрова компетентність – це не лише вміння користуватися готовим, а й здатність створювати нове.

Для розробки застосунків було обрано платформу Claude компанії Anthropic. Вибір зумовлений можливістю генерувати повністю функціональний HTML/JavaScript-код безпосередньо в діалоговому режимі, без залучення команди програмістів. Перший серйозний результат справив практичне враження: у чаті з'явився повністю робочий інтерфейс гри – не ескіз, а застосунок, який одразу можна було запустити і пройти.

В результаті було створено чотири інтерактивні вебзастосунки для навчального предмету «Архітектура та експлуатація ПК», кожен з яких відповідає одній практичній роботі відповідно до поурочно-тематичного плану: «TEXCEPBIС // CD/DVD Майстерня» (рис. 1) – пристрої зберігання даних та інтерфейси SATA, «GPU Upgrade Quest» (рис. 2) – відеокарти та слоти PCIe, «SHIELD-TECH» (рис. 3) – периферійні пристрої та відеокабелі, «Аудіо-квест» (рис. 4) – мультимедійне обладнання та звукові карти.



Рис. 1. Скриншот вебзастосунку «TEXCEPBIС // CD/DVD Майстерня»



Рис. 2. Скриншот вебзастосунку, «GPU Upgrade Quest»

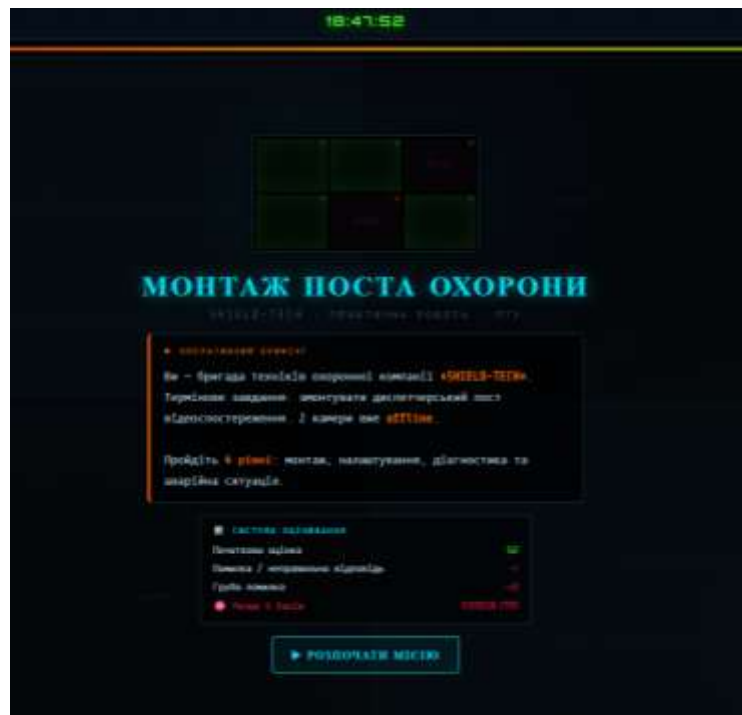


Рис. 3. Скриншот вебзастосунку «SHIELD-TECH»



Рис. 4. Скриншот вебзастосунку «Аудіо-квест»

Усі застосунки розміщено на GitHub і доступні з будь-якого пристрою – зокрема зі смартфона – без реєстрації. Викладач надсилає посилання; здобувач освіти проходить завдання у зручний час або під час уроку, скриншот фінального екрана слугує підтвердженням виконання завдань.

Кожен застосунок побудований на чотирьох системоутворюючих принципах: 1) *контекстуалізації* – весь матеріал подається в контексті конкретної виробничої ситуації; 2) *прогресивного ускладнення* – кожна наступна місія розблоковується лише після успішного завершення попередньої; 3) *продуктивної помилки* – неправильна

відповідь завжди супроводжується детальним поясненням; 4) *миттєвого зворотного зв'язку* – система реагує на кожну дію відразу.

Ці принципи відповідають вимогам DigCompEdu щодо побудови активного, рефлексивного навчального середовища (Redecker, 2017). Елементи геймфікації – системи балів, рівнів та прогресу – слугують інструментом педагогічного моніторингу: викладач отримує швидкий зріз знань кожного студента. Це узгоджується з позицією DigComp 2.2, де моніторинг навчальних результатів у цифровому середовищі розглядається як самостійна компетентність педагога (Vuorikari et al., 2022).

Апробацію проведено під час проходження педагогічної практики на базі ВПУ № 1м. Рівне та ВСП «Рівненський технічний фаховий коледж НУВГП» (групи 11 та ПМ-2), де зафіксовано зростання навчальної активності й розвиток практичних навичок – від алгоритмічного мислення до інтеграції теорії у практику.

Результати підтверджують, що сучасні засоби ІІІ дозволяють педагогу без технічної підготовки створювати повнофункціональні навчальні середовища, що для системи ЗП (ПТ)О означає реальну альтернативу застарілої матеріально-технічної бази – доступну, програмно відповідну та педагогічну керовану.

Список використаних джерел

Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII.
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>

Закон України. (2025, 21 серпня). *Про професійну освіту* (№ 4574-IX).
<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4574-20>

Кабінет Міністрів України. (2021, 3 березня). *Концепція розвитку цифрових компетентностей* (№ 167-р). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-p>

Кабінет Міністрів України. (2020). Про затвердження плану заходів на 2020-2027роки із запровадження *Концепції реалізації державної політики у сфері професійної (професійно-технічної)*. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/508-2020-%D1%80>

Міністерство освіти і науки України. (n.d.). *Державний стандарт професійної (професійно-технічної) освіти*. <https://surl.li/ogbqiww>

Міністерство цифрової трансформації України. (2023). *Рамка цифрової компетентності для громадян України (DigCompUA)*. URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/1/7451-ramka_cifrovoi_kompetentnosti.pdf

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

UNESCO. (2018). *ICT competency framework for teachers*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

References

Zakon Ukrainy "Pro osvitu" vid 05.09.2017 No. 2145-VIII. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>

Zakon Ukrainy. (2025, August 21). *Pro profesiinu osvitu* (No. 4574-IX). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4574-20>

Kabinet Ministriv Ukrainy. (2021, March 3). *Kontseptsiiia rozvytku tsyfrovyykh kompetentnostei* (No. 167-r). <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80>

Kabinet Ministriv Ukrainy. (2020). *Pro zatverdzhennia planu zakhodiv na 2020–2027 roky iz zaprovadzhennia Kontseptsii realizatsii derzhavnoi polityky u sferi profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity*. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/508-2020-%D1%80>

Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (n.d.). *Derzhavnyi standart profesiinoi (profesiino-tekhnichnoi) osvity*. <https://surl.li/ogbqiw>

Ministerstvo tsyfrovoy transformatsii Ukrainy. (2023). *Ramka tsyfrovoy kompetentnosti dlia hromadian Ukrainy (DigCompUA)*. https://osvita.diia.gov.ua/uploads/1/7451-ramka_cifrovoy_kompetentnosti.pdf

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

UNESCO. (2018). *ICT competency framework for teachers*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

ЗМІСТ

ЧАСТИНА 1.

ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЗАКЛАДУ ОСВІТИ: ПРОЄКТУВАННЯ, ФУНКЦІОНУВАННЯ, РОЗВИТОК

<i>Мирослав АНДРОС.</i> ВПЛИВ ЕФЕКТУ ОНЛАЙН-РОЗГАЛЬМУВАННЯ НА ФОРМУВАННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНОГО ПРАЦІВНИКА.....	3
<i>Микола АНТОНЮК.</i> ВИКОРИСТАННЯ СПАДЩИНИ УКРАЇНСЬКОЇ КІБЕРНЕТИКИ ТА ЗДОБУТКІВ СУЧАСНОГО ІТ-СЕКТОРУ У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ ІНФОРМАТИКИ.....	7
<i>Олена БАБКОВА.</i> ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО ФОРМАТУ НАВЧАННЯ.....	14
<i>Володимир БЕРЕСТЕНЬ.</i> ПРОЄКТУВАННЯ ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДУ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	17
<i>Крістіан БРОВЧУК, Валерій ГАБРУСЄВ.</i> ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ 3D-АСЕТІВ ДЛЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ВІДЕОІГОР.....	21
<i>Ігор ВОРОПАЙ, Галина ШМИГЕР.</i> ПРОЄКТУВАННЯ КРИПТОВАЛЮТНОГО ЗАСТОСУНКУ POINTS: АРХІТЕКТУРА БАЗИ ДАНИХ, ІНТЕРФЕЙСУ ТА ІНТЕГРАЦІЇ MVC.....	25
<i>Андрій ГАВРИЛЮК, Валерій ГАБРУСЄВ.</i> ПРОЄКТУВАННЯ МАТЕМАТИЧНОЇ МОДЕЛІ ТА АРХІТЕКТУРИ ІГРОВОГО ЗАСТОСУНКУ «CANDY CLICKER» НА БАЗІ РУШІЯ GODOT ENGINE.....	29
<i>Олександр ГУМЕННИЙ.</i> ІНФОРМАЦІЙНО-АНАЛІТИЧНІ ХАБИ ВІДКРИТОЇ ОСВІТИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ТА АНАЛІТИЧНОГО СУПРОВОДУ ОСВІТНІХ І НАУКОВИХ ТРАЄКТОРІЙ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ.....	32
<i>Тетяна ДУБІНЧИН.</i> ПЛАТФОРМА WORDWALL ЯК ІНСТРУМЕНТ КОМПЕНСАЦІЇ ОСВІТНІХ ВТРАТ.....	36
<i>Світлана ЙОСЕНКО, Михайло ЙОСЕНКО.</i> ВІРТУАЛЬНА ЛАБОРАТОРІЯ ЯК СИСТЕМА ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОБЛІКОВОЇ ОСВІТИ.....	39
<i>Ганна КАШИНА, Лариса ГРОМОЗДОВА, Ігор КАШИН.</i> ВИМОГИ ДО ЗАСОБІВ ЦИФРОВОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ: РЕЗУЛЬТАТИ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ КАФЕДРИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ СИСТЕМ ТА ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	42
<i>Павло КІНДРАТ.</i> ВИКЛИКИ КІБЕРБЕЗПЕКИ В ПРОЦЕСІ.....	45
<i>Марина КОЛОДИЧ, Наталія ОСТАПЧУК.</i> ПРОЄКТНЕ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ.....	48
<i>Тетяна КУЗЬМИЧ, Ольга ГУЛАЙ.</i> ВИМОГИ ІНКЛЮЗИВНОСТІ ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА.....	51
<i>Альона ЛОЩИЦЬ, Ярослав ПЕТРІВСЬКИЙ.</i> МАТЕМАТИЧНІ ОСНОВИ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ STEM-ОСВІТИ.....	55
<i>Liliya MORSKA.</i> PEER PRESENCE, EVALUATION APPREHENSION, AND PARTICIPATION IN ONLINE LEARNING: A PSYCHOLOGICAL PERSPECTIVE ON MOOCS.....	58
<i>Поліна НИКИФОРЕНКО, Ганна АЛЕКСЄЄВА.</i> ВИКОРИСТАННЯ ЗАСТОСУНКУ CANVA СТУДЕНТАМИ В НАВЧАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	64

Олександр НОВІКОВ. РОЛЬ ДИНАМІЧНИХ ВІЗУАЛІЗАЦІЙ У ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ.....	69
Олександр ОВЕРЧУК. ПІДГОТОВКА ФАХІВЦІВ З ОРГАНІЗАЦІЇ ТРАНСПОРТНИХ ПОСЛУГ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЧНИХ РЕСУРСІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	73
Дмитро ОПАНАСИК, Наталія ПОЛЮХОВИЧ. ВИКОРИСТАННЯ УМОВНОГО ФОРМАТУВАННЯ ДЛЯ АВТОМАТИЧНОГО АНАЛІЗУ ДАНИХ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ УЧНІВ ДО ОЛІМПІАД.....	76
Наталія ПАВЛОВА. ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ ЯК УМОВА ФОРМУВАННЯ ФАХІВЦЯ НА ПЕРЕТИНІ ПЕДАГОГІКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	80
Павло ПАНЧУК, Тетяна ШРОЛЬ. ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ВЕБСИСТЕМ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ УЧНІВ ДО ПІДСУМКОВОГО ОЦІНЮВАННЯ З ІНФОРМАТИКИ.....	84
Наталія ПОЛЮХОВИЧ. ЦИФРОВА ТРАНСФОРМАЦІЯ СИСТЕМ ЕЛЕКТРОННОГО ДОКУМЕНТООБІГУ.....	87
Лариса ПРОКОПЮК, Тетяна ШРОЛЬ. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ НАВЧАННЯ РОЗРОБЛЕННЯ ВЕБСАЙТІВ ДЛЯ НЕКОМЕРЦІЙНИХ ГРОМАДСЬКИХ ОРГАНІЗАЦІЙ МАЙБУТНІХ ІТ-ФАХІВЦІВ (НА ПРИКЛАДІ ГО «513°F»).....	90
Наталія РАДЬКО, Анна ЖУКОВА. ВПРОВАДЖЕННЯ PADLET-ДОШКИ ЯК ІНСТРУМЕНТУ ДЛЯ ПЛАНУВАННЯ ТА КООРДИНАЦІЇ РОБОТИ ЦИКЛОВОЇ КОМІСІЇ У ЗАКЛАДІ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ.....	96
Ганна ШЛІХТА, Андрій ТИМОЩУК. ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ КЕЙСІВ У ПРОЄКТУВАННІ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	102
Роман ТІХОНИЧЕВ, Наталія ПОЛЮХОВИЧ. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ СМАРТФОНА ЯК НАВЧАЛЬНОГО ІНСТРУМЕНТУ У ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ УЧНЯМИ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ.....	106
Галина ТКАЧУК. ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА В ЦИФРОВОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ВИКЛИКИ ТА НАПРЯМИ РОЗВИТКУ.....	110
Сергій ЧЕРНІГОВЕЦЬ, Наталія ПАВЛОВА. ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ПРЕДМЕТ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ.....	113
Андрій ШИДЛОВСЬКИЙ. ФОРМУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІМІТАЦІЙНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙНИХ СИСТЕМ...117	117
Ганна ШЛІХТА. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ДИСЦИПЛІН.....	120
Ганна ШЛІХТА, Костянтин ГАРВАТ. ПОТЕНЦІАЛ ВЕБ-ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАБЕЗПЕЧЕННІ ДОСТУПНОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНОСТІ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА.....	123

ЧАСТИНА 2.

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ СТРАТЕГІЇ ЗМІШАНОГО Й ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Тетяна ВАЩУК, Наталія ПАВЛОВА. ЯК PISA ТРАНСФОРМУЄ ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ: ДОСВІД І ПЕРСПЕКТИВИ.....	127
---	-----

Ігор ВОЙТОВИЧ, Олена ПАНАСЮК. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЕФЕКТИВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	131
Наталя ГНЕДКО. ЦИФРОВИЙ СТОРІТЕЛІНГ ЯК МЕТОД ФОРМУВАННЯ УМІНЬ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРНОЮ АНІМАЦІЄЮ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	134
Людмила ГОДУНКО, Жанна ЮРКЕВИЧ. ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ У ЗАКЛАДАХ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ.....	137
Мар'яна ГРЕЧАНИК, Наталія ПАВЛОВА. ГРАФІЧНА ПІДГОТОВКА В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ.....	141
Дмитро ДАНИЛЮК, Наталя ГНЕДКО. ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ.....	144
Дмитро ЛАГОЙКО, Тетяна ШРОЛЬ. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБЛЕННЯ ТА ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ ВЕБЗАСТОСУНКІВ НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «АРХІТЕКТУРА ТА ЕКСПЛУАТАЦІЯ ПК» У ЗАКЛАДАХ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ОСВІТИ.....	147
Ірина МИСЛИНЧУК, Ольга ПАВЕЛКІВ. ТРАНСФОРМАЦІЯ МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ: ВІД СТАТИСТИЧНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ДИНАМІЧНОЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЗАДАЧ ІЗ ПАРАМЕТРАМИ.....	153
Nataliia MYKHALCHUK, Eduard IVASHKEVYCH, Yevhen KHARCHENKO, Ernest IVASHKEVYCH. DIGITAL TOOLS IN ENGLISH FOREIGN LANGUAGE CLASSROOMS, THEIR ADVANTAGES.....	158
Борис МОСІЙЧУК, Наталія ПАВЛОВА. РОЗВИТОК КУЛЬТУРИ ОНЛАЙН-БЕЗПЕКИ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ.....	162
Дарина МУРЗА, Наталія ПОЛЮХОВИЧ. ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНФОРМАТИКИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ РОЗВ'ЯЗУВАННЯ ОЛІМПІАДНИХ ЗАВДАНЬ ЗАСОБАМИ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ.....	165
Юлія ОГІЄВИЧ, Ольга ПАВЕЛКІВ. ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ УЧНІВ РОЗВ'ЯЗУВАТИ ІРРАЦІОНАЛЬНІ РІВНЯННЯ ТА НЕРІВНОСТІ В КУРСІ МАТЕМАТИКИ ПРОФІЛЬНОГО РІВНЯ СТАРШОЇ ШКОЛИ.....	168
Наталія ОСТАПЧУК. РОЛЬ ПЕДАГОГІЧНОЇ ПРАКТИКИ В ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНФОРМАТИКИ.....	172
Андрій ПИЛИПЧУК. ДІЯЛЬНІСНИЙ ПІДХІД ЯК ПЕДАГОГІЧНИЙ ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ ПРОГРАМУВАННЯ У ЗМІШАНОМУ ФОРМАТІ.....	175
Ігор ПРИСЯЖНЮК, Антоніна ГУТ. РОЗВИТОК МАТЕМАТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ РОЗВ'ЯЗУВАННЯ ОЛІМПІАДНИХ ЗАДАЧ.....	179
Вікторія СОБКО, Наталія ГЕНСІЦЬКА-АНТОНЮК. РОЗВИТОК ЛОГІЧНИХ ТА ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ПРИ РОЗВ'ЯЗУВАННІ НЕСТАНДАРТНИХ ЗАДАЧ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	183
Анастасія СОКОЛЮК, Ігор ПРИСЯЖНЮК. ДИДАКТИЧНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ВІДЕОМАТЕРІАЛІВ У НАВЧАННІ МАТЕМАТИЧНОГО АНАЛІЗУ.....	186
Дмитро ФЕДОРЕНЧИК, Наталя ГНЕДКО. МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ.....	189

Дмитро ФРОЛОВ. ПРИНЦИП «HANDS-ON, MINDS-ON» (РУКИ ПРАЦЮЮТЬ, МОЗОК ДУМАЄ) У STEM-НАВЧАННІ В ДИСТАНЦІЙНОМУ ФОРМАТІ..... 192

Маркіян ШУЛИМ, Наталя ГНЕДКО. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС ДЛЯ ВИВЧЕННЯ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ УЧНЯМИ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ..... 195

ЧАСТИНА 3.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ, НАУКИ І ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Вікторія БАБАЛИЧ. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ІНСТРУМЕНТ АНАЛІЗУ ТЕХНІКИ У ПЛАВАННІ.....199

Володимир ГАВРИЛЮК. МСР-СЕРВЕРИ ЯК ІНСТРУМЕНТИ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ТА ОПТИМІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ.....203

Микола ГЕНЕРАЛЬЧУК, Ольга ЮЗИК. ГЕНЕРУВАННЯ САЙТІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У VISUAL STUDIO CODE..... 207

Роман ГРИБУК, Тетяна ШРОЛЬ. ПРАКТИЧНІ ПІДХОДИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ ТА ТВОРЧОСТІ УЧНІВ.....210

Анатолій ДІЖУРКО, Наталія ОСТАПЧУК. ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....214

Павло ДЯЧУК, Наталія ОСТАПЧУК. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ: МОЖЛИВОСТІ ТА ВИКЛИКИ..... 218

Геннадій ЗАГОРУЙКО, Віталій МАРЦИНОВСЬКИЙ. ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У НАУКОВО-ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВЧЕНОГО..... 221

Віктор ЗАЛЕНСЬКИЙ. ОГЛЯД БЕЗКОШТОВНИХ КУРСІВ ДЛЯ УДОСКОНАЛЕННЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ (ОСВІТЯН) ДО ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ.....224

Тетяна КИРИК. ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В АВТОМАТИЗОВАНОМУ ТЕСТУВАННІ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ..... 227

Софія МАХНИК, Наталія ПОЛЮХОВИЧ. ВИКОРИСТАННЯ ШІ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОЇ ПІДГОТОВКИ ДО ОЛІМПІАДИ З ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ..... 230

Софія РИБАЧЕК, Наталія ПОЛЮХОВИЧ. ШІ ЯК ІНСТРУМЕНТ НАВЧАННЯ СТВОРЕННЮ ТА ПРОСУВАННЮ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ..... 234

Аліна РОМАНЮК. РОЗВИТОК ПАМ'ЯТІ УЧНІВ У ЦИФРОВОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ З ВИКОРИСТАННЯМ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ.....237

Ігор РОМАНЮК. РОЛЬ ТЕХНОЛОГІЙ У СУЧАСНОЇ ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ: ВИВЧЕННЯ ІНТЕГРАЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ, ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ТА ІНШИХ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОГРАМИ ВІЙСЬКОВОЇ ПІДГОТОВКИ.....240

Микола САДОВИЙ, Олена ТРИФОНОВА. МЕТОД ПРОЄКТІВ ЯК ЗАСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ В УМОВАХ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ.....243

Кіра СТАДНИЧЕНКО. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК СПІВАВТОР ЗАВДАНЬ РАЦІОНАЛЬНОГО ДИЗАЙНУ.....246

Людмила ЧЕРНІКОВА, Роман ШУМАДА. МОНІТОРИНГ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ЗАСОБАМИ SELFIE FOR TEACHERS В УМОВАХ РОЗВИТКУ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ.....249

Наталія ШЕВЦОВА. ВИКОРИСТАННЯ ВБУДОВАНОГО ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ПРИ ВИВЧЕННІ ХМАРНИХ ПЛАТФОРМ AZURE ТА AWS.....	254
Андрій ШИДЛОВСЬКИЙ, Катерина ОХОТА. ЦИФРОВІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ТА ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ.....	257
Тетяна ЮРОВА. ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН ВИЩОГО ВІЙСЬКОВОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ.....	261
Роман ЯСЬКОВ, Ігор ПРИСЯЖНЮК. РОЗРОБКА ВЕБДОДАТКУ ДЛЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПЕРЕКЛАДУ ТА СИНТЕЗУ МОВЛЕННЯ АНГЛІЙСЬКОГО ТЕКСТУ.....	264
ЗМІСТ	267

Наукове видання

**МАТЕРІАЛИ
V Всеукраїнської
науково-практичної конференції
«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ
ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ»**

6 травня 2026 року
м. Рівне

Відповідальна за випуск – Павлова Н.С.
Комп'ютерна верстка – Гнедко Н.М.

Формат 60*84/16. Папір офсетний. Гарнітура Times New Romans.
Друк різнографний. Тираж прим. 150. Зам №277

Редакційно-видавничий відділ РДГУ
вул.С.Бандери, 12, м. Рівне, 33000