



Інститут педагогіки
НАПН України

Збірник матеріалів
V МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ

9-10 грудня 2025

До 100-річчя заснування
Інституту педагогіки
НАПН України



Київ
2026

Національна академія педагогічних наук України
Міністерство освіти і науки України
Відділення загальної середньої освіти і
цифровізації освітніх систем НАПН України
Інститут педагогіки НАПН України
Державний педагогічний університет імені Іона Крянге в Кишиневі (Республіка Молдова)
Малопольський державний університет
імені капітана Вігольда Пілецького в Освенцимі (Республіка Польща)
Міжнародна академія прикладних наук в Ломжі (Республіка Польща)
Університет природничих наук у Варшаві (Республіка Польща)
Інститут україністики Варшавського університету (Республіка Польща)
Резекненська академія Ризького технічного університету (Латвійська Республіка)
LUMEN Conference Center (Румунія)
Грузинський міжнародний університет (Грузія)
Промисловий, технічний й автомобільний заклад
профільної середньої освіти в Їглаві (Чеська Республіка)
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди
Мелітопольський державний педагогічний університет імені Богдана Хмельницького
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка
Рада молодих вчених НАПН України



***Збірник матеріалів
V МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ
«СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ»***

**До 100-річчя заснування
Інституту педагогіки НАПН України**

***Київ
Видавництво Людмила
2026***

*Рекомендовано до друку вченою радою Інституту педагогіки НАПН України
(протокол № 2 від 05 лютого 2026 року)*

ЕКСПЕРТ:

Головко Микола Васильович, доктор педагогічних наук, професор, член-кореспондент НАПН України, заступник директора з наукової роботи Інституту педагогіки НАПН України.

РЕЦЕНЗЕНТ:

Опалюк Тетяна Леонідівна, доктор педагогічних наук, професор, декан факультету спеціальної освіти, психології і соціальної роботи Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка.

ЗА ЗАГАЛЬНОЮ РЕДАКЦІЄЮ

доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена НАПН України

Топузова Олега Михайловича,

доктора педагогічних наук, професора, члена-кореспондента НАПН України

Малихіна Олександра Володимировича.

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Арістова Наталія Олександрівна, доктор педагогічних наук, професор;

Калініна Людмила Миколаївна, доктор педагогічних наук, професор;

Попов Роман Анатолійович, доктор педагогічних наук, доцент, старший дослідник;

Павельчук Марина Олександрівна, кандидат педагогічних наук;

Ліпчевська Інна Леонідівна, доктор філософії в галузі знань 01 «Освіта / Педагогіка»;

Тетик Валентина Романівна.

С24 Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів V Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 09–10 грудня 2025 р. / за наук. ред. доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена (академіка) НАПН України О. М. Топузова; доктора педагогічних наук, професора, члена-кореспондента НАПН України О. В. Малихіна. Київ : Видавництво Людмила, 2026. 674 с.
ISBN 978-617-555-352-7

До збірника увійшли матеріали учасників V Міжнародної науково-практичної конференції «Світ дидактики: дидактика в сучасному світі» (09–10 грудня 2025 р.).

У матеріалах конференції розглянуто питання теорії і методології сучасних дидактичних процесів; організації освітнього процесу в Україні в умовах воєнного стану; компенсації освітніх втрат в умовах воєнного стану в Україні та повоєнний період (інноваційні підходи, технології, моделі, методики, методи і засоби навчання); психолого-дидактичних проблем організації освітнього процесу в умовах інформаційного суспільства; тенденцій розвитку сучасної дидактики (зарубіжний досвід); трансформаційних процесів в освіті XXI століття (дистанційне та змішане навчання); формальної, неформальної, інформальної освіти; інноваційних підходів, технологій, методик, методів, прийомів і засобів навчання.

Збірник адресовано науковцям, науково-педагогічним працівникам, педагогам, докторантам, аспірантам, студентам.

УДК 37.02(063)

За зміст публікацій, достовірність інформації, цитат, покликань на літературні джерела відповідальність несуть автори.

5. Левченко, А. В. (2024b). Використання арт-терапевтичних методів для розвитку критичного мислення у майбутніх психологів. Наука та освіта в дослідженнях молодих учених : матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції для студентів, аспірантів, докторантів, молодих учених (с. 52–53). Харків : ХНПУ імені Г. С. Сковороди.

6. Левченко, А. В., & Лупаренко, С. Є. (2024). Особливості мотивації до навчання у здобувачів вищої освіти. VII Геретівські читання : збірник наукових статей, тез доповідей та інших матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції. Тернопіль : ФОП Осада Ю. В.

7. Николаєску, І. О., & Соловей, Ю. О. (2025). Розвиток критичного мислення здобувачів вищої освіти через освоєння методології наукових досліджень . Імідж сучасного педагога, (5(224)), 21–26. DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2025-5\(224\)-21-26](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2025-5(224)-21-26)

8. Паньок, Т. В., & Луговська, В. І. (2022). Арт-педагогіка та її значення в підготовці майбутніх викладачів образотворчого мистецтва. Місце України у розвитку світової науки : матеріали XII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (с. 34–30) . Черкаси.

9. Пометун, О. (2018). Критичне мислення як педагогічний феномен. Український педагогічний журнал, (2), 89–98.

10. Тісліченко, О. А. (2015). Розвиток критичного мислення учнів на уроках історії при вивченні діяльності історичних осіб. Таврійський вісник освіти, (3(51)), 230–235.

11. Усата, О. Ю., Блохіна, І. О., Гаврик, В. Є. (2025). Адаптація освітніх інновацій для розвитку критичного мислення здобувачів вищої освіти в контексті науково-дослідної діяльності. Академічні візії, (41), 1–12. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15031796>

12. Kosarieva, N., Vasylenko, O., Breslavets, N., Tamozhska, I., Anikina, I., & Mordovtseva, N. (2022). Methods of Critical Thinking in Classes of Philological Disciplines in Higher Education Institutions : Neuroscientific Approach. BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 13(4), 459–470. DOI: <https://doi.org/10.18662/brain/13.4/399>

13. Tamozhska, I., Chubuk, R., Pienov, V., Myroshnychenko, N., & Prokofyeva, L. (2024). Innovative teaching methods for developing basic skills in higher education students through real professional contexts. Salud, Ciencia y Tecnología – Serie de Conferencias, (3). DOI: <https://doi.org/10.56294/sctconf2024.1214>

14. Urbano López de Meneses, B. (2022). PID_21_22_145_Anexo 1: Comunicación Congreso

Листопад О. А.
Державний заклад
«Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(Одеса, Україна)

ІНТЕРАКТИВНІ КНИГИ-ІГРИ ЯК ЗАСІБ ЦИФРОВОЇ ДИДАКТИКИ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ

Сучасна цифрова дидактика спрямована на створення гуманістично орієнтованого освітнього середовища, у якому цифрові інструменти підсилюють розвиток особистості дитини, а не замінюють традиційні педагогічні взаємодії. Науковці наголошують, що цифровізація має відбуватися у межах гуманістичної парадигми, орієнтованої на розвиток суб'єктності, творчості та активної взаємодії (Биков, Лещенко & Тимчук, 2017). У цьому контексті інтерактивні книги-ігри постають ефективним засобом цифрової

дидактики, оскільки поєднують ігрові механіки, мультимодальні стимули та індивідуалізовані форми роботи з дитиною.

Використання інтерактивних книг-ігор у підготовці майбутніх вихователів сприяє розвитку їхньої інноваційної компетентності й здатності інтегрувати сучасні цифрові засоби в освітній процес. Як підкреслює А. Богущ, інноваційна діяльність майбутніх фахівців ґрунтується на здатності творчо інтерпретувати й модифікувати освітні технології відповідно до потреб дітей. Саме інтерактивні книги-ігри дозволяють студентам опановувати моделі педагогічного дизайну, конструювати дидактично обґрунтований ігровий контент та осмислювати механізми його впливу на пізнавальну активність дітей дошкільного віку (А. Богущ, 2020, 31–37). Доведено, що сучасний етап розвитку української освіти характеризується посиленням ролі цифрових технологій як інструменту оновлення змісту та форм навчання. Зазначається, що національні пріоритети передбачають розвиток інноваційних практик, здатних забезпечити якісні зміни в усіх ланках освіти, зокрема й у дошкільній (Топузов, 2024). Інтерактивні книги-ігри можуть стати важливим цифровим ресурсом, що поєднує дидактичну ефективність із доступністю для педагогів і дітей та відповідає сучасним освітнім викликам.

Можна з упевненістю сказати, що інтерактивні книги-ігри – це цифрові або комбіновані (цифрово-паперові) навчально-ігрові ресурси, що поєднують елементи художнього тексту, мультимедійного наповнення та інтерактивних завдань, які вимагають активної участі дитини та забезпечують можливість впливати на сюжет, послідовність дій чи результат взаємодії. Інтерактивні книги-ігри виступають інструментом цифрової дидактики, спрямованим на розвиток пізнавальної, мовленнєвої, емоційно-ціннісної та творчої активності дітей дошкільного віку. Інтерактивні книги-ігри забезпечують активну, а не пасивну взаємодію дитини з навчальним матеріалом. На відміну від традиційної книги, вони передбачають: вибір дитиною шляху або варіанта сюжету; виконання інтерактивних завдань (класифікація, конструювання, відповіді на питання, рухові дії); взаємодію з персонажами, предметами або подіями за допомогою дотиків, натискань чи голосових команд, що відповідає закономірностям дошкільного віку, коли провідною діяльністю є гра, а розвиток забезпечується через активне маніпулювання об'єктами.

Доведено, що книга-гра є гібридним ресурсом, де текстова частина виконує пізнавальну, художньо-естетичну та соціально-комунікативну функції, а ігрові елементи: підтримують інтерес, допомагають утримати увагу, забезпечує освіту через практичну дію. Поєднання читання і гри сприяє розвитку мовлення, фантазії, здатності до сюжетотворення та логічного мислення. У межах цифрової трансформації освіти інтерактивні книги-ігри виконують роль сучасного освітнього інструменту, оскільки: використовують мультимедійні засоби (анімацію, відео, звук, сенсорні ефекти); підтримують адаптивність (можливість змінювати рівень складності, тематику, темп); дозволяють індивідуалізувати освітній процес відповідно до потреб кожної

дитини, що підсилює ефективність освітнього процесу та робить його більш доступним і різноманітним.

Не можна не зважати на те, що інтерактивні книги-ігри відповідають ключовим закономірностям розвитку дітей 3–6 років: потребі у грі як провідному виду діяльності; емоційній насиченості освітнього процесу; домінуванню наочно-образного мислення; потребі в миттєвому зворотному зв'язку. Завдяки цьому вони полегшують формування базових компетентностей: мовленнєвої, когнітивної, соціально-комунікативної, емоційної, творчої. Взаємодіючи з інтерактивною книгою-ігрою, діти дошкільного віку опановують початкові елементи цифрової грамотності: навігацію digital-середовищем, використання базових сенсорних функцій, вміння працювати з інструкціями, розвиток інформаційної культури та безпечної поведінки в цифровому середовищі.

Окреслюючи місце інтерактивних книг-ігор у системі цифрової дидактики, варто враховувати ширший націєтворчий і культурний контекст розвитку української педагогічної думки. Сучасні дослідники підкреслюють, що еволюція педагогічних ідей в Україні ґрунтується на поєднанні традиційних гуманістичних цінностей та інноваційного пошуку, характерного для різних історичних етапів (Дічек, Саух & Загородня, 2025), що дає підстави розглядати цифрові дидактичні засоби, зокрема інтерактивні книги-ігри, не лише як технологічну новацію, а як частину більш широких культурно-освітніх трансформацій. Застосування інтерактивних книг-ігор у дошкільній освіті передбачає опору на широкий спектр цифрових засобів, кожен із яких виконує специфічні дидактичні функції й забезпечує реалізацію принципів цифрової гуманістичної педагогіки.

Аналіз наявних інструментів дає змогу виокремити кілька груп засобів, що найбільш ефективно сприяють створенню інтерактивного, мультимедійного та особистісно орієнтованого освітнього середовища.

Першу групу становлять апаратні засоби (планшети, інтерактивні панелі, комп'ютери, проєктори), які забезпечують матеріальну основу для взаємодії дитини з цифровим контентом. Планшети є найбільш оптимальними для дітей дошкільного віку, оскільки підтримують природні форми тактильної активності, дозволяють легко здійснювати перехід між сторінками, виконувати завдання та маніпулювати анімованими об'єктами. Інтерактивні панелі створюють умови для групової діяльності та розвитку комунікативної взаємодії, що є важливим для соціалізації дітей, апаратні засоби виконують функцію технічної підтримки дидактичного процесу, розширюючи можливості візуалізації й спільного навчання.

Другу групу становлять програмні засоби для створення та реалізації інтерактивного контенту. Платформи BookCreator, Genially, StoryJumper, LearningApps та ScratchJr забезпечують педагогам можливість створювати авторські інтерактивні книги-ігри, адаптовані до вікових особливостей дітей дошкільного віку. Вони дозволяють комбінувати текст, зображення, аудіо, відео, анімації та ігрові завдання, що значно підвищує мотивацію дітей і сприяє

розвитку різних видів пізнавальної діяльності. Крім того, платформи реалізують принцип дидактичного дизайну, оскільки педагог може конструювати нелінійні сюжети, рівні складності та маршрути взаємодії з навчальним матеріалом.

Окрему групу становлять мультимедійні редактори (Canva, Adobe Express, Audacity), які забезпечують створення якісного візуального й аудіосупроводу. Завдяки означеним інструментам підвищується емоційна залученість дитини, що відповідає віковим закономірностям розвитку та підсилює вплив книги-гри як засобу емоційно-ціннісного розвитку. Важливу роль відіграють цифрові дидактичні середовища та платформи комунікації (Seesaw, ClassDojo, Google Classroom). Вони забезпечують можливість зберігати результати роботи дітей, організовувати інтерактивні завдання, вести цифрове портфоліо та вибудовувати взаємодію між педагогом, дитиною й батьками. У контексті інтерактивних книг-ігор такі платформи виступають інструментами персоналізації освітніх траєкторій та підтримки суб'єктної активності дитини. Перспективним напрямом є залучення AR/VR технологій, які створюють ефект занурення у сюжет книги-гри, роблять персонажів і події більш реалістичними й дозволяють дітям взаємодіяти з тривимірними об'єктами. Використання AR-додатків (Quiver, Assemblr EDU) трансформує звичайну розповідь у захопливий простір дослідження, що активізує сенсомоторний та емоційно-ціннісний досвід дитини дошкільного віку.

Аналіз цифрових засобів дає підстави стверджувати, що інтеграція інтерактивних книг-ігор у дошкільну освіту потребує поєднання різнорівневих інструментів: технічних, програмних, мультимедійних та організаційно-комунікаційних. Сукупне використання означених засобів забезпечує реалізацію ключових принципів цифрової дидактики – мультимодальність, інтерактивність, ігрову мотивацію та персоналізований підхід (Листопад, 2019). Вони не лише розширюють можливості освітнього середовища закладу дошкільної освіти, а й сприяють формуванню інформаційної культури педагогів, розвитку їхньої цифрової компетентності та здатності до інноваційної діяльності.

Для з'ясування стану використання інтерактивних книг-ігор у практиці роботи закладів дошкільної освіти було проведено опитування серед вихователів різних регіонів України. Опитування дало змогу проаналізувати рівень обізнаності педагогів, частоту використання інтерактивних книг-ігор, труднощі та педагогічні ефекти впровадження цих цифрових дидактичних ресурсів. Результати засвідчили різний рівень обізнаності вихователів із можливостями інтерактивних книг-ігор: 18,5% зазначили, що добре знайомі з цим цифровим ресурсом і активно застосовують його у роботі; 47,6% мають загальне уявлення про інтерактивні книги-ігри, але використовують їх епізодично; 26,3% чули про такі ресурси, але не вміють інтегрувати їх у заняття; 7,6 % зовсім не знайомі з їх функціональними можливостями. Отримані дані свідчать про потребу у систематичному методичному супроводі та розширенні дидактичної підготовки педагогів до роботи з цифровими

інструментами, що узгоджується з підходом до інноваційної діяльності майбутніх фахівців, окресленим А. Богущ. (А. Богущ, 2020, 31–37).

На запитання щодо регулярності використання інтерактивних книг-ігор вихователі відповіли так: 22,6% застосовують їх щотижня; 34,7% – 2–3 рази на місяць; 29,0% – рідше ніж раз на місяць; 13,7% – не використовують зовсім. Зазначимо, що регулярність впровадження корелює з рівнем цифрової компетентності педагогів, що підтверджує концептуальні положення цифрової гуманістичної педагогіки (Биков, Лещенко & Тимчук, 2017). Більшість вихователів відзначили позитивні зміни в освітній діяльності дітей: 76,6% наголосили на зростанні мотивації до пізнавальної активності; 58,9% – на покращенні емоційно-ціннісної взаємодії дітей із навчальним матеріалом; 42,7% – на розвитку навичок самостійного вибору та виконання завдань; 33,1% – на покращенні мовленнєвої ініціативності. Отримані результати узгоджуються з тенденціями, що характеризують сучасні національні освітні пріоритети, спрямовані на розвиток інноваційних дидактичних моделей у дошкільній освіті (Топузов, 2024). Серед основних проблем вихователі назвали: недостатній рівень технічного забезпечення (56,5%); відсутність якісних українських інтерактивних книг-ігор, адаптованих до БКДО (41,9%); нестачу часу для самостійного опрацювання нових технологій (38,7%); відсутність системної методичної підтримки (34,7%). Виявлені труднощі підтверджують актуальність розроблення цілісної цифрової дидактичної екосистеми, що розглядається у сучасних філософсько-педагогічних дослідженнях (Дічек, Саух & Загородня, 2025).

Проведене дослідження засвідчує, що інтерактивні книги-ігри виступають значущим засобом цифрової дидактики, здатним якісно трансформувати освітній процес у закладах дошкільної освіти. Їх використання дозволяє поєднати ігрову діяльність, пізнавальну активність та цифрові технології в єдину педагогічно виважену систему, орієнтовану на розвиток дитини дошкільного віку.

По-перше, інтерактивні книги-ігри сприяють формуванню нових моделей дитячої взаємодії з навчальним матеріалом. Завдяки мультимедійним елементам (анімації, звуковому супроводу, інтерактивним завданням) вони активізують сенсорний досвід дітей, забезпечують багаторівневу стимуляцію уваги та сприяють розвитку стійкої мотивації до пізнання.

По-друге, інтерактивні книги-ігри виступають ефективним інструментом індивідуалізації освітнього процесу. Завдяки адаптивному характеру цифрового контенту педагог може варіювати складність завдань, тематику сюжетів, темп опрацювання матеріалу відповідно до освітніх потреб і можливостей кожної дитини, що забезпечує врахування індивідуальних освітніх траєкторій розвитку, що є актуальним у контексті реалізації компетентнісного підходу та інклюзивного навчання.

По-третє, дослідження підтвердило, що інтеграція інтерактивних книг-ігор у різні види діяльності (мовленнєву, пізнавальну, соціально-емоційну, художньо-творчу) суттєво розширює потенціал цифрової дидактики.

Інтерактивні книги-ігри стимулюють розвиток мовлення, логічного мислення, емоційного інтелекту, творчу активність дітей, сприяють формуванню навичок вибору, прийняття рішень та відповідальності за ігрові результати.

По-четверте, важливим результатом стало визначення ролі педагога у проєктуванні та використанні інтерактивних книг-ігор. Ефективність інтерактивних книг-ігор значною мірою залежить від цифрової компетентності вихователя, його здатності дидактично обґрунтовувати інтерактивні сценарії, інтегрувати їх у педагогічний процес та здійснювати супровід діяльності дитини дошкільного віку.

Узагальнюючи результати, можна стверджувати, що інтерактивні книги-ігри є сучасним інноваційним ресурсом дошкільної освіти, який посилює дидактичний потенціал цифрових технологій і відкриває нові можливості для розвитку дітей, їх використання сприяє переходу від репродуктивних форм навчання до діяльнісно-творчої, персоналізованої та емоційно залученої моделі освітньої взаємодії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Биков, В., Лещенко, М., & Тимчук, Л. (2017). *Цифрова гуманістична педагогіка*: посібник. Національна академія педагогічних наук України, Інститут інформаційних технологій і засобів навчання. Полтава: Астра.

2. Богуш, А. М. (2020). Педагогічний меседж інноваційної діяльності майбутніх фахівців. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*, (2), 31–37. <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2020-2-4>

3. Дічек, Н., Саух, П., & Загородня, А. (2025). *Філософсько-педагогічна думка України: Аспекти ретроаналізу націєтворення* [Електронне видання]. Київ: Педагогічна думка.

4. Кремень, В., Ничкало, Н., Лук'янова, Л., & Лазаренко, Н. (Ред.). (2024). *Освіта для цифрової трансформації суспільства* (Т. 1). Київ: ТОВ «Юрка Любченка»

5. Листопад, О. (2019). Підготовка майбутніх вихователів до використання інноваційних технологій в закладах дошкільної освіти. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*, 2(65), 183–189. <https://doi.org/13.33310/2518-7813-2019-65-2-183-189>

6. Листопад, О. А. (2011). Феномен творчості: мотивація творчої діяльності та особистісні риси творців. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини*, (3), 136–146. Умань: ПП Жовтий.

7. Топузов, О. М. (2024). *Освітня сфера України: національні пріоритети, проблеми і перспективи* (Серія «Наукова школа»). Київ: Педагогічна думка.

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

*Збірник матеріалів
У МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ*

«СВІТ ДИДАКТИКИ: ДИДАКТИКА В СУЧАСНОМУ СВІТІ»

ЗА ЗАГАЛЬНОЮ РЕАКЦІЄЮ

доктора педагогічних наук, професора, дійсного члена НАПН України
Топузова Олега Михайловича,
доктора педагогічних наук, професора, члена-кореспондента НАПН України
Малихіна Олександра Володимировича.

Підписано до друку 21.12.2025. Формат 60×84/16.
Папір офсетний. Гарнітура Таймс. Друк офсетний. Зам. 289.
Умов. друк. арк. 40,8. Облік.-вид. арк. 46,2. Наклад 100.
Надруковано у «Видавництво Людмила»
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи ДК № 5303 від 02.03.2017
«Видавництво Людмила». 03148, Київ, а/с 115
Тел./факс: +380504697485, 0683408332.
E-mail: lesya3000@ukr.net