

**Ministry of Education and Science of Ukraine
Odesa National University of Technology
Vinnytsia National Technical University
Robert Elworti Economics and Technology Institute
(Kropyvnytskyi)
P.N. Platonov Institute of Computer Engineering, Automation,
Robotics and Programming**



PROCEEDINGS

**I International Scientific and Practical Conference
«COMPUTER GAMES AND MULTIMEDIA
AS AN INNOVATIVE APPROACH
TO COMMUNICATION – 2026»**

May 21-22, 2026

ODESA

Міністерство освіти і науки України
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Економіко-технологічний інститут ім. Роберта Ельворті (м. Кропивницький)
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ім. П.Н. Платонова



МАТЕРІАЛИ

I Міжнародної науково-практичної конференції

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ І МУЛЬТИМЕДІА
ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД
ДО КОМУНІКАЦІЇ - 2026»**

**21-22 травня 2026 р.
ОДЕСА**

≡ ПРЕЗИДИЯ ТА ОРГКОМИТЕТ КОНФЕРЕНЦИИ ≡
≡ PRESIDENCY AND ORGANIZING COMMITTEE OF THE
CONFERENCE ≡

ПРЕЗИДИЯ
PRESIDIUM

Лариса Іванченкова	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
Богдан Єгоров	Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
Ольга Ольшевська	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
Тетяна Ревенюк	директор навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМИТЕТУ
CHAIRMAN OF THE ORGANIZING COMMITTEE

Сергій Шестопапов	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ
------------------------------	---

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМИТЕТУ
DEPUTY CHAIRMAN OF THE ORGANIZING COMMITTEE

Сергій Котлик	к.т.н., доц., каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ
----------------------	--

ЧЛЕНИ ОРГКОМИТЕТУ
MEMBERS OF THE ORGANIZING COMMITTEE

Annakaisa Kultima	University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)
Gerson Da Silva	Vice President of Uruguayan Game Developers Association (Montevideo, Uruguay)
Ingrida Lescauskiene	Associate Professor Vilnius TECH (Vilnius, Lithuania)
Jeanette Falk	Assistant Professor, Department of Computer Science, The

	Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)
Johanna Pirker	Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)
Kenji Ono	Lecturer, Department of Digital Entertainment, Faculty of Engineering, Tokyo International University of Technology (Tokyo, Japan)
Lars Kristensen	Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Högskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)
Marcus Toftedahl	Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)
Maria Burns Ortiz	Executive Director, Global Game Jam (Minneapolis, USA)
Martine Spaans	CEO Fourth Moon Games (Lith, Netherlands)
Richard Hebblewhite	Director of Programs and Events, Global Game Jam (Wrexham, UK)
Robert Podgorski	Html5 games creator, BlackMoon Design studio (Poznan, Poland)
Tan Wee Hoe	Professor, Provost, University College Sedaya International (Kuala Lumpur, Malaysia)
Vasili Braga	Specialization Manager, Lecturer, Researcher, Technical University of Moldova, (Chisinau, Moldova)
Yaraslau I. Kot	Researcher, European Humanities University (Vilnius, Lithuania)
Михайло Кисленко	Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
Олександр Романюк	зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
Олександр Терьошин	Unity3d developer, Wear studio (Україна)
Олексій Ізвалов	регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
Павло Івасюк	Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
Павло Ломовцев	доцент каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ (Україна)
Петро Горват	зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
Сергій Артеменко	зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
Уляна Марікуца	зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

UDC 004:791.9:316.77

Computer games and multimedia as an innovative approach to communication – 2026 / Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference, Odesa, May 21-22, 2026 – Odesa, ONUT Publishing House, 2026 – 467 p.

The collection includes materials from the conference participants' reports, which are grouped by thematic areas of the conference.

The collection will be useful both for specialists and employees of companies engaged in the development and promotion of computer games, as well as for teachers, masters and students of higher educational institutions studying in the areas and specialties of software, computer science, computer engineering, applied mathematics and information processing, and will be useful for professionals in the fields of gamification, esports, streaming, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, machine learning, game design, sound design.

The research results in the collection represent a kind of cross-section of the current state of affairs in the listed fields of knowledge, which can help both specialists and university students to form an overall picture of the development of computer games and multimedia and related issues.

Scientific papers are grouped by conference areas and listed in alphabetical order of authors' surnames.

Materials (abstracts of reports) are published in the author's editorial office. The author is responsible for the quality and content of the publications.

The materials are presented in Ukrainian and English.

The editors of the collection are Kotlyk S.V., Shestopalov S.V.

Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2026 / Матеріали I Міжнародної науково-практичної конференції, Одеса, 21-22 травня 2026 р. – Одеса, Видавництво ОНТУ, 2026 р. – 467 с.

Збірник включає матеріали доповідей учасників конференції, які об'єднані за тематичними напрямками конференції.

Збірник буде корисним як для фахівців і працівників фірм, зайнятих в області розробки та просування комп'ютерних ігор, так і для викладачів, магістрів і студентів вищих навчальних закладів, які навчаються за напрямками і спеціальностями програмного забезпечення, комп'ютерних наук, комп'ютерної інженерії, прикладної математики та обробки інформації, буде корисним професіоналам у сферах гейміфікації, кіберспорту, стрімінгу, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту, машинного навчання, геймдизайну, саунддизайну.

Результати досліджень у збірнику представляють собою своєрідний зріз сучасного стану справ в перерахованих галузях знань, який може допомогти як фахівцям, так і студентам університетів скласти загальну картину розвитку комп'ютерних ігор і мультимедіа та пов'язаних з ними питань.

Наукові праці згруповані за напрямками роботи конференції та наведені в алфавітному порядку прізвищ авторів.

Матеріали (тези доповідей) друкуються в авторській редакції. Відповідальність за якість та зміст публікацій несе автор.

Матеріали подано українською та англійською мовами.
Редактори збірника Котлик С.В., Шестопапов С.В.

ЕЛЕКТРОННОМУ КУРСІ. Вихованець Д. Д. (Інститут кібернетики імені В. М. Глушкова НАН України, Україна)	
ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ДО ПРОЄКТУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ВЗАЄМОДІЇ У ПРОЦЕСІ FRONTEND-РОЗРОБКИ. Гарматенко О. М. (Запорізький національний університет, Україна)	69
ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ МЕХАНІК ДЛЯ РОЗВИТКУ СОФТ СКІЛІВ У СТУДЕНТІВ ІТ-СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ. Глинчук Л.Я. (Волинський національний університет імені Лесі Українки, Україна)	72
ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «КІБЕРСПОРТ». Т.С. Гришечкіна (Український державний університет науки і технологій, Україна)	74
СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО КОНТЕНТУ З ІНФОРМАТИКИ ЗАСОБАМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ. Дорошук Р. В. (Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна)	75
ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ INTERACTY У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ ІНФОРМАТИКИ. Єрмак А.А., Пшенична О.С. (Запорізький національний університет, Україна)	77
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНІХ ПРОЦЕСАХ: ВІД СТРУКТУРНОЇ МОТИВАЦІЇ ДО АКТИВНОГО НАВЧАННЯ. Зима І. В. (Національний університет «Одеська політехніка», Україна)	78
ГЕЙМІФІКОВАНІ МУЛЬТИМЕДІЙНІ СИМУЛЯТОРИ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ДО БІОЛОГІЧНОГО МОНІТОРИНГУ ДОВКІЛЛЯ. Зінченко М. О. (Волинський національний університет імені Лесі Українки, Україна)	81
АРХІТЕКТУРА МОДУЛЯ ВАЛІДАЦІЇ 3D-МОДЕЛЕЙ ДЛЯ ІГРОВИХ РУШІВ ЗАСОБАМИ BLENDER PYTHON API. Кочнев Є.А., Кательніков Д.І. (Вінницький національний технічний університет, Україна)	83
МОДЕЛІ ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ ІНЖЕНЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ. Куріцин Д. К., Ковалюк Т.В. (Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна)	84
КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ІНСТРУМЕНТ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ ДОСВІД. Листопад О. А., Листопад Н. Л. (Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Комунальний заклад «Одеський педагогічний фаховий коледж», Україна)	86
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ПОЄДНАННІ З ТЕХНОЛОГІЯМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ. Лучин І. В., Левус Є. В. (Національний університет «Львівська політехніка», Україна)	89
ДОСВІД СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ СТУДЕНТІВ ГУМАНІТАРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ. Малюк Є. О. (Київський столичний університет імені Бориса Грінченка, Україна)	91
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЯК ІННОВАЦІЙНІ ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ. Мардарова І.К., Гуданич Н. М. (Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Україна)	93
РОЗРОБКА ЗАСТОСУНКУ АВТОМАТИЧНОГО КВАНТУВАННЯ ЗОБРАЖЕНЬ ЗА СЕГМЕНТАМИ ВІДПОВІДНО КОЛЬОРУ. Маркевич Н. В., Здолбіцька Н. В. (Луцький національний технічний університет, Україна)	96
ВИКОРИСТАННЯ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З «КІБЕРБЕЗПЕКИ ТА ЗАХИСТУ ІНФОРМАЦІЇ» МЕТОДІВ ТЕОРІЇ ІГОР. Мартинова Н.С., Подлужний Н.Д. (Сумський державний університет, Україна)	97
РОЗРОБКА ІНТЕРАКТИВНИХ ОСВІТНІХ ЗАСТОСУНКІВ НА ОСНОВІ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ. Масний З. Р., Карабін О. Й. (Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Україна)	100
МОДЕРНІЗАЦІЯ ОСВІТНІХ ПРОЦЕСІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ВІДЕОІГОР. Метельов А.	102

сформульовано перелік ефективних підходів для створення навчальних ігор, якими є створення відеоігор на основі студентського матеріалу, створення нарративних ігор, які розкривають питання, що піднімаються на заняттях, з можливістю досліджувати ігровий світ з метою розкриття додаткових подробиць та гра-коментар, яка дозволяє відрефлексувати вже наявні відомості про вивчений предмет. Ці висновки є передусім продуктом досвіду реалізації ігрових проєктів у межах однієї кафедри. Для більш об'єктивного визначення ефективності перспективною є розробка опитувальників для перевірки ефективності ігор та застосування цих ігор на більшу вибірку студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B. Newsgames. The MIT Press, 2010. URL: <https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001> (date of access: 14.05.2026).
2. Кафедра інформаційних комунікацій. itch.io. URL: <https://kik-games.itch.io/> (дата звернення: 14.05.2026).
3. Малюк Є., Новикова Р., Мажара А. Інтеграція інструменту для створення відеоігор Bitsy в практики викладання гуманітарних дисциплін. Наукові записки Бердянського педагогічного державного університету. 2024. № 3. С. 333–344.

УДК 378:004:37.091.33-027.22

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА РОЗВИТОК SOFT SKILLS ЯК ІННОВАЦІЙНІ ЧИННИКИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

МАРДАРОВА І.К. (mardarova.ik@pdpu.edu.ua),

ГУДАНІЧ Н. М. (hudanych.NM@pdpu.edu.ua)

Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Розглянуто потенціал гейміфікації та розвитку soft skills як інноваційних чинників формування креативної компетентності студентів у цифровому середовищі закладу вищої освіти. З'ясовано сутність креативної компетентності як складової професійної підготовки майбутніх фахівців та визначено її ключові компоненти. Проаналізовано можливості гейміфікації щодо підвищення мотивації, активізації пізнавальної діяльності та стимулювання творчого мислення здобувачів освіти. Окреслено роль soft skills (критичне мислення, комунікація, креативність, командна взаємодія) у забезпеченні ефективності гейміфікованого навчання. Доведено, що поєднання гейміфікації та розвитку soft skills сприяє формуванню креативної компетентності студентів, підвищенню якості освітнього процесу та підготовці конкурентоспроможних фахівців.

Сучасний етап розвитку вищої освіти характеризується активною цифровізацією, що зумовлює необхідність оновлення змісту, форм і методів професійної підготовки майбутніх фахівців [3]. Особливої актуальності набуває проблема формування креативної компетентності студентів як важливої складової їхньої професійної готовності до діяльності в умовах динамічних змін, що повною мірою стосується і підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, для яких креативність є ключовою професійною якістю, що забезпечує ефективну організацію освітнього процесу з дітьми [4]. Особливого значення набувають інноваційні педагогічні технології, зокрема гейміфікація, а також розвиток soft skills, які сприяють активізації пізнавальної діяльності, підвищенню мотивації та формуванню творчого мислення студентів [7].

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні ролі гейміфікації та розвитку soft skills як інноваційних чинників формування креативної компетентності студентів, зокрема майбутніх вихователів, у цифровому освітньому середовищі закладу вищої освіти. Відповідно до поставленої мети визначено такі завдання дослідження: проаналізувати наукові підходи до трактування понять

«гейміфікація», «soft skills» та «креативна компетентність» у сучасному педагогічному дискурсі; розкрити сутність і структуру креативної компетентності майбутніх вихователів як складової їхньої професійної підготовки; охарактеризувати можливості гейміфікації у цифровому освітньому середовищі закладу вищої освіти; визначити роль soft skills у формуванні креативної компетентності студентів; навести приклади впровадження гейміфікованих технологій у професійну підготовку здобувачів спеціальності «Дошкільна освіта».

Креативна компетентність розглядається як інтегративна характеристика особистості, що поєднує здатність до генерації нових ідей, нестандартного мислення, гнучкості, оригінальності та здатності до вирішення професійних завдань у творчий спосіб [4]. Для майбутніх вихователів ця компетентність має особливе значення, оскільки їхня професійна діяльність передбачає організацію творчої діяльності дітей, створення розвивального середовища та застосування інноваційних методів навчання і виховання [3].

Soft skills (гнучкі навички), такі як комунікативність, критичне мислення, креативність, емоційний інтелект, здатність до командної роботи, виступають важливим підґрунтям формування креативної компетентності. Їх розвиток у процесі професійної підготовки майбутніх вихователів забезпечує не лише ефективну взаємодію з дітьми, батьками та колегами, а й здатність до інноваційної діяльності [7]. Гейміфікація, як використання ігрових елементів у неігровому контексті, є одним із перспективних інструментів модернізації освітнього процесу у закладах вищої освіти. Вона сприяє підвищенню мотивації студентів, залученню їх до активної діяльності, формуванню позитивного емоційного фону навчання та розвитку творчого потенціалу [1]. Цифрове освітнє середовище закладу вищої освіти створює нові можливості для впровадження гейміфікації у процес професійної підготовки майбутніх вихователів. Використання інтерактивних платформ, онлайн-ресурсів, віртуальних симуляцій, освітніх ігор сприяє формуванню у студентів не лише предметних знань, а й креативного мислення.

Застосування гейміфікації в підготовці майбутніх вихователів може реалізовуватися через такі форми: використання ігрових сценаріїв під час вивчення фахових дисциплін; впровадження системи балів, рівнів, досягнень (бейджів) для підвищення мотивації; створення проблемно-ігрових ситуацій, що потребують творчого розв'язання; організацію командних ігор, спрямованих на розвиток комунікативних і соціальних навичок; моделювання професійних ситуацій (рольові ігри, кейси), що відображають реальну діяльність вихователя [1]. Зазначені форми сприяють формуванню soft skills студентів. Зокрема, командні ігрові завдання розвивають навички співпраці, комунікації, відповідальності; проблемні ігрові ситуації стимулюють критичне та креативне мислення; індивідуальні ігрові завдання сприяють розвитку самостійності та самоорганізації [7].

Особливу роль у підготовці майбутніх вихователів відіграє здатність до творчого підходу в організації освітнього процесу з дітьми. Гейміфікація дозволяє студентам не лише засвоїти теоретичні знання, а й набути практичного досвіду створення ігрового освітнього середовища, розробки власних дидактичних ігор, інтерактивних занять, що є важливим елементом їхньої професійної підготовки. Крім того, цифрове середовище забезпечує доступ до широкого спектру інструментів гейміфікації, що дозволяє індивідуалізувати навчання, враховувати освітні потреби студентів та створювати умови для самореалізації кожного з них [1].

Використання гейміфікованих освітніх практик у підготовці майбутніх вихователів дозволяє інтегрувати розвиток креативності з формуванням комунікативних, організаційних та рефлексивних умінь. Наприклад, під час вивчення навчальних дисциплін професійного циклу доцільним є впровадження рольових ігор, у яких студенти моделюють діяльність вихователя в різних педагогічних ситуаціях. Так, у межах теми «Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку» може бути реалізовано гейміфіковане завдання «Створи власну гру», де студенти в командах розробляють авторські дидактичні ігри для дітей, презентують їх та отримують «ігрові бали» за креативність, практичну цінність і педагогічну доцільність. У процесі виконання такого завдання формуються навички командної взаємодії, комунікації, критичного мислення та креативності. Іншим прикладом є використання кейс-методу в поєднанні з елементами гейміфікації. Студентам пропонуються проблемні ситуації з практики роботи закладу дошкільної освіти (наприклад, організація інклюзивного освітнього середовища або вирішення конфліктної ситуації між дітьми), які вони мають вирішити, обираючи один із запропонованих сценаріїв або створюючи власний. За кожне рішення нараховуються бали, відкриваються нові

рівні або «педагогічні досягнення». Такий підхід стимулює не лише засвоєння знань, а й розвиток гнучкості мислення, здатності до прийняття рішень і відповідальності.

Ефективним є також використання цифрових гейміфікованих платформ, які дозволяють організувати навчання у форматі інтерактивних вікторин, квестів або симуляцій. Наприклад, проведення освітнього квесту «Один день із життя вихователя» передбачає виконання серії завдань, що відображають реальні професійні ситуації: планування заняття, організація ігрової діяльності, комунікація з батьками, вирішення педагогічних проблем. У процесі виконання таких завдань студенти не лише закріплюють теоретичні знання, а й розвивають *soft skills*, необхідні для майбутньої професійної діяльності. Важливим аспектом є також формування рефлексивних умінь, що забезпечується через гейміфіковані механізми самооцінювання та взаємооцінювання. Наприклад, після виконання завдань студенти можуть отримувати «зворотний зв'язок» у вигляді балів, бейджів або коментарів, що сприяє усвідомленню власних досягнень і зон розвитку. Інтеграція гейміфікації та розвитку *soft skills* у процес професійної підготовки майбутніх вихователів забезпечує не лише підвищення ефективності навчання, а й створює умови для формування творчої, активної, здатної до інноваційної діяльності особистості педагога.

Отже, гейміфікація та розвиток *soft skills* виступають важливими інноваційними чинниками формування креативної компетентності студентів у цифровому освітньому середовищі закладу вищої освіти. Їх використання у процесі підготовки майбутніх вихователів забезпечує підвищення мотивації до навчання, активізацію пізнавальної діяльності, розвиток творчого мислення та формування професійно значущих якостей. Доведено, що інтеграція гейміфікаційних технологій і розвитку *soft skills* у професійну підготовку майбутніх вихователів сприяє їхній готовності до інноваційної педагогічної діяльності, здатності організовувати творчий освітній процес у закладах дошкільної освіти та ефективно взаємодіяти з усіма учасниками освітнього процесу. Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні методик впровадження гейміфікації у підготовку майбутніх вихователів, визначенні критеріїв оцінювання рівня сформованості креативної компетентності та створенні моделей гейміфікованого освітнього середовища у закладах вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- [1] Н. Арістова, І. Махович, «Розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» у науковому педагогічному просторі України», Наукові інновації та передові технології, № 8(36), с. 1058–1070, 2024. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)-1058-1070](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)-1058-1070)
- [2] Е. Е. Карпова, О. А. Листопад, «Творчі фахові завдання як форма організації змісту навчального матеріалу в педагогіці творчості», Збірник наукових праць. Педагогічні науки, вип. 58, ч. 2, с. 343–349, 2011.
- [3] О. А. Листопад, «Безперервність творчого розвитку особистості в освіті», Наука і освіта, № 8, с. 91–95, 2012.
- [4] О. А. Листопад, «Творчість як складова підготовки педагогічних кадрів», Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського, № 3–4, с. 36–44, 2011.
- [5] О. А. Листопад, «Теоретичні засади типології системи навчальних завдань у процесі формування професійно-творчого потенціалу майбутніх педагогів дошкільної освіти», Збірник наукових праць. Педагогічні науки, вип. 66, с. 354–360, 2014.
- [6] О. А. Листопад, І. К. Мардарова, Н. М. Гуданич, «Соціалізація дітей дошкільного віку в інклюзивному середовищі: європейські підходи та їх імплікації як ресурс розвитку педагогічної майстерності майбутніх вихователів», Наукові інновації та передові технології, № 3(55), с. 1380–1392, 2026. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2026-3\(55\)-1380-1392](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2026-3(55)-1380-1392)
- [7] Н. В. Осадчук, «Розвиток *soft skills* як передумова особистісного зростання», Наука і техніка сьогодні, № 14(14), с. 210–221, 2022. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-14\(14\)-210-221](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2022-14(14)-210-221)

**I Міжнародна науково-практична конференція
I International Scientific and Practical Conference**

**«КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА МУЛЬТИМЕДІА ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ
ПІДХІД ДО КОМУНІКАЦІЇ»
«COMPUTER GAMES AND MULTIMEDIA AS AN INNOVATIVE
APPROACH TO COMMUNICATION»**

Одеса
Odesa

21-22 травня 2026 р.
May 21-22, 2026

Збірник включає доповіді учасників конференції. Тези доповідей публікуються у вигляді, в якому вони були подані авторами.

Відповідальність за зміст і форму подачі матеріалу несуть автори статей.

The collection includes reports of conference participants. Abstracts are published in the form in which they were submitted by the authors.

The authors of the articles are responsible for the content and form of submission of the material.

Редакційна колегія: Котлик С.В., Шестопапов С.В., Жуковецька С.Л.

Комп'ютерний набір і верстка: Жуковецька С.Л.

Відповідальний за випуск: Шестопапов С.В.