



Міністерство освіти і науки України
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
Південноукраїнський центр професійного розвитку керівників та фахівців
соціономічної сфери

КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ В АКАДЕМІЧНОМУ СЕРЕДОВИЩІ: ВІД ТЕОРІЇ ДО ПРАКТИКИ

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

***Всеукраїнської науково-методичної конференції з міжнародною участю
06 червня 2026 року***

ОДЕСА

DOI: <https://doi.org/10.24195/CriticalThinking2026>

УДК: 378:159.955

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:

Музиченко Ганна В'ячеславівна - доктор політичних наук, професор, проректор з наукової роботи Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Койчева Тетяна Іванівна – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки, в.о. першого проректора з навчальної та науково-педагогічної роботи Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Ольга ЗБАРСЬКА (Olga Zbarskaya) - доктор наук, експерт у галузі креативного потенціалу людини, член академії ACSW, член The Textbook & Academic Authors Association, засновник та президент компанії «OZCREDO», автор книг та підручників.

Черненко Наталія Миколаївна - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри освітнього менеджменту та публічного управління Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Папач Ольга Іванівна - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри математики і методики її викладання Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Дерік Ілона Морисівна - кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Листопад Олексій Анатолійович - доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри дошкільної педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол №15 від 25 червня 2026 року.)*

Рецензенти:

Княжева Ірина Анатоліївна – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри дошкільної педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

10. Kotsovilis, S. (2023, February 10–12). Drama as a digital learning space in the political science classroom [Working draft]. 2023 APSA Teaching and Learning Conference, Baltimore, MD, United States.
11. Kuzma, L. M., & Haney, P. J. (2001). And... Action! Using Film to Learn About Foreign Policy. *International Studies Perspectives*, 2(1), 33–50.
12. Mills, L. (2024, January 3). Creative pedagogy: Teaching the international innovatively and intimately. British International Studies Association. <https://www.bisa.ac.uk/articles/creative-pedagogy-teaching-international-innovatively-and-intimately>
13. Moulton, J. F. G. (2024, February 8). Using science fiction and creative writing in a political science classroom. *Political Science Educator*, 27(2). <https://educate.apsanet.org/using-science-fiction-and-creative-writing-in-a-political-science-classroom>
14. Stenberg, M., & Switek, N. (2023). Using television series to teach comparative and European politics. *European Political Science*, 22, 325–348. <https://doi.org/10.1057/s41304-022-00395-5>
15. Team Jedi News. (2025, October 16). Learning through cinema: How films inspire education and critical thinking. Jedi News. <https://www.jedinews.com/misc/articles/learning-through-cinema-how-films-inspire-education-and-critical-thinking/>
16. Wayne, M. (2011). *Political Film: Third Cinema Dialectics* (Trans. Ertan Yilmaz). İstanbul: Yordam Book.
17. Weber, C. (2001). The Highs and Lows of Teaching IR Theory: Using Popular Films for Theoretical Critique. *International Studies Perspectives*, 2(3), 281–287. <https://www.jstor.org/stable/44218170>
18. Yilmaz, B., & Radeljić, B. (2025). Star Trek as a laboratory for international relations: science fiction as a teaching method in global governance. *Cogent Social Sciences*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2025.2533288>

КАСЯНЧУК Віктор Миколайович

ПОРІВНЯЛЬНА ЕФЕКТИВНІСТЬ ТРАДИЦІЙНОЇ РЕАБІЛІТАЦІЇ ТА VR\AR ТЕХНОЛОГІЙ

Порівняльний аналіз ефективності традиційної реабілітації та використання технологій віртуальної реальності (VR) і доповненої реальності (AR) є актуальним напрямом сучасної медичної науки та практики. Традиційна реабілітація ґрунтується на перевірених методах фізичної терапії, лікувальної фізкультури, масажу, фізіотерапевтичних процедур та психологічної підтримки. Вона передбачає взаємодію пацієнта з фахівцем, індивідуальний підхід та контроль за виконанням вправ. Водночас розвиток цифрових технологій сприяв

впровадженню інноваційних методів, зокрема VR і AR, які значно розширюють можливості реабілітаційного процесу.

Традиційна реабілітація характеризується високим рівнем клінічної обґрунтованості та багаторічним досвідом застосування. Вона забезпечує комплексний вплив на організм, враховуючи фізичний, психологічний та соціальний аспекти відновлення. Основною перевагою є можливість постійного контролю з боку лікаря або реабілітолога, що дозволяє коригувати програму лікування в реальному часі. Однак цей підхід часто потребує значних часових витрат, регулярного відвідування медичних закладів та може бути менш мотивуючим для пацієнтів, особливо при тривалому лікуванні.

Технології віртуальної реальності (VR) створюють штучне інтерактивне середовище, в якому пацієнт може виконувати вправи, взаємодіючи з віртуальними об'єктами. Це сприяє підвищенню мотивації, залученості та емоційного комфорту. Використання VR дозволяє моделювати різні життєві ситуації, що є особливо ефективним у неврологічній реабілітації, відновленні після інсульту, травм опорно-рухового апарату та у психотерапії. Крім того, VR забезпечує можливість точного відстеження прогресу пацієнта завдяки цифровим показникам.

Доповнена реальність (AR), на відміну від VR, інтегрує віртуальні елементи у реальне середовище, що дозволяє пацієнту виконувати вправи у звичних умовах, отримуючи підказки та візуальні інструкції. AR є особливо корисною для тренування координації рухів, рівноваги та просторового орієнтування. Вона поєднує переваги реального світу з можливостями цифрових технологій, що робить процес реабілітації більш природним і адаптивним.

Порівнюючи ефективність традиційної реабілітації та VR/AR технологій, слід зазначити, що інноваційні підходи демонструють високі результати у підвищенні мотивації пацієнтів та покращенні функціональних показників. Дослідження показують, що використання VR може пришвидшити відновлення рухових функцій завдяки багаторазовому повторенню вправ у цікавій формі. AR, у свою чергу, сприяє кращому засвоєнню рухових навичок через інтеграцію навчання у повсякденну діяльність.

Водночас VR і AR не можуть повністю замінити традиційну реабілітацію. Вони виступають ефективним доповненням, яке підсилює результати лікування. Основними обмеженнями є висока вартість обладнання, потреба у технічному забезпеченні, а також необхідність навчання персоналу. Крім того, не всі пацієнти можуть однаково добре адаптуватися до цифрових технологій, особливо люди похилого віку.

Важливим аспектом є індивідуалізація реабілітаційного процесу. Поєднання традиційних методів із VR/AR дозволяє створити гібридні програми, які враховують особливості стану пацієнта, його потреби та можливості. Такий підхід забезпечує більш ефективне відновлення функцій організму та підвищує якість життя пацієнтів.

Порівняльна ефективність традиційної реабілітації та VR/AR технологій свідчить про доцільність їх комплексного застосування. Традиційні методи залишаються основою реабілітації, тоді як VR і AR виступають інноваційним інструментом, що підвищує ефективність, мотивацію та доступність лікування. Подальший розвиток технологій та їх інтеграція у медичну практику відкривають нові перспективи для вдосконалення реабілітаційних процесів.

Сучасні тенденції розвитку медицини свідчать про поступовий перехід від суто класичних підходів до інтегрованих цифрових рішень у сфері реабілітації. Традиційна реабілітація, яка базується на фізичній взаємодії між пацієнтом і спеціалістом, забезпечує високий рівень довіри та психологічної підтримки, що є важливим фактором успішного відновлення. Водночас технології VR та AR сприяють створенню нового типу взаємодії — «людина–цифрове середовище», що відкриває можливості для більш гнучкого та персоналізованого підходу до лікування.

Однією з ключових переваг VR у реабілітації є можливість повного занурення пацієнта у віртуальне середовище, що дозволяє відволікти увагу від болю та страху перед виконанням вправ. Це особливо важливо при реабілітації після травм, оперативних втручань або неврологічних порушень. Завдяки ефекту присутності пацієнт відчуває себе учасником гри чи симуляції, що значно підвищує рівень залученості та регулярність виконання вправ.

AR-технології забезпечують більш м'яке впровадження цифрових інструментів у процес реабілітації, оскільки не ізолюють пацієнта від реального світу. Це дозволяє зберігати природність рухів і сприяє кращому перенесенню набутих навичок у повсякденне життя. Наприклад, використання AR-інструкцій під час ходьби або виконання вправ допомагає пацієнту одразу застосовувати отримані навички в реальному середовищі.

У порівнянні з традиційною реабілітацією, VR і AR забезпечують високий рівень об'єктивізації результатів. Системи автоматично фіксують точність рухів, швидкість виконання, кількість повторень та інші параметри, що дозволяє лікарям отримувати детальну аналітику та коригувати програму лікування. У традиційній практиці така оцінка часто залежить від суб'єктивного сприйняття фахівця.

Ще однією важливою перевагою VR/AR є можливість дистанційної реабілітації. Пацієнти можуть виконувати вправи вдома під наглядом лікаря через цифрові платформи, що особливо актуально для людей із обмеженою мобільністю або тих, хто проживає у віддалених районах. Традиційна реабілітація вимагає фізичної присутності у медичному закладі, що не завжди є зручним або можливим.

Економічний аспект також відіграє важливу роль у порівнянні цих підходів. Хоча впровадження VR/AR потребує значних початкових інвестицій, у довгостроковій перспективі ці технології можуть зменшити витрати на лікування за рахунок скорочення тривалості реабілітації та зменшення кількості

повторних звернень до лікаря. Традиційна реабілітація, навпаки, передбачає постійні витрати на персонал, обладнання та інфраструктуру.

Психологічний фактор є одним із ключових у процесі відновлення. VR-технології дозволяють створювати позитивне емоційне середовище, що знижує рівень стресу, тривожності та депресії у пацієнтів. Ігрові елементи (гейміфікація) стимулюють досягнення результатів і формують відчуття прогресу. У традиційній реабілітації цей аспект часто залежить від індивідуальних якостей фахівця та мотивації пацієнта.

Водночас існують певні ризики використання VR/AR, зокрема можливість виникнення кіберхвороби (запаморочення, нудоти), перевантаження сенсорної системи або технічних збоїв. Традиційна реабілітація у цьому плані є більш стабільною та передбачуваною, оскільки не залежить від цифрових пристроїв.

Ефективність реабілітації значною мірою залежить від віку пацієнта. Молодші люди зазвичай швидше адаптуються до VR/AR технологій і демонструють кращі результати при їх використанні. Для людей похилого віку традиційні методи можуть бути більш зрозумілими та комфортними, хоча поступове навчання дозволяє і їм успішно користуватися новітніми технологіями.

КЕРПАТЕНКО Юлія Вікторівна

КРИТИЧНЕ ТА КРЕАТИВНЕ МИСЛЕННЯ: НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ АНАЛІЗУ ІНФОРМАЦІЇ З ІНОЗЕМНИХ ДЖЕРЕЛ ДЛЯ ПРОФЕСІЙНИХ ЦІЛЕЙ

Здобувачі у сучасній системі вищої освіти дедалі частіше опрацьовують іноземні джерела інформації, зокрема міжнародні наукові публікації, аналітичні записки, звіти глобальних організацій, матеріали іноземних засобів масової інформації, корпоративну звітність транснаціональних компаній, тощо. Такі джерела сприяють розширенню аналітичного горизонту, формуванню порівняльної перспективи та підвищенню доказовості академічних висновків. Водночас їх використання супроводжується специфічними ризиками, серед яких: хибне тлумачення контексту, культурна та ідеологічна упередженість, перекладацькі спотворення, нееквівалентність понять, а також відмінності у стандартах обґрунтування та подання інформації. У зв'язку з цим навчання студентів аналізу іноземних джерел для професійних цілей потребує системного

Intercultural Communication (Based on Chinese Language Material)	мислення в міжкультурній комунікації (на основі китайськомовного матеріалу)	
Ivanna Zaremska Development of critical thinking of higher education students in classes on the course "Foreign Language for Professional Purposes"	Заремська Іванна Розвиток критичного мислення здобувачів вищої освіти на заняттях із курсу «іноземна мова за професійним спрямуванням»	116
Dmytro Zdebskyi Critical thinking as a professional competence of a polygraph examiner	Здебський Дмитро Критичне мислення як професійна компетентність поліграфолога	119
Nataliia Zelisko Critical thinking as a tool for validating business models in the digital environment	Зеліско Наталія Критичне мислення як інструмент валідації бізнес-моделей у цифровому середовищі	122
Roksoliana Zozuliak-Sluchykh The role of critical thinking in the professional training of future social professionals	Зозуляк-Случик Роксоліана Роль критичного мислення у професійній підготовці майбутніх фахівців соціальної сфери	127
Maryna Kabysh Development of critical thinking in higher education institutions in Ukraine	Кабиш Марина Розвиток критичного мислення у закладах вищої освіти України	129
Olha Kalyta-Vlasiuk, Mariia Holubieva Developing critical thinking among future environmental professionals in higher education institutions in France	Калита-Власюк Ольга, Голубєва Марія Розвиток критичного мислення майбутніх фахівців з екології в закладах вищої освіти Франції	131
Yuliia Kaliuzhna Films as an immersive method of learning and shaping creative thinking in political science students	Калюжна Юлія Фільми як імерсивний метод навчання та формування креативного мислення студентів-політологів	135
Viktor Kasianchuk Comparative effectiveness of traditional rehabilitation and VR\AR technologies	Касянчук Віктор Порівняльна ефективність традиційної реабілітації та VR\AR технологій	140
Yuliia Kerpatenko Critical and creative thinking: teaching higher education students to analyze information from	Керпатенко Юлія Критичне та креативне мислення: навчання здобувачів закладів	143