

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

МАТЕРІАЛИ

*IV Всеукраїнської
науково-практичної конференції*

**«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО
ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ»**



14-15 травня 2025 року

м. Рівне

УДК 378.016
П 32

**Підготовка педагогів до професійної діяльності в умовах
змішаного навчання : матеріали IV Всеукраїнської науково-
практичної конференції / Рівне : РВВ РДГУ. 2025. 328 с.**

Програмний комітет:

- ПАВЕЛКІВ Роман**, доктор психологічних наук, професор, в.о. ректора Рівненського державного гуманітарного університету
- КОРЖЕВСЬКИЙ Петро**, директор Департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації
- ВОЙТОВИЧ Ігор**, доктор педагогічних наук, професор, проректор з навчально-виховної роботи Рівненського державного гуманітарного університету
- НЕМЕШ Олена**, доктор психологічних наук, проректор з науково-педагогічної, навчальної роботи та інформатизації Рівненського державного гуманітарного університету
- ПЕТРЕНКО Оксана**, доктор педагогічних наук, професор, проректор з інноваційної діяльності і міжнародного співробітництва Рівненського державного гуманітарного університету
- ПАВЛОВА Наталія**, кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ГНЕДКО Наталія**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ДУБИЧ Катерина**, кандидат технічних наук, доцент кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- КІНДРАТ Павло**, кандидат юридичних наук, доцент, доцент кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ОСТАПЧУК Наталія**, кандидат педагогічних наук, доцент, професор кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ПОЛЮХОВИЧ Наталія**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- РУДЕНКО Володимир**, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ШЛІХТА Ганна**, доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ШРОЛЬ Тетяна**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри цифрових технологій та методики навчання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- ЮЗИК Ольга**, доктор 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 29.05.2025 р.)

- przygotowanie studentów szkolnictwa wyższego do pracy w gospodarce cyfrowej.

Wnioski. Dlatego też technologie generatywnej sztucznej inteligencji są celowo wprowadzane do instytucji szkolnictwa wyższego. Korzystają z nich zarówno pracownicy naukowcy i dydaktyczni, jak i studenci. Głównym zadaniem jest znalezienie i opanowanie technologii generatywnej sztucznej inteligencji oraz wdrożenie ich w procesie edukacyjnym instytucji szkolnictwa wyższego.

Lista referencji

1. Benefits of AI in Education (2025). URL: <https://onlinedegrees.sandiego.edu/artificial-intelligence-education/#h-the-potential-benefits-of-ai-in-education>
2. Olha Yuzyk, Vitalii Honcharuk, Yurii Pelekh, Lyudmyla Bilanych, Pavlo Sirenko, Ihor Voitovych, Liudmyla Roienk, Halyna Bilanych, Dmytro Makukh, Janis Zidens, Mykola Yuzyk, Mariia Yuzyk (2025). Research on Generative Artificial Intelligence Technologies in Education: Opportunities, Challenges, and Ethical Aspects. BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience.. Vol 16, No 1 Sup1 (2025): Special Issue 1 - Neuroscience, Artificial Intelligence, and Innovation in Education, April 2025. S. 142 DOI: <https://doi.org/10.70594/brain/16.S1/12>
3. Zakon Ukrainy «Pro vnesennia zmin do deiaknykh zakoniv Ukrainy shchodo prioritytnykh napriamiv rozvytku nauky i tekhniky ta innovatsiinoi diialnosti» (2024). Vidomosti Verkhovnoi Rady (VVR), 2024, № 3, st.21). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3534-IX#Text>
4. Kataloh heneratyvnykh proham ShI (2025). URL: <https://www.aixploria.com/en/>

**ІНТЕГРАЦІЯ СТОРІТЕЛІНГУ НА ОСНОВІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В
НАВЧАННЯ ІСТОРІЇ: СТВОРЕННЯ ПЕРСОНАЛІЗОВАНИХ ОСВІТНІХ
НАРАТИВІВ ДЛЯ СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ**

Ганна АЛЕКСЄЄВА,

*кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри комп'ютерних
технологій та інформатики факультету фізико-математичної,
комп'ютерної та технологічної освіти*

Бердянський державний педагогічний університет

Олена ДЕМЕЩИК,

здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Бердянський державний педагогічний університет

Лариса ГОРБАТЮК,

*кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри комп'ютерних
технологій та інформатики факультету фізико-математичної,
комп'ютерної та технологічної освіти*

Бердянський державний педагогічний університет

Анотація. У доповіді розглядається потенціал гіперказуальних ігор як інструменту розвитку цифрових компетенцій у студентів професійної освіти. Аналізуються можливості використання таких ігор для формування програмувальних навичок, розвитку критичного мислення та креативності. Визначаються переваги впровадження ігрових технологій у навчальний процес, окреслюються основні виклики та перспективи їх застосування в освітньому середовищі.

Ключові слова: гіперказуальні ігри, цифрові компетенції, професійна освіта, програмування, ігрові технології.

**Hanna ALIEKSIIEVA, Olena DEMESHCHYK, Larysa HORBATIUK.
Integration of Artificial Intelligence-Based Storytelling into History Education:
Creating Personalized Educational Narratives for Secondary and Higher
Education**

Abstract. The report explores the potential of hyper-casual games as a tool for developing digital competencies in vocational education students. It analyzes the opportunities for using such games to foster programming skills, critical thinking, and creativity. The advantages of integrating gaming technologies into the educational process are identified, along with the main challenges and prospects for their application in the learning environment.

Key words: hyper-casual games, digital competencies, vocational education, programming, gaming technologies.

Актуальність. Сучасна освіта активно інтегрує цифрові технології, серед яких штучний інтелект (ШІ) відіграє ключову роль у трансформації навчальних процесів (Карташова et al., 2024). У контексті викладання історії, де важливо не лише передати факти, а й сформувати емоційну залученість учнів, методика сторітелінгу набуває особливого значення (Reyes-Torres & Portalés Raga, 2020). Генеративні моделі ШІ, такі як ChatGPT, Gemini, Claude та Copilot, дозволяють створювати персоналізовані навчальні наративи, які враховують вікові особливості, когнітивні потреби та інтереси учнів (Chubb, Missaoui, Concannon, Maloney, & Walker, 2022). Це особливо актуально для середньої та вищої школи, де необхідно поєднувати історичну достовірність із захопливим викладом, щоб сприяти глибшому засвоєнню матеріалу. Попередні дослідження підтверджують ефективність впровадження цифрових інструментів у навчальний процес, зокрема використання інтерактивних платформ Arduino для професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів (Алексєєва & Бабич, 2018), а також спеціалізованих комп'ютерних засобів для підтримки інклюзивного навчання

(Hurenko et al., 2017). Це підкреслює доцільність подальшого застосування новітніх цифрових технологій, зокрема ШІ, для вдосконалення освітнього середовища. Використання ШІ для сторітелінгу відкриває нові перспективи підвищення ефективності навчання, однак потребує порівняльного аналізу можливостей різних моделей для визначення їхньої придатності в освітньому процесі (Palioura & Sapounidis, 2025).

Метою дослідження є порівняльний аналіз можливостей генеративних моделей ШІ (ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot) у створенні персоналізованих сторітелінгових наративів для викладання історії в середній та вищій школі, а також оцінка їхнього потенціалу для підвищення зацікавленості та розуміння матеріалу учнями віком 13–15 років.

Для досягнення мети було визначено такі **завдання**: розробити єдиний запит для створення навчальної казки на тему «Воєнно-політичні події Національно-визвольної війни 1650–1653 рр.»; згенерувати наративи за допомогою чотирьох моделей ШІ; оцінити отримані тексти за критеріями історичної точності, емоційної залученості, художньої виразності, адаптації до вікової аудиторії та загальної якості сюжету; узагальнити результати для визначення сильних і слабких сторін кожної моделі.

Методи. Дослідження ґрунтувалося на якісному аналізі текстів, створених генеративними моделями ШІ. Запит для моделей спирався на параграф підручника «Історія України» для 8 класу (Власов, Панарін, Топольницька, 2020) і містив вимоги до створення казки в стилі Астрід Ліндґрен. Казка мала бути адаптованою для учнів 13–15 років, зберігати історичні факти, включати яскраві описи локацій і персонажів, а також емоційні «ярлики» для запам'ятовування подій, таких як битви під Берестечком, Батогом і облога Жванця. Оцінка текстів проводилася експертною групою (учитель історії, психолог, літературознавець) за п'ятибальною шкалою за п'ятьма критеріями: історична точність, емоційна залученість, художня виразність, адаптація до аудиторії та загальна якість сюжету. Результати узагальнено за допомогою порівняльної таблиці.

Основний текст. Кожна модель продемонструвала унікальний підхід до створення сторітелінгового наративу, що відображає їхні технічні особливості та алгоритмічні налаштування (Musviro, & Desinta, 2023).

ChatGPT створив історію про козака Івана, який мандрує Україною часів Національно-визвольної війни. Описи подій, як-от битва під Батогом («грим серед ясного неба»), були яскравими й сприяли запам'ятовуванню. Географічні деталі, наприклад, «болотисті поля Берестечка», додавали тексту образності, але подекуди ускладнювали сприйняття для учнів. Історичні факти були переважно точними, хоча в датах траплялися незначні неточності. Емоційна складова виявилася менш вираженою, що обмежило залученість читачів.

Gemini запропонував історію про брата й сестру, які опинилися в 1650-х роках. Текст був простим і зрозумілим, що ідеально відповідає віковій аудиторії. Битва під Берестечком описана як «трагедія в болотах», що створювало сильний емоційний образ. Проте модель пропустила деякі важливі події, як-от Білоцерківський договір, а персонажі залишалися недостатньо виразними. Історична точність була нижчою порівняно з іншими моделями.

Claude створив казку, яка вирізнялася емоційною глибиною та стилістичною близькістю до творів Ліндгрена. Наприклад, облога Жванця описана через «кам'яністі береги, що стогнали від вітру», а поразка під Берестечком – через «сльози матерів». Це забезпечило високу емоційну залученість. Однак модель додала вигадані деталі, що знижувало історичну достовірність. Текст був яскравим і добре адаптованим до учнів.

Copilot створив історію з гумористичним діалогом між козаком і його конем, що зробило текст легким і доступним для підлітків. Описи подій, як-от облога Жванця, були точними, але спрощеними. Історичні факти передано коректно, але бракувало емоційної глибини та художньої виразності. Текст виявився найкраще адаптованим до вікової аудиторії.

Результати оцінки узагальнено в таблиці 1.

Таблиця 1

Оцінка якості генерації історичних наративів різними моделями штучного інтелекту

| Модель | Історична точність | Емоційна залученість | Художня виразність | Адаптація до аудиторії | Загальна якість |
|---------|--------------------|----------------------|--------------------|------------------------|-----------------|
| ChatGPT | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| Gemini | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| Claude | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| Copilot | 4 | 3 | 3 | 5 | 3 |

Аналіз показує, що моделі штучного інтелекту демонструють різний рівень ефективності за окремими критеріями, що свідчить про необхідність їх вибору залежно від освітніх цілей і пріоритетів.

Висновки. Порівняльний аналіз показав, що генеративні моделі ШІ мають значний потенціал для створення персоналізованих сторітелінгових наративів у навчанні історії, але кожна модель має свої переваги та обмеження. Claude вирізняється високою емоційною залученістю та художньою виразністю, що робить її оптимальною для створення наративів, які захоплюють учнів. Copilot найкраще адаптує тексти до вікових особливостей, забезпечуючи простоту й доступність. ChatGPT демонструє високу історичну точність і деталізацію, але потребує доопрацювання в емоційній складовій. Gemini пропонує збалансований підхід, але поступається в історичній достовірності.

Усі моделі потребують перевірки історичних фактів учителем, оскільки навіть точні тексти можуть містити вигадані деталі. Для ефективного використання в освіті необхідно розробляти чіткі запити, які враховують навчальні цілі, а також інтегрувати створені наративи в змішане навчання, наприклад, через анімаційні відео для учнів із аудіально-візуальним сприйняттям.

Подальші дослідження будуть спрямовані на оптимізацію промтів, оцінку впливу сторітелінгу на академічні результати та інтеграцію ШІ в освітні платформи.

Список використаних джерел

1. Карташова, Л., et al. (2024). Використання дидактичного потенціалу нейромереж в українській мовно-літературній галузі.» *ББК III 81.411*, 35.
2. Férez Mora, P. A., & Coyle, Y. (2023). Storytelling in EFL primary education: Defining a sociocritical and participatory model with pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101360. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101360>
3. Chubb, J., Missaoui, S., Concannon, S., Maloney, L., & Walker, J. A. (2022). *Interactive storytelling for children: A case-study of design and development considerations for ethical conversational AI. International Journal of Child-Computer Interaction*, 32, 100403. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100403>
4. Алексеєва, Г. М., & Бабич, П. М. (2018). Використання платформи ARDUINO для професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів. *Фізико-математична освіта*, 4(14), 12–17. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2018-018-4-002>
5. Hurenko, O. I., Alekseeva, H. M., Lopatina, H. O., & Kravchenko, N. V. (2017). Use of computer typhlo technologies and typhlo devices in inclusive educational space of university. *Information Technologies and Learning Tools*, 61(5), 61–75. <https://doi.org/10.33407/ITLT.V61I5.1782>
6. Palioura, M., & Sapounidis, T. (2025). *Storytelling and educational robotics: A scoping review (2004–2024). Computers & Education*, 225, 105186. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105186>
7. Власов, В., Панарін, О., & Топольницька, Т. (2020). *Історія України: підручник для 8 класу*. Київ: Освіта.
8. Musviro, Wahyuningsih, S., & Desinta K. A., R. (2023). The Application of Storytelling Therapy in Reducing Anxiety in Preschool-Aged Children Experienced Hospitalization: Literature Review. *Health and Technology Journal (HTechJ)*, 1(1), 48–56. <https://doi.org/10.53713/htechj.v1i1.7>

References

1. Kartashova, L., et al. (2024). Vykorystannia dydaktychnoho potentsialu neiromerezh v ukrainskii movno-literaturnii haluzi [Using the didactic potential of neural networks in the Ukrainian language and literature field]. *BBK Sh* 81.411, 35. (in Ukrainian).
2. Férez Mora, P. A., & Coyle, Y. (2023). Storytelling in EFL primary education: Defining a sociocritical and participatory model with pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101360. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101360>
3. Chubb, J., Missaoui, S., Concannon, S., Maloney, L., & Walker, J. A. (2022). *Interactive storytelling for children: A case-study of design and development considerations for ethical conversational AI. International Journal of Child-Computer Interaction*, 32, 100403. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100403>
4. Aliksieieva, H. M., & Babych, P. M. (2018). Vykorystannia platformy ARDUINO dlia profesiinoi pidhotovky maibutnikh inzheneriv-pedahohiv [Using the ARDUINO platform for professional training of future engineers-teachers]. *Fiziko-matematychna osvita*, 4(14), 12–17. Sumy: SumDPU imeni A.S. Makarenka. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2018-018-4-002> (in Ukrainian).
5. Hurenko, O. I., Alekseeva, H. M., Lopatina, H. O., & Kravchenko, N. V. (2017). Use of computer typhlotechnologies and typhlo devices in inclusive educational space of university. *Information Technologies and Learning Tools*, 61(5), 61–75. <https://doi.org/10.33407/ITLT.V61I5.1782>
6. Palioura, M., & Sapounidis, T. (2025). *Storytelling and educational robotics: A scoping review (2004–2024). Computers & Education*, 225, 105186. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105186>
7. Vlasov, V., Panarin, O., & Topolnytska, T. (2020). *Istoriia Ukrainy: Pidruchnyk dlia 8 klasy* [History of Ukraine: Textbook for 8th grade]. Kyiv: Osvita. (in Ukrainian).

8. Manicheva, N. V., Nikolaieva, A. Yu., & Rohovyk, Yu. A. (n.d.). Biomekhanichni kharakterystyky oporno-rukhovoho aparatu liudyny [Biomechanical characteristics of the human musculoskeletal system]. In Fizyka ta medytsyna u suchasnomu zhytti, 124. (in Ukrainian).

ПРО ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Тетяна БАБИЧ,

*кандидат економічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій та
економічної кібернетики*

Національний університет водного господарства та природокористування

Петро ГРИЦЮК,

*доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри комп'ютерних
технологій та економічної кібернетики*

Національний університет водного господарства та природокористування

Анотація. Представлено підходи застосування систем штучного інтелекту в освітній діяльності. Зокрема, запропоновано шляхи використання ШІ для створення й оновлення методичних матеріалів під час підготовки і проведення занять. Розглянуто особливості роботи при складанні тестових питань.

Ключові слова: штучний інтелект, освіта, методична робота.

Tetiana BABYCH, Petro HRYTSIUK. Experience of Using Artificial Intelligence in Educational and Methodological Activities

Abstract. Approaches to the application of artificial intelligence systems in educational activities are presented. In particular, the use of AI for the creation and regular updating of methodological materials during the preparation and delivery of academic classes is proposed. Specific considerations related to the formulation of test questions are examined.

Key words: Artificial Intelligence, education, methodological work.

| | |
|--|-----|
| <i>Володимир КУХАРЕНКО</i> Проблемно-пошуковий проєкт для дуального навчання | 186 |
| <i>Олександр ОВЕРЧУК</i> Формування цифрової компетентності майбутніх педагогів професійного навчання | 189 |
| <i>Наталія ПАЛАМАР, Катерина ДУБИЧ</i> Залучення методики «Перевернутого навчання» в умовах змішаного навчання на уроках інформатики у закладах загальної середньої освіти | 196 |
| <i>Владислав ПІКУН, Наталія ПОЛЮХОВИЧ</i> Функціональні можливості гейміфікованого мобільного застосунку INFORMATYKAGO для підтримки індивідуальної освітньої траєкторії..... | 200 |
| <i>Ольга ПОПКО, Наталія ОСТАПЧУК</i> Роль учителя у впровадженні змішаного навчання: методичний аспект | 203 |
| <i>Анастасія СОКОЛЮК, Наталія ГЕНСІЦЬКА-АНТОНЮК</i> Використання сервісу CANVA на уроках математики..... | 207 |
| <i>Наталія СЯСЬКА</i> Формування інформаційних компетентностей у навчанні математики в умовах дистанційного навчання | 211 |
| <i>Анна ТРОХИМЕНКО, Олена ТАДЕУШ</i> Сучасні методи формування лідерських якостей майбутніх педагогів в сучасному університеті | 215 |
| <i>Євгеній ЦМІНСЬКИЙ, Наталія ГЕНСІЦЬКА-АНТОНЮК</i> Сучасні методичні підходи до формування ключових компетентностей в учнів 5–11 класів на уроках математики | 220 |
| <i>Наталія ШЕВЦОВА</i> Дискретна математика як основа професійної підготовки майбутніх ІТ-фахівців | 225 |

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 3

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТІ, НАУЦІ, УПРАВЛІННІ, БІЗНЕСІ, СПОРТІ

| | |
|--|-----|
| <i>Olha JUZYK</i> Sztuczna inteligencja i generatywne aplikacje ze sztuczną inteligencją w szkolnictwie wyższym na ukrainie | 228 |
| <i>Ганна АЛЄКСЄЄВА, Олена ДЕМЕЩИК, Лариса ГОРБАТЮК</i> Інтеграція сторітелінгу на основі штучного інтелекту в навчання історії: створення персоналізованих освітніх наративів для середньої школи..... | 235 |
| <i>Тетяна БАБИЧ, Петро ГРИЦЮК</i> Про досвід використання штучного інтелекту в навчально-методичній діяльності..... | 242 |