

УДК 378+004.9

DOI: 10.15587/2519-4984.2026.352727

## ІНТЕРАКТИВНІ ДОДАТКИ ЯК ЗАСІБ ЕФЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ

В. Л. Сліпчук, Г. І. Юзьків, Н. В. Марченко

*The article is focused on the pressing issue of using interactive applications as effective teaching tools in Ukrainian higher education institutions. It highlights that using interactive applications, specifically interactive digital platforms, in the modern educational process ensures the best possible combination of theoretical information and its practical application. The authors analyzed the advantages and disadvantages of using interactive applications and their integration into interactive learning and concluded that a characteristic feature of modern higher education in Ukraine is the use of interactive digital platforms, such as Baamboozle, Wordwall, LearningApps.org, and Genially. It was determined that the use of various digital applications helps teachers develop interesting lessons that are usually aimed at solving several tasks: gamification of learning, consolidation of the material studied, and assessment of learning outcomes. The universal educational tool Genially was analyzed, whose interactive capabilities help make learning in Ukrainian higher education institutions more productive, motivating, and modern. The use of interactive applications provides teachers in higher education institutions with tools for analytics and assessment, as well as the ability to adapt content to different formats (course, practical class, seminar, independent study). The main advantages of using digital applications have been identified, namely time savings, accessibility and flexibility, interactivity and personalization, and objectivity. At the same time, the authors emphasize that the use of interactive applications in the educational process in higher education institutions in Ukraine should be organically combined with traditional teaching. With this in mind, teachers should carefully consider the order, in which traditional methods and interactive applications are used, without overusing the latter, as this can lead to a decrease in motivation*

**Keywords:** higher education institutions in Ukraine, interactive applications, interactive digital platforms

### How to cite:

Slipchuk, V., Yuzkiv, H., Marchenko, N. (2026). Interactive applications as a means of effective teaching in higher education institutions in Ukraine. ScienceRise: Pedagogical Education, 1 (66), 16–22. <http://doi.org/10.15587/2519-4984.2026.352727>

© The Author(s) 2026

This is an open access article under the Creative Commons CC BY license

### 1. Вступ

Сучасна методика викладання у закладах вищої освіти України зазнає значного впливу внаслідок розвитку різноманітних новітніх інформаційно-комунікаційних технологій. Значна кількість досліджень присвячена глибокій трансформації вищої освіти під час пандемії COVID-19 у світі та в Україні [1]. За кілька останніх років спостерігається значний приріст інтерактивних платформ, які пропонують створювати вправи для засвоєння нового матеріалу, його заучування та повторення. Якщо раніше викладачам закладів вищої освіти України потрібно було самостійно створювати наочність, роздатковий матеріал, інтерактивні завдання, то сьогодні вони економлять час, оскільки використовують штучний інтелект та інтернет-платформи, які пропонують готові ілюстрації, шаблони та розробки інших освітян [2]. У наукових публікаціях вченими наведено фактори, що впливають на використання викладачами штучного інтелекту та інтернет-платформ в навчальних цілях [3].

### 2. Літературний огляд

Звісно «інформаційно-комунікаційні технології є інноваційною рушійною силою, оскільки вони

надають можливість об'єднати цифрові технології та ресурси для розширення горизонтів і підвищення якості освіти, викладання та навчання, ніж всі попередні освітні технології від дошки до телебачення», тому поряд з інтерактивними методами [4], які викладачі використовують на заняттях, цікавими є освітні платформи [5], які дозволяють розробляти та використовувати інтерактивні вправи під час вивчення тої чи іншої теми. Зазвичай вони пропонують форму гри, яка є значною рушійною силою розвитку пізнавальних здібностей здобувачів освіти, адже бажання перемоги органічно поєднується із використанням наявних знань та сприяє заповненню інформаційних прогалів. Якість освітніх програм також базується на збалансованому комплексі інноваційних теоретичних принципів та їх практичній реалізації [6].

Значна кількість вчених досліджувала проблему використання інтерактивних платформ в освітньому процесі [7]. Науковці також активно досліджували використання штучного інтелекту (ШІ) в освіті. Так у науковій праці «Розвиток людського інтелекту в епоху штучного інтелекту: переосмислення освіти для майбутнього» досліджено глибокий вплив штучного інтелекту (ШІ) на освіту та підкресленні необ-

хідності фундаментальних змін у сучасних системах освіти. Практикам надано практичні поради щодо того, як орієнтуватися у швидкозмінному світі ШІ в освіті, готуючи здобувачів освіти до їхньої важливої ролі як майбутньої робочої сили. Підкреслено потенціал ШІ революціонізувати освіту, водночас визнаючи важливість збереження унікального людського фактору в процесі навчання [8].

Стрімкий вихід на масовий ринок моделей генеративного штучного інтелекту, зокрема ChatGPT від OpenAI, став серйозним викликом для сучасної системи освіти, змусивши заклади освіти оперативно адаптуватися до нових реалій. Доступність цих інструментів для мільйонів здобувачів освіти викликала широкий спектр реакцій серед освітян – від ентузіазму та оптимізму щодо нових можливостей до песимізму й побоювань щодо академічної доброчесності. Попри різне ставлення, наукова спільнота одностайна в тому, що раптова поява ШІ стала потужним імпульсом, який потребує негайної трансформації традиційних підходів до викладання та виконання самостійних робіт [9].

У підручнику «Practical Pedagogy» розкрито сутність сучасної практичної педагогіки як інструменту розширення можливостей викладання та навчання через впровадження новітніх інновацій в освіті. Видання слугує комплексним посібником як для викладачів-початківців, так і джерелом нових стратегій для досвідчених освітян, водночас надаючи доказову базу для розробників освітньої політики при проєктуванні навчальних програм та курсів [10].

Науковцями було розглянуто взаємозв'язок між генеративним штучним інтелектом та персоналізацією і розвитком вищої освіти в сфері охорони здоров'я. Цифрові технології є потужним інструментом в системі охорони здоров'я для покращення результатів лікування, оптимізації навантаження на персонал та координації медичної допомоги. Проте ключовим фактором успішної цифрової трансформації визнано самих медичних працівників. Вченими обґрунтовано, що цифрова грамотність та відповідні навички мають стати базовими компетенціями для сучасних фахівців. Лише за умов належної підготовки у закладах вищої медичної освіти стає можливим повноцінне впровадження інновацій та реалізація потенціалу цифрових рішень для покращення загального стану здоров'я населення [11].

Досліджено перетин можливостей генеративного штучного інтелекту та персоналізації вищої освіти медичних фахівців. Інтеграція генеративного штучного інтелекту дозволяє адаптувати навчальні програми під індивідуальні потреби лікарів, особливо у сфері прецизійної медицини та хірургії. Визначено ключові компетенції, необхідні для роботи з цифровими інструментами, та наголошується на важливості інклюзивного освітнього середовища з активним залученням пацієнтів. Водночас підкреслюється необхідність створення етичних рамок та залучення різноманітних команд розробників для подолання алгоритмічних упереджень, що забезпечить справедливий та відповідальний розвиток персоналізованої медичної освіти [12].

Особлива увага приділяється успішному впровадженню генеративних моделей штучного інтелекту у радіологію, зокрема застосуванню мультимодальних моделей, що поєднують мовні та візуальні дані. Обґрунтовано стратегічну значущість синтетичних даних для вирішення проблем конфіденційності та підвищення якості вибірок, підкреслюючи, що розвиток цих технологій відкриває нові горизонти для клінічних досліджень та персоналізованої діагностики [13].

У наукових працях на прикладі інтерв'ю з ChatGPT вченими продемонстровано широкі можливості використання чат-ботів у вищій медичній освіті: від генерації віртуальних пацієнтів і квізів до розробки навчальних планів та підготовки наукових анонсів. Водночас дослідження наочно ілюструють критичні недоліки моделі, зокрема схильність до «галюцинацій» та створення фальсифікованих джерел, що ставить під загрозу академічну доброчесність. Вченими також підкреслено вирішальну роль професійного «промптингу» (мистецтва формування запитів) та необхідність ретельного людського редагування результатів роботи ШІ. Цей досвід став основою для ініціювання нових наукових дискусій щодо інтеграції ШІ в освітню діяльність, де технологія виступає потужним допоміжним інструментом, але потребує суворого верифікаційного контролю [14].

Науковцями обґрунтовано значний потенціал штучного інтелекту та генеративних мовних моделей (GLM) у вдосконаленні вищої медичної освіти через створення реалістичних симуляцій, цифрових пацієнтів та персоналізацію зворотного зв'язку. Попри здатність цих технологій покращувати результати навчання, ключовими перешкодами залишаються питання точності контенту, етичних ризиків та алгоритмічної упередженості. Зазначено, що успішна інтеграція AI потребує тісної міждисциплінарної співпраці між освітянами та розробниками для створення прозорих політик використання, розробки настанов та забезпечення відповідального застосування інновацій заради підвищення якості вищої медичної освіти і догляду за пацієнтами [15].

На увагу заслуговують дослідження зростаючого впливу технологій генеративного штучного інтелекту, зокрема таких моделей, як ChatGPT та Bard, на систему вищої медичної освіти. На основі аналізу сучасної наукової літератури систематизовано ключові можливості впровадження AI для створення освітнього контенту, а також окреслено суттєві обмеження та ризики, що супроводжують цей процес. Виділено домінуючі тематичні напрями та сформовано орієнтири для подальших наукових пошуків щодо інтеграції інтелектуальних систем у вищу медичну освіту для підготовки майбутніх медичних фахівців [16].

Вченими розглянуто трансформаційний потенціал генеративного штучного інтелекту (GAI), зокрема моделей на архітектурі трансформерів типу ChatGPT, у сферах медичної освіти, наукових досліджень та клінічної практики. Проаналізовано сучасні тренди впровадження цих моделей у медицину, виокремлюючи їхні ключові переваги та

функціональні обмеження. Особлива увага приділена необхідності розробки узгоджених нормативних настанов, які б регулювали етичне та коректне використання GAI для забезпечення академічної доброчесності та безпеки медичних рішень [17].

Науковцями галузі охорони здоров'я досліджено роль методів глибокого навчання, як фундаментального інструменту розвитку цифрової патології. На основі аналізу сучасних технологій аналізу зображень цілих слайдів та архітектур нейронних мереж показано, що впровадження штучного інтелекту в роботу патоморфологічних лабораторій не лише забезпечує високу діагностичну точність, а й відкриває нові можливості для прогнозування перебігу захворювань та індивідуального підбору терапії. Зроблено висновок, що синергія цифрових технологій та AI є стратегічним напрямом для переходу до персоналізованої медицини та підвищення якості медичної діагностики [18].

Таким чином, наявне протиріччя між стрімким розвитком технологічних можливостей генеративного ШІ та відсутністю системних методичних рекомендацій щодо їх безпечного та ефективного впровадження в освітній процес зумовлює дослідження переваг і недоліків використання інтерактивних додатків як засобів ефективного навчання в закладах вищої освіти України.

### 3. Мета та завдання дослідження

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та практична перевірка ефективності використання інтерактивних додатків (а саме інтерактивних цифрових платформ) в освітньому процесі у закладах вищої освіти України для підвищення якості освіти, мотивації та залученості здобувачів освіти в умовах цифровізації.

Для досягнення мети були поставлені такі завдання:

1. Вивчити сучасні науково-педагогічні підходи до використання ІКТ (інформаційно-комунікаційних технологій) та ШІ у вищій освіті України.

2. Систематизувати існуючі цифрові інструменти та визначити їх переваги і недоліки.

3. З'ясувати, наскільки активно викладачі та здобувачі освіти українських закладів вищої освіти використовують ці інтерактивні додатки в умовах гібридного чи дистанційного навчання.

4. Сформулювати рекомендації щодо інтеграції конкретних інтерактивних додатків (Vaamboozle, Wordwall, LearningApps.org, Genially) в освітній процес закладів вищої освіти України.

5. Виявити, як використання інтерактивних додатків впливає на рівень засвоєння знань та активність здобувачів освіти.

6. Окреслити перспективи та виклики подальшої цифровізації вищої освіти в Україні.

### 4. Матеріали і методи

У процесі теоретичного опрацювання українських та зарубіжних наукових джерел застосовувалися загальнонаукові методи.

Для пошуку джерел інформації дослідження були використані різноманітні ресурси: наукові бази даних Google Scholar, Clarivate, Web of Science, Scopus та інші, що надають доступ до великої кількості академічних статей і досліджень; відкритий хмарний репозиторій Mendeley Data, Міжнародний академічний форум (IAFOR), міжнародні англійськомовні рецензовані електронні наукові журнали, журнали медичних інтернет-досліджень JMIR Publications та інші, що надають доступ до великої кількості академічних статей і досліджень; електронні репозиторії закладів вищої освіти та наукових установ, де зберігаються наукові публікації та інші наукові роботи.

Узагальнено досвід використання інтерактивних додатків (а саме інтерактивних цифрових платформ) в закладах вищої освіти України як засобів ефективного навчання, підвищення мотивації до вивчення будь-якого предмета та створення відкритого середовища для міжособистісної взаємодії між викладачем і здобувачами освіти. Під час використання інтерактивних додатків в освітньому процесі закладів вищої освіти України застосовувалися методи спостереження та узагальнення.

### 5. Результати дослідження та їх обговорення

Значний приріст інтерактивних додатків (а саме інтерактивних цифрових платформ) за кілька останніх років у закладах вищої освіти України зумовив теоретичне обґрунтування та практичну перевірку ефективності їх використання в освітньому процесі для підвищення якості освіти, мотивації та залученості здобувачів освіти в умовах цифровізації. Було визначено переваги і недоліки використання інтерактивних додатків в освітньому процесі у закладах вищої освіти України.

До переваг використання інтерактивних платформ в освітньому процесі у закладах вищої освіти України можна віднести:

– економія часу. Використання інтерактивних платформ суттєво заощаджує час викладача. Йому достатньо вибрати вже готові розробки, які наявні на платформі, та провести по ним заняття, або ж використовувати наявні шаблони для розробки власних завдань. Більшість інтерактивних платформ на сьогодні мають підтримку штучного інтелекту, який згенерує необхідні завдання за поданим запитом;

– доступність та гнучкість. Здобувач освіти та викладач може в будь-якому місці та в будь-який час використати смартфон або комп'ютер з доступом до інтернету, щоб виконати завдання та отримати результати.

– інтерактивність та персоналізація. Інтерактивні платформи дають змогу урізноманітнити заняття, зацікавити здобувачів освіти шляхом використання інтерактивних гейміфікованих матеріалів. Також інтерактивні платформи дають змогу розробити персоналізовані матеріали, які будуть враховувати професійні потреби здобувачів освіти.

– об'єктивність. Більшість інформаційних платформ має автоматичну перевірку завдань. Таким чином, це дозволяє зменшити ризик упередженого

ставлення викладача до здобувачів освіти і дає можливість об'єктивно оцінити їх знання [19].

До недоліків у використанні інтерактивних платформ в освітньому процесі закладів вищої освіти України можемо віднести:

– кібербезпека. Доступ до використання можливостей інтерактивної платформи можливий лише після реєстрації, що уможливорює витік персональних даних, якщо викладач чи здобувачі освіти не досить обізнані з правилами цифрової безпеки. Загалом, більшість інтерактивних платформ потребує реєстрацію та зазначення мінімальних персональних даних, але є і ті, де необхідно зазначити, наприклад, банківський рахунок. З огляду на це, потрібно слідкувати, щоб наявні дані не могли бути використані хакерами.

– технічне забезпечення. Щоб мати стабільний доступ до інтерактивних платформ, наявний пристрій має мати певні характеристики. Не в усіх здобувачів освіти та викладачів є змога мати потужний девайс чи стабільне інтернет з'єднання.

– академічна доброчесність. Викладач не завжди може перевірити доброчесність виконання завдання здобувачем освіти, використання ним допоміжних матеріалів, пошуку в інтернеті. Також запозичення наявних на інтерактивній платформі матеріалів, на нашу думку, є зазіханням на інтелектуальну власність розробника. Куратори інтерактивної платформи мають попереджати користувачів, що їхні розробки будуть загальнодоступними або ж додавати опцію приватності матеріалів, коли автор сам вирішує чи ділитися ними з освітньою спільнотою, чи ні.

– фінансова складова. Більшість інтерактивних платформ мають лише частково безкоштовні інструменти щодо розробки завдань. Викладачі можуть створювати обмежену кількість завдань, працюючи лише з безкоштовними шаблонами. Також деякі інтерактивні платформи містять багато реклами, яку бачать лише ті користувачі, які не здійснили оплату запропонованих планів.

Розглянемо більш детально приклади інтерактивних платформ, які використовуються в освітньому процесі у закладах вищої освіти України.

Однією із таких сучасних інтерактивних платформ є Vaamboozle. Ця інтерактивна платформа дає можливість створити запитання та завдання для одного здобувача освіти чи восьми команд. Кожне питання розміщується під певною цифрою, тому команди не знають, яке завдання вони отримають. Поряд із цифрами-завданнями команди відкривають цифри, під якими розміщуються додаткові можливості: здобувачі освіти можуть забрати бали в іншій команді або їхні бали можуть перейти до іншої команди, вони можуть отримати або втратити певну кількість балів. Розробник інтерактивного завдання на платформі Vaamboozle може оцінити кожне питання в балах по-різному, таким чином відмітивши складніші завдання. Також, цікавою особливістю цієї платформи є те, що ми можемо створювати вправи й для самоперевірки. Готуючи завдання, розробник вносить правильну відповідь у колонку праворуч, що дозволяє індивідуальне виконання завдання. Тож ми можемо запропонувати кожному здобувачу освіти самостійно виконати вправу на Vaamboozle, а потім

визначити переможця, використовуючи отримані рейтингові бали. Розроблені вправи на даній інтерактивній платформі ми використовуємо для перевірки домашнього завдання чи узагальнення вивченої теми. Інтерактивна платформа Vaamboozle досить легка у використанні й для здобувачів освіти, і для викладачів. Вона дає можливість урізноманітнити освітній процес та розвивати різноманітні компетентності здобувачів освіти закладів вищої освіти України. Використати названу вище інтерактивну платформу ми можемо як для повтору вивченого, так і для узагальнення заняття.

Більше можливостей дає інтерактивна платформа Wordwall, яка дозволяє швидко та легко розробити навчальні ресурси. Перевагою даного ресурсу є наявність значної кількості різних шаблонів, що дозволяє урізноманітнити навчальні заняття. Інтерактивну платформу Wordwall можна використовувати як для групової, так й індивідуальної роботи під час закріплення чи узагальнення нового матеріалу. На цій платформі можна не лише розробляти власні завдання, а й знайти вже готові в банку завдань. Досить цікаво використовувати викладачем закладу вищої освіти України інтерактивну платформу Vaamboozle на початку заняття, щоб зрозуміти міру ознайомлення здобувачів освіти з інформацією, яка буде розглядатися під час проведення навчального заняття. Тобто протягом 10–15 хвилин здобувачі освіти зможуть рандомно обрати запитання та спробувати відповісти на питання.

Схожою на інтерактивну платформу Wordwall є також інтерактивний навчальний сервіс LearningApps.org, який пропонує різноманітні шаблони для розробки навчальних вправ. Сервіс дозволяє учасникам освітнього процесу комунікувати, оскільки викладач може надіслати завдання як одному здобувачу освіти, так і групі в цілому, а згодом отримати результати їх виконання, здійснити аналіз помилок та попрацювати над ними під час проведення практичного заняття. Інтерактивний навчальний сервіс LearningApps.org також має банк навчальних занять, але використовувати їх можемо лише безпосередньо під час проведення практичного заняття, оскільки вони належать іншим викладачам, тому здійснити віддалену перевірку запропонованого завдання не вдасться.

Для розвитку творчості та відпрацювання навчального матеріалу у закладах вищої освіти України можна активно використовувати мему, тобто невелику інформацію, яка в іронічному характері описує ту чи іншу ситуацію. Для цього як викладач, так і здобувач освіти може використовувати різноманітні сайти (canva, loveimg, karwing, mematic тощо). Мему-завдання може запропонувати викладач, наприклад, на початку практичного заняття для зацікавлення здобувачів освіти та демонстрації навчальної теми, а також учасники освітнього процесу можуть розробити власні мему для демонстрації вивченої інформації.

Новітньою освітньою інтерактивною платформою, у якій зібрано різноманітні шаблони для створення завдань є Genially – універсальний інструмент для вищої освіти. Його інтерактивні можливості

(анімовані презентації, ігри, опитування) допомагають зробити навчання у закладах вищої освіти України більш продуктивним, мотивуючим і сучасним. Одночасно він дає викладачам закладів вищої освіти України інструменти для аналітики й оцінювання, а також можливість адаптувати контент під різні формати (курс, практичне заняття, семінар, самостійне навчання).

Переваги використання освітньої інтерактивної платформи Genially в процесі навчання у закладах вищої освіти України:

1. Висока мотивація здобувачів освіти шляхом інтерактивності та гейміфікації.

2. Гнучкість платформи: наявність багатьох шаблонів та видів контенту - презентації, ігри, карти, курси.

3. Кооперативність навчання: можливість працювати колективно над проектами.

4. Аналітичність: можливість викладачем отримувати дані щодо активності здобувачів освіти, що дає змогу краще розуміти, як вони взаємодіють з матеріалом.

5. Доступність та простота у використанні: не потрібно знати програмування – редагування просте й зручне.

Розглянемо більш детально як можна використовувати освітню інтерактивну платформу Genially в освітньому процесі у закладах вищої освіти України:

1. Інтерактивні презентації. Можливість створювати сучасні анімаційні презентації з спливаючими вікнами, гіперпосиланнями тощо.

2. Інфографіки й візуалізація інформації. Можливість перетворювати статистичні дані, формули, діаграми або складні поняття в інфографіки, які легше сприймати здобувачам освіти. Додавати на зображення інтерактивні кнопки, які містять додаткову інформацію.

3. Ігри для навчання (гейміфікація). Інтерактивна платформа Genially має готові шаблони «карточних ігор», «ходилок», тематичні ігри (з опитуваннями, вікторинами тощо), квести «escaperooms». Є також можливість проводити онлайн вікторини під час проведення практичного заняття.

4. Оцінювання та опитування. Використання Quiz Builder для формування запитань, зворотного зв'язку, міні-тестів, проведення опитування під час проведення практичних занять, щоб зрозуміти рівень засвоєння матеріалу здобувачами освіти, збирати їхні думки або проводити мозкові штурми.

5. Онлайн-курси та модульне навчання. Можливість створювати повноцінні електронні курси (e-learning) з розбиттям на «модулі» або «сценарії» (branching scenarios), коли вибір здобувачів освіти впливає на подальший хід навчального курсу.

6. Використання картки (flashcards) або «choice boards» (вибір діяльності) – можливість персоналізувати освітній шлях.

7. Кооперативне навчання здобувачів освіти. Можливість працювати разом над одним проектом: доповнювати та редагувати.

8. Методичні інтерактивні платформи для викладачів. Викладачі закладів вищої освіти України можуть створювати методичні матеріали, гідні кейси

для колег. Наприклад, “методична платформа” в Genially показує, як використовувати ситуаційні задачі або аналіз кейсів. Викладачі закладів вищої освіти України можуть проводити певні внутрішні освітні тренінги, ділитися досвідом.

9. Візуалізація процесів і концептів. Можливість для викладачів створювати інтерактивні карти або діаграми, щоб показати хід розвитку процесів чи подій (наприклад, біологічні та біохімічні цикли, історичні події), пояснювати складні теми через анімації або інтерактивні візуальні компоненти.

10. Аналітика та моніторинг активності. Activity Dashboard, де можна побачити, як здобувачі освіти працюють над навчальним матеріалом, які мають результати, та коригувати навчальний матеріал, робити його більш ефективним, змінювати складність або підхід залежно від активності здобувачів освіти.

**Практичне значення.** Застосування результатів дослідження дозволяє підвищити ефективність навчання у закладах вищої освіти за рахунок використання інтерактивних додатків (а саме інтерактивних платформ) та їх можливостей при створенні та впровадженні комплексу інтерактивних дидактичних матеріалів (квестів, інфографіки, презентацій, інтерактивних карт або діаграм), створених на платформі Genially для будь-якої навчальної дисципліни. Ці матеріали можуть бути безпосередньо використані викладачами закладів вищої освіти для підвищення рівня залученості здобувачів освіти та автоматизації контролю знань.

**Обмеження дослідження.** На результати оцінки ефективності застосування інтерактивних додатків міг впливати високий рівень загального психологічного стресу учасників освітнього процесу. Також, проведене дослідження не враховує довготривалий ефект засвоєння знань здобувачами освіти у закладах вищої освіти України, обмежуючись аналізом поточної залученості в освітній процес.

**Вплив умов військового стану.** Умови воєнного стану в Україні стали головним каталізатором використання інтерактивних додатків (а саме інтерактивних платформ) у закладах вищої освіти України. Воєнний стан перетворив інтерактивні додатки на життєво необхідні інструменти для збереження освітнього процесу в закладах вищої освіти України.

В умовах стресу та гібридного навчання інтерактивні додатки стали засобом утримання уваги, коли камера вимкнена через слабкий інтернет, а здобувачі освіти перебувають в укритті.

#### **Перспективи подальших досліджень:**

1. Детальний аналіз сучасних інтерактивних додатків, що охоплюють різні дидактичні завдання: засвоєння нових знань, розвиток професійних здібностей і навичок, оцінка результатів навчання тощо.

2. Детальний аналіз окремих інтерактивних інструментів дозволить перейти до комплексного дослідження адаптивних систем навчання на основі штучного інтелекту. Перспективним також є вивчення можливостей доповненої реальності (AR) для відтворення лабораторного середовища в дистанційному форматі та аналіз впливу гейміфікації на психоемоційне відновлення здобувачів освіти.

## 6. Висновки

1. Виявлено стрімкий розвиток технологічних можливостей генеративного ШІ та відсутність системних методичних рекомендацій щодо його безпечно-го та ефективного впровадження в освітній процес у закладах вищої освіти України.

2. Визначено переваги використання інтерактивних платформ в освітньому процесі у закладах вищої освіти України, а саме: економія часу, доступність та гнучкість, інтерактивність та персоналізація, об'єктивність. Окреслено недоліки використання інтерактивних платформ в освітньому процесі у закладах вищої освіти України: кібербезпека, технічне забезпечення, академічна доброчесність, фінансова складова.

3. Інтерактивні додатки перестали бути допоміжним інструментом і перетворилися на фундаментальну базу реалізації гібридної та дистанційної моделей навчання. Використання інтерактивних додатків у закладах вищої освіти України забезпечує безперервність освітнього процесу, компенсує брак безпосередньої фізичної присутності в аудиторіях.

4. Сформовано рекомендації щодо інтеграції конкретних інтерактивних додатків (Baamboozle, Wordwall, LearningApps.org, Genially) в освітній процес закладів вищої освіти України. Інтерактивні цифрові платформи дають можливість використати викладачем закладу вищої освіти вже готові завдання чи розробити власні як для індивідуального, так і групового виконання.

5. Інтерактивні цифрові платформи стали хорошими помічниками і в проведенні тестування здобувачів освіти, оскільки викладач не витрачає часу на перевірку відповідей та інформування здобувачів освіти про отримані результати.

6. Подальша цифровізація вищої освіти в Україні має спрямовуватися на створення адаптивного, безпечного та високоперсоналізованого цифрового середовища. Головним викликом залишається баланс між цифровізацією вищої освіти України та збереженням якості соціальної взаємодії учасників освітнього процесу.

## Конфлікт інтересів

Автори декларують, що не мають конфлікту інтересів стосовно даного дослідження, в тому числі фінансового, особистісного характеру, авторства чи іншого характеру, що міг би вплинути на дослідження та його результати, представлені в даній статті.

## Фінансування

Дослідження проводилося без фінансової підтримки.

## Доступність даних

Рукопис не має пов'язаних даних.

## Використання засобів штучного інтелекту

Автори підтверджують, що не використовували технології штучного інтелекту при створенні представленої роботи.

## Внесок авторів

**Сліпчук Валентина Леонідівна:** Написання – рецензування та редагування; **Юзьків Галина Іванівна:** Написання початкового варіанту рукопису; **Марченко Наталія Вікторівна:** Написання початкового варіанту рукопису.

## Література

- Mospan, N., Slipchuk, V. (2020). COVID-19 Impact on Medical Education: Evidence of International Students. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (12B), 8393–8401. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082645>
- Aristovnik, A., Ravšelj, D., Keržič, D., Tomažević, N., Umek, L., Brezovar, N. et al. (2025). Higher Education Students' Evolving Perceptions of Chat GPT: Global Survey Data from the Academic Year 2024–2025. *Mendeley Data*. <http://doi.org/10.17632/nv2343nwsb>
- Bakhadirov, M., Alasgarova, R., Rzaev, J. (2024). Factors Influencing Teachers' Use of Artificial Intelligence for Instructional Purposes. *IAFOR Journal of Education*, 12 (2), 9–32. <https://doi.org/10.22492/ije.12.2.01>
- Marchenko, N., Slipchuk, V., Yuzkiv, H. (2023). Interactive learning methods in higher education institutions. *The Modern Higher Education Review*, 8, 146–156. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2023.810>
- Slipchuk, V., Yuzkiv, H. (2024). Transformation of higher medical education in crisis in Ukraine. *The Modern Higher Education Review*, 9, 132–140. <https://doi.org/10.28925/2617-5266/2024.98>
- Yuzkiv, H., Slipchuk, V., Batechko, N., Mykhailichenko, M., Yanchytska, K., Serhii, K. (2022). Internal Quality Assurance of the Education Program at Higher Educational Institutions. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11 (9), 98–106. <https://doi.org/10.5430/jct.v11n9p98>
- Krecar, I. M., Kolega, M., Jurcec, L. (2024). Perception of ChatGPT Usage for Homework Assignments: Students' and Professors' Perspectives. *IAFOR Journal of Education*, 12 (2), 33–60. <https://doi.org/10.22492/ije.12.2.02>
- Luckin, R. (2024). Nurturing human intelligence in the age of AI: rethinking education for the future. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 39 (1), 1–4. <https://doi.org/10.1108/dlo-04-2024-0108>
- Klopper, E., Reich, J., Abelson, H., Breazeal, C. (2024). Generative AI and K-12 Education: An MIT Perspective. *An MIT Exploration of Generative AI*. <https://doi.org/10.21428/e4baedd9.81164b06>
- Sharples, M. (2019). *Practical Pedagogy. 40 New Ways to Teach and Learn*. Routledge, 266. <https://doi.org/10.4324/9780429485534>
- Machleid, F., Kaczmarczyk, R., Johann, D., Balčiūnas, J., Atienza-Carbonell, B., von Maltzahn, F., Mosch, L. (2020). Perceptions of Digital Health Education Among European Medical Students: Mixed Methods Survey. *Journal of Medical Internet Research*, 22 (8), e19827. <https://doi.org/10.2196/19827>
- Almansour, M., Alfahid, F. M. (2024). Generative artificial intelligence and the personalization of health professional education: A narrative review. *Medicine*, 103 (31), e38955. <https://doi.org/10.1097/md.00000000000038955>
- Kim, K., Cho, K., Jang, R., Kyung, S., Lee, S., Ham, S. et al. (2024). Updated Primer on Generative Artificial Intelligence and Large Language Models in Medical Imaging for Medical Professionals. *Korean Journal of Radiology*, 25 (3), 224–242. <https://doi.org/10.3348/kjr.2023.0818>

14. Eysenbach, G. (2023). The Role of ChatGPT, Generative Language Models, and Artificial Intelligence in Medical Education: A Conversation with ChatGPT and a Call for Papers. *JMIR Medical Education*, 9, e46885. <https://doi.org/10.2196/46885>
15. Karabacak, M., Ozkara, B. B., Margetis, K., Wintermark, M., Bisdas, S. (2023). The Advent of Generative Language Models in Medical Education. *JMIR Medical Education*, 9, e48163. <https://doi.org/10.2196/48163>
16. Preiksaitis, C., Rose, C. (2023). Opportunities, Challenges, and Future Directions of Generative Artificial Intelligence in Medical Education: Scoping Review. *JMIR Medical Education*, 9, e48785. <https://doi.org/10.2196/48785>
17. Shoja, M. M., Van de Ridder, J. M. M., Rajput, V. (2023). The Emerging Role of Generative Artificial Intelligence in Medical Education, Research, and Practice. *Cureus*, 15 (6). <https://doi.org/10.7759/cureus.40883>
18. Dudin, O., Mintser, O., Sulaieva, O. (2021). Artificial intelligence and next generation pathology: towards personalized medicine. *Proceedings of the Shevchenko Scientific Society. Medical Sciences*, 65 (2). <https://doi.org/10.25040/ntsh2021.02.07>
19. Аверкина, М., Лихошерстова, Ю. (2023). Цифрові платформи в інтерактивному навчанні. *Modeling the Development of the Economic Systems*, 1, 128–132. <https://doi.org/10.31891/mdes/2023-7-18>

*Received 08.01.2026*

*Received in revised form 17.01.2026*

*Accepted 23.02.2026*

*Published 26.02.2026*

**Валентина Леонідівна Сліпчук**, Доктор педагогічних наук, професор, Кафедра медичної біохімії та молекулярної біології, Національний медичний університет імені О. О. Богомольця, бул. Т. Шевченка, 13, м. Київ, Україна, 01601

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-9552-029X>

**Галина Іванівна Юзьків**, кандидат філологічних наук, доцент, кафедра мовної підготовки, Національний медичний університет імені О. О. Богомольця, бул. Т. Шевченка, 13, м. Київ, Україна, 01601

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-6711-3830>

**Наталія Вікторівна Марченко**, Кандидат педагогічних наук, доцент, Кафедри педагогіки, Український державний університет імені Михайла Драгоманова, вул. Пирогова, 9, м. Київ, Україна, 01601

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-8879-4698>

*\*Corresponding author: Valentyna Slipchuk, e-mail: slipchukvl@gmail.com*