

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему

«Формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних
технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

(тема кваліфікаційної роботи)

Виконала: студентка 3 курсу, групи ЗМП-ОПН 22
спеціальності: 011 Освітні, педагогічні науки
(код і найменування спеціальності)

_____/ Лілія КОСТЮК
(підпис) (ім'я та прізвище)

Керівник _____/ Лариса БАЧІЄВА
(підпис) (ім'я та прізвище)

Рецензент _____/ Павло ВАСЮЧЕНКО
(підпис) (ім'я та прізвище)

«До захисту допущено»

В.о.завідувач кафедри _____/ Наталія БРЮХАНОВА
(підпис) (ім'я та прізвище)

Нормоконтроль _____/ Наталія БОЖКО
(підпис) (ім'я та прізвище)

Секретар ЕК _____/ Ольга ЛИТВИН
(підпис) (ім'я та прізвище)

Харків – 2025 рік

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки
Освітньо-професійна програма «Освітні, педагогічні науки»

ЗАТВЕРДЖУЮ

В. о. завідувача кафедри
_____ Наталія БРЮХАНОВА
(підпис, ініціали, прізвище)

“28” квітня 2025 року

З А В Д А Н Н Я
на кваліфікаційну роботу
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

здобувача Костюк Лілія Георгіївна

1. Тема: «Формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

затверджена наказом по університету № 4801-5/923 від 10.04.2025 р.

2. Термін здачі закінченої роботи «11» червня 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи/проєкту: об'єкт дослідження: процес формування навчальної мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій. Предмет дослідження: формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та розробити методичну систему формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства», а також перевірити результативність її впровадження в освітній процес. Завдання дослідження: проаналізувати теоретичні підходи до формування навчальної мотивації; з'ясувати суть і роль інтерактивних технологій у вищій економічній освіті; розробити систему інтерактивних вправ для дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»; впровадити запропоновану систему у навчальний процес та здійснити оцінку її результативності.

4. Зміст роботи/проєкту (перелік питань, які належить розробити):

- аналіз теоретичних основ формування мотивації до навчання у здобувачів освіти;
- дослідження інтерактивних технологій та їх значення для мотивації у процесі вивчення економічних дисциплін;

– розробка системи інтерактивних вправ (кейс-методи, ділові ігри, симуляції, онлайн-платформи).

– експериментальна перевірка ефективності впровадженої методичної системи.

5.Перелік графічного матеріалу (презентаційний матеріал):

презентація доповіді за результатами дослідження з використанням комп'ютерної презентаційної програми Power point

6. Дата видачі завдання «28» квітня 2025 р.

Керівник

(підпис)

Лариса БАЧІЄВА
(ім'я, прізвище)

Завдання прийняв до виконання

(підпис)

Лілія КОСТЮК
(ім'я, прізвище)

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН-ГРАФІК
виконання кваліфікаційної роботи**

№ з/п	Назва етапів роботи та питань, які мають бути розроблені відповідно до завдання	Термін виконання	Позначки керівника про виконання завдань
1	Проаналізувати теоретичні підходи до формування навчальної мотивації здобувачів освіти.	12.05.2025	виконано
2	Дослідити можливості та вплив інтерактивних технологій у вищій економічній освіті.	29.05.2025	виконано
3	Розробити систему інтерактивних вправ з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Провести апробацію системи у навчальному процесі та здійснити оцінку результативності.	05.06.2025	виконано

Студент

(підпис)

Лілія КОСТЮК
(ім'я, прізвище)

Нормоконтроль

(підпис)

Наталія БОЖКО
(ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Робота містить вступ, три розділи, висновки, список використаних джерел та додатки. Загальний обсяг роботи становить 68 сторінок друкованого тексту. У роботі розміщено 6 таблиць, 10 рисунків. Список використаних джерел складається з 59 найменувань.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та розробити методичну систему формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства», а також перевірити результативність її впровадження в освітній процес.

Об'єкт дослідження: процес формування навчальної мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій.

Предмет дослідження: формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства».

Методи дослідження: теоретичні, емпіричні, статистичні методи обробки результатів.

У роботі проаналізовано теоретичні основи мотивації навчання, розкрито суть інтерактивних технологій у вищій школі та їх вплив на мотиваційну складову освітнього процесу. Розроблено систему інтерактивних вправ для дисципліни «Економіка та фінанси підприємства», зокрема кейс-методи, ділові ігри, симуляції та онлайн-платформи. Практичне впровадження розроблених методик показало підвищення рівня мотивації студентів та ефективності засвоєння навчального матеріалу.

Наукова новизна полягає у створенні та апробації авторської системи інтерактивних вправ, що відповідають змісту дисципліни «Економіка та фінанси підприємства», містять кейс-методи, ділові ігри, онлайн-платформи, побудовані за принципами поетапного розвитку мотивації.

Матеріали дослідження можуть бути використані викладачами економічних дисциплін у ЗВО як у традиційному, так і дистанційному форматі навчання.

Ключові слова: мотивація до навчання, інтерактивні технології, економічна освіта, дисципліна «Економіка та фінанси підприємства», система інтерактивних вправ, здобувач освіти.

ABSTRACT

The work consists of an introduction, three chapters, conclusions, a list of references, and appendices. The total volume of the work is 68 pages of printed text. The work contains 6 tables and 10 figures. The list of references consists of 59 items.

The purpose of the study is to theoretically substantiate and develop a methodological system for motivating students in the discipline «Economics and Finance of the Enterprise» using interactive technologies, as well as to test the effectiveness of its implementation in the educational process.

The object of the study is the process of forming students' educational motivation using interactive technologies.

The subject of the study is the formation of student motivation using interactive technologies in the discipline «Economics and Finance of the Enterprise».

Research methods: theoretical, empirical, statistical methods of processing results.

The work analyzes the theoretical foundations of educational motivation, reveals the essence of interactive technologies in higher education and their impact on the motivational component of the educational process. A system of interactive exercises for the discipline «Economics and Finance of the Enterprise» has been developed, which includes case methods, business games, simulations, and online platforms. The practical implementation of the developed methods has shown an increase in the level of student motivation and the effectiveness of learning material assimilation.

The scientific novelty lies in the creation and testing of the author's system of interactive exercises that correspond to the content of the discipline “Economics and Finance of the Enterprise” and include case methods, business games, and online platforms built on the principles of step-by-step motivation development.

The research materials can be used by teachers of economic disciplines in higher education institutions in both traditional and distance learning formats.

Keywords: motivation to learn, interactive technologies, economic education, discipline «Economics and Finance of the Enterprise» system of interactive exercises, student.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	10
1.1. Сутність та роль мотивації в навчальному процесі	10
1.2. Поняття інтерактивних технологій у контексті навчального процесу	17
1.3. Використання інтерактивних технологій у викладанні економічних дисциплін	21
Висновки до 1 розділу	25
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ЕКОНОМІКА ТА ФІНАНСИ ПІДПРИЄМСТВА»	26
2.1. Аналіз використання інтерактивних технологій у викладанні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»	26
2.2. Визначення проблем і перспектив впровадження інтерактивних методів у процес навчання	33
Висновки до 2 розділу	37
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МЕТОДИЧНОЇ СИСТЕМИ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ЕКОНОМІКА ТА ФІНАНСИ ПІДПРИЄМСТВА»	39
3.1. Розробка методичної системи формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»	39
3.2. Оцінка змін у мотивації студентів після застосування методичної системи формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»	49
Висновки до 3 розділу	58
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63
ДОДАТКИ	70

ВСТУП

У сучасних умовах динамічних змін в економіці, цифровізації суспільства та трансформації освітніх практик, особливої ваги набуває проблема формування мотивації здобувачів вищої освіти. Мотивація є рушієм пізнавальної активності, основою усвідомленого та результативного навчання, а також важливим чинником професійного становлення майбутнього фахівця. Особливо це актуально для дисциплін економічного спрямування, де якісне засвоєння матеріалу вимагає навичок аналізу, критичного мислення, застосування знань у змодельованих або реальних ситуаціях. У цьому контексті використання інтерактивних технологій відкриває нові можливості для підвищення навчальної мотивації, залучення студентів до активної взаємодії та формування стійкого інтересу до навчального процесу.

Проблема мотивації студентів до навчальної діяльності є однією з найбільш актуальних у сучасній освітній науці. Багато дослідників зосереджують увагу на вивченні факторів, що впливають на рівень навчальної мотивації, зокрема внутрішніх та зовнішніх. Так, у наукових працях С.С. Занюка, А.К. Маркової та інших розглядаються психологічні аспекти формування мотивації, а також її вплив на ефективність навчання.

Важливим напрямом досліджень є інтеграція сучасних мотиваційних підходів, що поєднують когнітивні, емоційні та соціокультурні чинники. Наприклад, В.В. Сафонова та Т.У. Тучкова акцентують увагу на значенні комунікативної складової в освітньому процесі, а В.Л. Якуніна досліджує різноманітність внутрішніх мотивів студентів та їхню динаміку в процесі навчання. Окрім того, сучасні дослідження підкреслюють важливість використання цифрових технологій як засобу підвищення мотивації, що особливо актуально в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та розробити методичну систему формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни

«Економіка та фінанси підприємства», а також перевірити результативність її впровадження в освітній процес.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати наступні завдання:

1) Провести аналіз джерел наукової інформації з метою визначення теоретичних аспектів формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій.

2) Проаналізувати особливості формування мотивації до навчання засобами інтерактивних технологій у межах дисципліни «Економіка та фінанси підприємства».

3) Розробити методичну систему застосування інтерактивних технологій у процесі викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» для підвищення рівня навчальної мотивації здобувачів освіти.

4) Перевірити результативність упровадження розробленої методичної системи в освітній процес шляхом педагогічного експерименту та аналізу його результатів.

У наш час інтерактивне навчання як специфічну освітню технологію у загальнодидактичному аспекті досліджено М. Кларінім, Л. Пироженко та О. Пометун. Решта досліджень останніх років присвячені переважно методиці використання інтерактивних технологій при вивченні базових дисциплін.

Об'єкт дослідження: процес формування навчальної мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій.

Предмет дослідження: формування мотивації здобувачів освіти засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства».

Методи дослідження охоплюють теоретичні, емпіричні та статистичні підходи. Серед теоретичних методів застосовано аналіз – для з'ясування підходів до формування мотивації у педагогіці; синтез – для поєднання теорії з практикою інтерактивного навчання; узагальнення – для формулювання висновків і побудови структури методичної системи. Емпіричні методи (анкетування, спостереження, експеримент) дали змогу дослідити рівень і динаміку мотивації здобувачів освіти. Статистичні методи забезпечили об'єктивність аналізу

результатів експерименту. Застосування всіх методів дозволило обґрунтувати зміст системи, визначити ефективні підходи до формування мотивації та дати практичні рекомендації щодо її впровадження.

У роботі проаналізовано теоретичні основи мотивації навчання, розкрито суть інтерактивних технологій у вищій школі та їх вплив на мотиваційну складову освітнього процесу. Розроблено систему інтерактивних вправ для дисципліни «Економіка та фінанси підприємства», зокрема кейс-методи, ділові ігри, симуляції та онлайн-платформи. Практичне впровадження розроблених методик показало підвищення рівня мотивації студентів та ефективності засвоєння навчального матеріалу.

Наукова новизна полягає у створенні та апробації авторської системи інтерактивних вправ, що відповідають змісту дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» та містять кейс-методи, що моделюють реальні виробничо-фінансові ситуації підприємств і потребують від студентів аналізу, ухвалення управлінських рішень і прогнозування результатів; ділові ігри, які дозволяють імітувати динамічні процеси функціонування підприємства, формуючи практичне мислення; онлайн-платформи (Kahoot, Miro, Google Forms, Moodle тощо), що використовуються для тестування, обговорень, командних завдань, швидкого зворотного зв'язку та самостійної роботи. Усі вправи адаптовані до конкретних тем дисципліни, побудовані за принципами поетапного розвитку мотивації і можуть бути використані як у традиційному, так і дистанційному форматі навчання.

Матеріали дослідження можуть бути використані викладачами економічних дисциплін у ЗВО, а також у дистанційній формі навчання для формування мотивації студентів до пізнавальної діяльності.

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається з реферату, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи становить 68 сторінок друкованого тексту. У роботі розміщено 6 таблиць, 10 рисунків. Список використаних джерел складається з 59 найменувань.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Сутність та роль мотивації в навчальному процесі

Сучасний освітній процес у закладах вищої освіти характеризується активним впровадженням цифрових технологій, посиленням вимог до самостійної діяльності студентів та зростанням значення критичного мислення [1; 2]. У зв'язку з переходом на компетентнісний підхід, акцент зміщується з простого засвоєння знань на розвиток здатності до їх практичного застосування, що, у свою чергу, потребує високого рівня внутрішньої мотивації [3].

Науковці підкреслюють, що мотивація навчальної діяльності є ключовим фактором успішного освітнього процесу, оскільки саме вона спонукає здобувача освіти до активного залучення в пізнавальну діяльність [4; 5]. За визначенням Т. А. Ільїної, мотивація – це система внутрішніх психічних процесів, яка визначає поведінку особистості, її спрямованість та сталість у досягненні цілей [6]. У педагогічному контексті вона безпосередньо пов'язана з інтересом до навчального матеріалу, прагненням до успіху, формуванням професійної самосвідомості [7].

У процесі навчання мотивація відіграє ключову роль, адже саме вона визначає рівень зацікавленості студентів, їхню активність, наполегливість та прагнення до саморозвитку. Формування стійкої навчальної мотивації вимагає від викладачів застосування ефективних методів стимулювання, створення сприятливого освітнього середовища та впровадження інноваційних підходів до викладання.

За результатами аналізу джерел інформації [1-5] визначено, що розвиток мотивації в освітньому процесі сприяє підвищенню рівня засвоєння знань і формуванню у студентів критичного мислення, відповідальності та

ініціативності. Важливою умовою ефективної навчальної мотивації є застосування індивідуального підходу до кожного студента, врахування його потреб, інтересів та особливостей пізнавальної діяльності. Головна мета навчальної мотивації – забезпечити максимально ефективне використання інтелектуального потенціалу студентів, що сприятиме їхньому професійному зростанню та підготовці конкурентоспроможних фахівців.

Аналіз першоджерел [2-6] дозволив розробити завдання мотивації в освітньому процесі. На рис. 1.1 представлено основні завдання мотивації студентів, які включають три ключові аспекти: формування у студентів розуміння значущості навчання для особистісного та професійного розвитку, використання сучасних методів стимулювання навчальної діяльності, а також впровадження демократичних підходів до управління навчальним процесом з боку викладачів. Ці елементи є фундаментальними для створення ефективного освітнього середовища, що сприяє підвищенню рівня залученості студентів до навчального процесу [4].

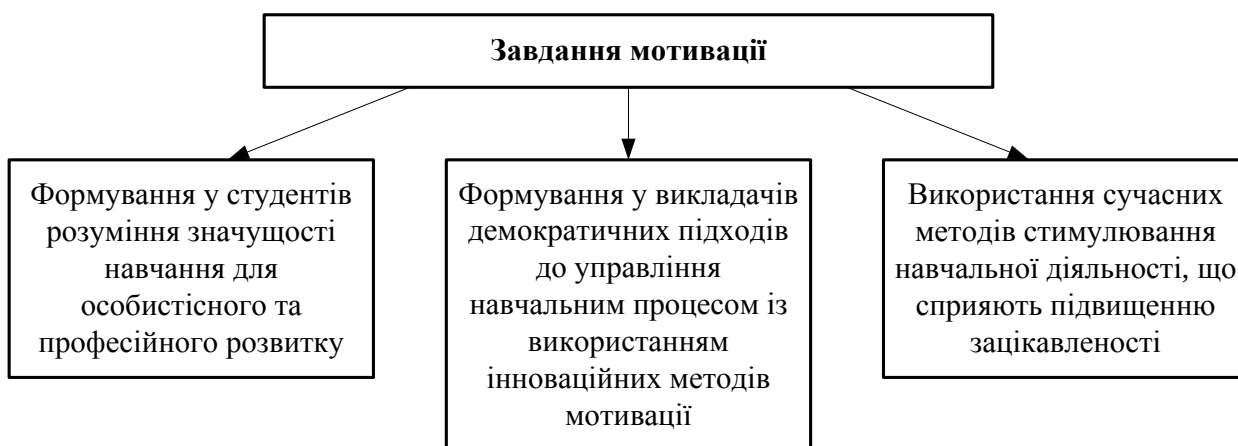


Рис. 1.1. Завдання мотивації студентів

Джерело: сформовано автором самостійно на основі літ. джерел [2-6]

Розуміння різних методів мотивації дозволяє нам створювати середовище, де люди відчують себе натхненними та залученими. На рис. 1.2 наведено класифікацію методів мотивації, розділяючи їх на економічні, адміністративні та

соціально-психологічні, кожен з яких відіграє важливу роль у стимулюванні людської поведінки.



Рис. 1.2. Методи мотивації

Джерело: сформовано автором самостійно на основі літ. джерел [2-5]

Схема відображає три основні категорії методів мотивації, які використовуються для стимулювання людей до досягнення певних цілей. Економічні методи включають матеріальні стимули, такі як заробітна плата, премії та пільги, які задовольняють базові потреби та мотивують через винагороду. Адміністративні методи зосереджені на структурі та правилах, використовуючи посадові інструкції, дисциплінарні заходи та організаційну політику для забезпечення порядку та виконання завдань. Соціально-психологічні методи, з іншого боку, акцентують увагу на міжособистісних відносинах, визнанні та розвитку, використовуючи похвалу, командну роботу та можливості для особистісного зростання для створення позитивного та підтримуючого середовища [8].

Розглянемо їх детальніше на рис. 1.3. та рис. 1.4.

З аналізу літературних джерел [8-12] нами визначено, що соціальна мотивація у навчальному процесі створює внутрішній імпульс, який спонукає студентів до активної участі, саморозвитку та досягнення особистих і професійних цілей. Однією з важливих складових є моральне стимулювання студентів – це не лише похвала, а й визнання з боку викладачів, адміністрації, колективу. Таке підкріплення зміцнює впевненість у власних силах.

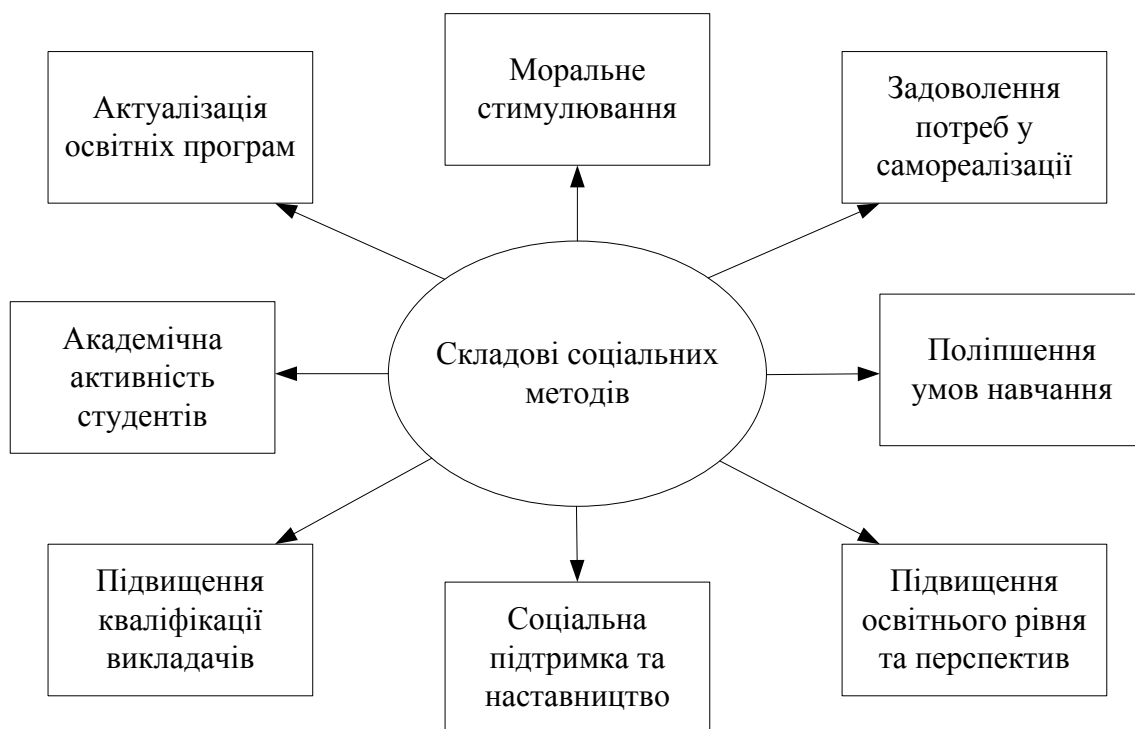


Рис. 1.3. Складові соціальних методів

Джерело: сформовано автором самостійно на основі [8]

Наступною складовою соціальних методів мотивації є задоволення потреб у самореалізації. Студенти прагнуть реалізувати свої знання й таланти у науковій, творчій або волонтерській діяльності. Освітні заклади, що надають таку можливість, значно підвищують рівень зацікавленості в навчанні.

Надзвичайно важливою є і якість навчального середовища – зручні аудиторії, сучасне обладнання, доступ до цифрових ресурсів сприяють комфортному навчанню й формуванню позитивного ставлення до навчального процесу. Підвищення освітнього рівня та перспектив через стипендії, обміни, гранти дозволяє студентам бачити чіткий зв'язок між зусиллями сьогодні і майбутніми можливостями. Це потужний мотиваційний чинник.

За словами Лободинської, О. М. та Гриджук, О. Є [10] окрему роль відіграє соціальна підтримка та наставництво. Участь у студентських клубах, взаємодія з наставниками сприяє розвитку командного духу, відповідальності та прагнення до спільного успіху. Для забезпечення ефективності мотивації важливо також

постійно працювати над підвищенням кваліфікації викладачів. Їх професіоналізм, відкритість до нових методів навчання та інновацій здатні надихати студентів. Мотивацію посилює і академічна активність студентів – участь у наукових заходах, конференціях, студентському самоврядуванні. Це розвиває навички самостійної роботи, креативності та відповідальності. Нарешті, актуалізація освітніх програм, що відповідають сучасним вимогам ринку праці, є гарантією того, що знання, здобуті в закладі освіти, мають практичну цінність.

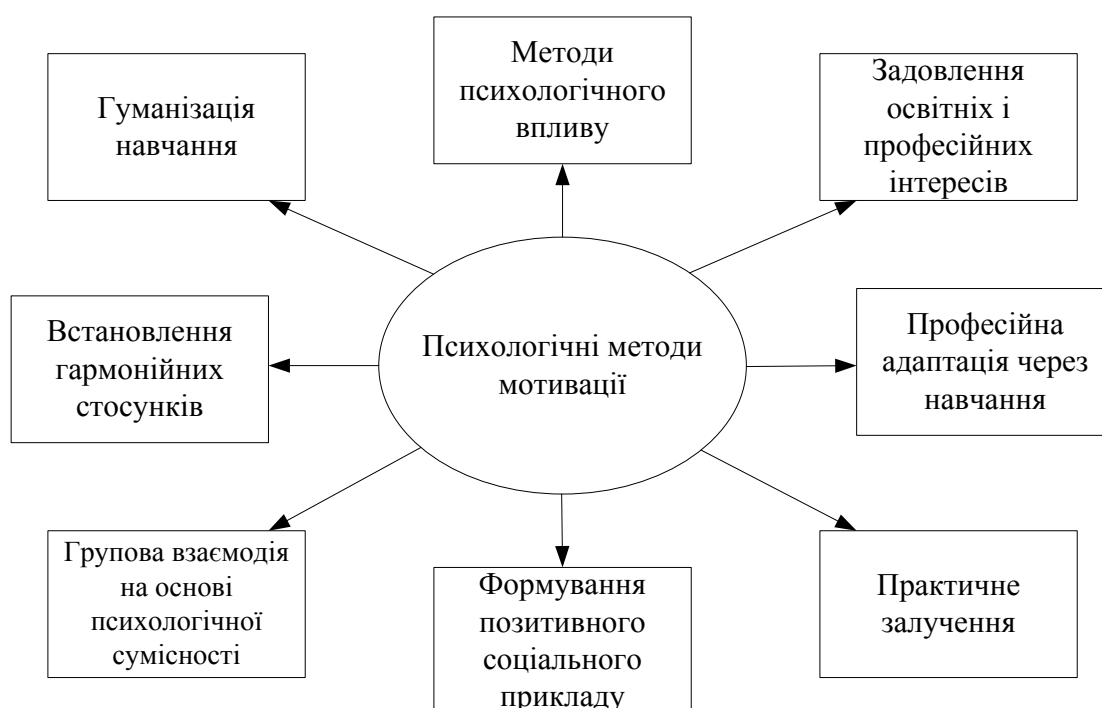


Рис. 1.4. Складові психологічних методів

Джерело: сформовано автором самостійно на основі [10]

Таким чином, соціальна мотивація в навчальному процесі – це не набір окремих заходів, а цілісна система, що забезпечує умови для гармонійного розвитку особистості студента, формування активної життєвої позиції та професійного становлення. [10]

В свою чергу психологічні методи мотивації [10] дозволяють створити сприятливе освітнє середовище, в якому кожен студент відчувається цінним, впевненим і зацікавленим у власному розвитку. Одним із базових елементів є

гуманізація освітнього середовища – повага до особистості студента, врахування його індивідуальних потреб, створення довірливої атмосфери. Це сприяє емоційному залученню до навчання та зменшує тривожність.

Також важливими є методи психологічного впливу, що включають позитивне підкріплення, підтримку, мотиваційні бесіди. Викладач, який вміє надихати і вірить у потенціал студента, стає каталізатором його самореалізації.

Ще одним напрямом є задоволення освітніх і професійних інтересів. Якщо студент бачить, як знання допомагають йому досягати особистих цілей, його мотивація зростає природно. Тут важливою є роль профорієнтаційної роботи та індивідуального підходу.

Професійна адаптація через навчання – це формування вмінь, які безпосередньо пов'язані з майбутньою кар'єрою. Практична спрямованість освіти дає відчуття значущості знань.

Успішною також є практична включеність у навчальний процес – стажування, тренінги, командна проєктна робота. Це дозволяє застосувати теоретичні знання в реальному середовищі та формує впевненість у своїх силах.

Особливе значення має формування позитивного соціального прикладу – студенти наслідують авторитетних викладачів і лідерів серед ровесників. Така взаємодія мотивує до саморозвитку та досягнень.

Не менш важливою є групова взаємодія на основі психологічної сумісності. Формування навчальних груп, де враховуються індивідуальні психологічні особливості, сприяє співпраці, взаєморозумінню й ефективній роботі. Гармонізація міжособистісних стосунків – запорука психологічного комфорту. Коли в колективі панує атмосфера підтримки та поваги, кожен студент почувається в безпеці, що відкриває шлях до повноцінного навчання.

Таким чином, психологічні методи мотивації – це не окремі техніки, а цілісна система, що впливає на внутрішній світ студента. Вони допомагають не тільки досягти академічного успіху, але й виховують гармонійну особистість [12].

Мотивація є фундаментальною основою ефективного навчального процесу [15]. Вона визначає рівень залученості студента, його бажання досягати результатів, саморозвиватися та вдосконалюватися. Як соціальні, так і психологічні методи мотивації формують сприятливе освітнє середовище, де знання стають не обов'язком, а потребою.

Соціальні аспекти як-от моральне стимулювання, підтримка, комфортні умови – створюють зовнішні умови для активності. Натомість психологічні методи – гуманізація, практичне залучення, підтримка професійних інтересів – пробуджують внутрішнє бажання до навчання.

Найпотужнішим джерелом стимулювання в освіті залишається внутрішня мотивація – осмислене прагнення до дії [15]. У реаліях дистанційного навчання вона набуває ще більшої ваги, адже саме вона дозволяє студентові долати перешкоди, що виникають поза межами навчального процесу. Водночас, це й один з найскладніших видів мотивації для молодшої особистості.

Сьогодення несе свої виклики: стресові ситуації, повітряні тривоги, тимчасова окупація, вимушене переміщення до інших міст чи навіть країн. Все це суттєво знижує рівень навчального ентузіазму. Психологічний тиск, необхідність перебування у сховищах, порушення звичного ритму життя – ці чинники не сприяють концентрації та бажанню вчитись. А дистанційна форма освіти, у свою чергу, вимагає від студента високого рівня самодисципліни, вміння зосереджуватись і прагнення до самонавчання.

Серед ключових елементів навчальної мотивації варто виокремити пізнавальні мотиви – це інтерес до нових знань, саморозвитку, відкриття внутрішнього світу через навчання. Не менш значущими є соціальні мотиви, коли процес навчання розглядається як можливість для взаємодії, спілкування та єдності зі спільнотою, об'єднаною спільною метою – майбутньою професією [15]. Отже, мотивація в навчанні – це не просто інструмент впливу, а рушійна сила, що сприяє гармонійному розвитку особистості, підвищенню якості освіти та формуванню успішного майбутнього.

1.2. Поняття інтерактивних технологій у контексті навчального процесу

Відповідно до літературних джерел [15-17], історично термін «технологія» виник у контексті технічних процесів і, згідно з етимологією (від грецького *technē* – мистецтво, ремесло, наука та *logos* – поняття, вчення), означає систему знань про методи й засоби обробки матеріалів [16]. Однак поняття технології охоплює не лише технічні аспекти, а й мистецтво володіння самим процесом, що надає йому індивідуального характеру. Будь-який технологічний процес характеризується чіткою послідовністю дій, які здійснюються за допомогою певних інструментів, матеріалів та за визначених умов. [16]

У контексті освітнього процесу поняття «технологія» набуває ширшого значення, зокрема, як зазначає ЮНЕСКО, технологія навчання розглядається як системний підхід до розробки, реалізації та оцінювання процесів навчання і засвоєння знань. Вона базується на комплексному врахуванні технічних та людських ресурсів, спрямовуючи зусилля на підвищення ефективності та якості освіти [17].

Згідно з сучасними науковими підходами [16-19] освітня технологія охоплює не лише процеси планування та організації навчання, а й упровадження науково обґрунтованих методів, які орієнтовані на досягнення чітко визначених навчальних цілей. Важливо, що акцент зміщується з об'єкта вивчення на самого здобувача освіти, що відповідає сучасним принципам гуманістичної педагогіки.

Крім того, значна увага в науково-педагогічній літературі приділяється емпіричній перевірці ефективності застосованих методик і технік, активному використанню аудіовізуальних та цифрових засобів навчання. Технологія навчання таким чином постає як інтегративна галузь, яка поєднує теоретичні засади педагогіки з практичними інструментами впливу, формуючи гнучке й адаптивне освітнє середовище, здатне відповідати на виклики часу.

Термін «інтерактив» має англійське походження й утворений від двох слів: *inter* – «взаємний» та *act* – «діяти», що в сукупності означає «взаємодіяти». Відтак, інтерактивність у педагогічному контексті означає здатність до активної взаємодії, діалогу, співпраці між усіма учасниками освітнього процесу. Як зазначають дослідники О. Пометун та Л. Пироженко, інтерактивне навчання – це особлива форма організації пізнавальної діяльності, яка передбачає створення таких умов, у яких кожен здобувач освіти відчуває себе впевненим, здатним до інтелектуальної діяльності та особистісного зростання. [16]

Сутність інтерактивності розглядається передусім як принцип побудови взаємин у системі педагогічної, психологічної та технологічної (зокрема комп'ютерної) взаємодії, що відбувається у форматі діалогу. Такий підхід дозволяє не лише активізувати пізнавальну активність студентів чи учнів, але й формує партнерське освітнє середовище, у якому вчитель і здобувач знань виступають рівноправними суб'єктами навчального процесу.

Інтерактивна педагогічна технологія поєднує в собі дві ключові складові: технологічну – що охоплює використання сучасних цифрових ресурсів, мультимедійних засобів і комп'ютерного навчання, та комунікативну – яка базується на принципах відкритої взаємодії, співучасті та обміну знаннями. Таким чином, інтерактивне навчання стає не лише інструментом передачі інформації, а й засобом формування навичок критичного мислення, самовираження та активної громадянської позиції [19].

У табл. 1.1. наведена класифікація інтерактивних технологій, яка дозволяє педагогам ефективно планувати навчальні заняття, враховуючи різноманітні методи та підходи:

1. *Кооперативне навчання*: цей підхід передбачає спільну роботу студентів у парах або малих групах для досягнення спільної мети. Методи включають «роботу в парах», «ротаційні трійки», «два – чотири – всі разом», «акваріум» тощо.

Таблиця 1.1

Класифікація інтерактивних технологій у контексті навчального процесу

Класифікація	Суть	Основні методи
Кооперативне навчання	Спільна робота студентів у парах або малих групах для досягнення мети.	«Робота в парах», «Ротаційні трійки», «Два – чотири – всі разом», «Акваріум»
Колективно-групове навчання	Спільна діяльність усього класу/групи в рамках навчального завдання.	«Обговорення проблеми», «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Ажурна пилка», «Аналіз ситуацій»
Ситуативне моделювання	Імітація реальних подій через рольові ігри та практичні сценарії.	«Розігрування за ролями», «Судове слухання», «Громадські слухання», «Сніжний ком»
Опрацювання дискусійних питань	Формування критичного мислення через обговорення та обмін думками.	«Метод прес», «Займи позицію», «Ток-шоу», «Оцінювальна дискусія», «Дебати»

2. *Колективно-групове навчання*: цей тип технологій орієнтований на одночасну спільну роботу всього класу. До методів належать «обговорення проблеми в загальному колі», «мікрофон», «мозковий штурм», «ажурна пилка», «аналіз ситуацій» та інші.

3. *Ситуативне моделювання*: ці технології використовують імітаційні ігри та рольові ситуації для моделювання реальних подій. Прикладами є «розігрування ситуацій за ролями», «спрощене судове слухання», «громадські слухання», «сніжний ком» тощо.

4. *Опрацювання дискусійних питань*: цей підхід сприяє розвитку критичного мислення через обговорення та дебати. Методи включають «метод прес», «займи позицію», «дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», «оцінювальна дискусія», «дебати» тощо [17].

Використання зазначених форм інтерактивного навчання забезпечує гнучкість і ефективність у плануванні занять відповідно до освітніх потреб

здобувачів освіти. Інтерактивні технології навчання не лише підвищують ефективність освітнього процесу, але й готують студентів до реальних життєвих ситуацій, розвиваючи їхні соціальні та професійні навички.

Особливу увагу заслуговують інтерактивні технології навчання як складова інноваційного підходу до організації освітнього процесу. Їх ефективність зумовлюється не лише новизною форм, а й системною побудовою, що враховує взаємозв'язок усіх педагогічних компонентів: цілей, змісту, методів, засобів, форм і результатів навчання. Без цього цілісного підходу будь-яка, навіть найсучасніша технологія ризикує залишитися формальною або поверхневою.

Інтерактивні методики вирізняються активним включенням студентів у навчальний процес, стимулюванням їх до продуктивної, осмисленої діяльності, що передбачає не лише засвоєння інформації, а й її критичне осмислення, аналіз, співтворчість і застосування на практиці. Вони реалізуються через різноманітні форми: дискусії, проєктне навчання, ділові ігри, дебати, навчальні кейси, рольові ситуації тощо, які активізують інтелектуальну й емоційну сферу здобувача освіти.

Як свідчать сучасні дослідження та педагогічна практика [15-20] ефективне впровадження інтерактивних технологій сприяє підвищенню мотивації до навчання, формуванню ключових компетентностей, розвитку комунікативних навичок, а також посиленню внутрішньої навчальної мотивації, особливо в умовах дистанційного або змішаного навчання.

Таким чином, інтерактивне навчання не тільки відповідає вимогам часу, а й відкриває нові можливості для реалізації особистісно орієнтованого підходу, сприяє гуманізації освітнього процесу та формуванню здобувача освіти як активного суб'єкта пізнання.

1.3. Використання інтерактивних технологій у викладанні економічних дисциплін

У сучасних умовах трансформації освітнього процесу та зростаючих вимог до фахової підготовки особливої актуальності набуває впровадження інтерактивних методів у викладання економічних дисциплін. Економічна освіта вимагає не лише засвоєння теоретичних знань, а й формування аналітичного мислення, вміння застосовувати отриману інформацію в практичних ситуаціях, працювати в команді, аргументувати власну позицію та ухвалювати обґрунтовані рішення. Застосування інтерактивних технологій дозволяє активізувати пізнавальну діяльність студентів, створює умови для діалогу, співпраці та наближення навчального процесу до реалій професійної діяльності в економічній сфері. За аналізом літератури, можна зробити висновок, що для досягнення ефективності навчального процесу, побудованого на інтерактивних технологіях, необхідно дотримуватись низки ключових вимог, які забезпечують не лише активну участь здобувачів освіти, а й високий рівень співпраці та відповідальності в груповій роботі.

1. Позитивний взаємозв'язок між учасниками. Передусім важливим є позитивний взаємозв'язок між учасниками освітньої взаємодії. Кожен член навчальної групи має усвідомлювати, що спільна діяльність сприяє особистому успіху, а досягнення групи загалом є вигідним для кожного її учасника.

2. Безпосередній контакт між студентами. Другою необхідною умовою є безпосередній контакт між студентами. Тісна взаємодія дозволяє обмінюватися думками, розв'язувати спільні завдання, оперативно реагувати на труднощі, що виникають у процесі навчання.

3. Індивідуальна відповідальність. Не менш важливою є індивідуальна відповідальність. Кожен учасник освітнього процесу має не лише засвоїти навчальний матеріал самостійно, а й сприяти просуванню інших членів групи. При цьому важливо уникати ситуацій, коли сильніші учасники виконують

завдання замість слабших – натомість акцент робиться на підтримці й взаємній допомозі.

4. *Розвиток навичок командної роботи.* Наступна вимога стосується формування навичок ефективної командної роботи. Для цього здобувачі освіти повинні опанувати базові принципи міжособистісної взаємодії: вміння розподіляти обов'язки, планувати етапи роботи, досягати згоди та вирішувати конфліктні ситуації.

5. *Рефлексія та оцінювання групової діяльності.* Нарешті, важливим елементом є рефлексія та самооцінка діяльності групи. Варто передбачати спеціальний час для обговорення результатів спільної роботи, аналізу ефективності застосованих стратегій та визначення напрямів удосконалення подальшої діяльності. [22]

Навчання у вищому навчальному закладі суттєво відрізняється від шкільної освіти. У міру дорослішання здобувачів освіти зростає роль самостійної роботи, самопідготовки та самоосвіти. Важливо, щоб студент мав можливість вільно обирати навчальні дисципліни, адаптуючи освітню траєкторію до власних інтересів та професійних потреб. Головна мета економічної освіти у виші – це формування цілісного професійного світогляду, який дає змогу не лише засвоїти теоретичні знання, а й навчитися їх ефективно застосовувати на практиці.

Центром освітнього процесу має стати модель майбутньої професійної діяльності, яка задає структуру навчального плану, логіку вивчення дисциплін і визначає рівень знань та навичок, необхідних майбутньому економісту. Ефективне викладання економічних дисциплін повинне спиратися на інтеграцію сучасних методів навчання, які активізують мислення, розвивають критичні здібності та формують здатність до самостійного прийняття рішень.

Серед найбільш продуктивних методів варто виділити логічне структурування матеріалу у вигляді схем-конспектів, проблемний підхід до викладу лекційного матеріалу, розбір практичних і виробничих ситуацій, використання рольових ігор, ділових симуляцій, кейс-методів та інших форм

активного навчання. Ці інструменти не лише підвищують зацікавленість студентів, але й сприяють наближенню освітнього процесу до реальних економічних умов, у яких фахівець діятиме у майбутньому.

Важливо також формувати дослідницьке мислення, спонукати студентів до аналізу, синтезу та пошуку нестандартних рішень. Методика викладання має бути спрямована на розвиток логічного та аналітичного мислення через продуману систему лекцій, практичних і семінарських занять, сучасні засоби контролю знань, а також стимулювання самостійної наукової роботи.[25]

Таким чином, викладання економічних дисциплін повинне ґрунтуватися на поєднанні академічної глибини та практичної спрямованості, щоб підготувати студента не лише до складання іспитів, а й до прийняття рішень у складному, динамічному економічному середовищі.

У процесі викладання економічних дисциплін інтерактивні методи є надзвичайно ефективним інструментом, який сприяє глибшому засвоєнню матеріалу, розвитку критичного мислення, вмінь аналізу економічних ситуацій і прийняття рішень. Розглянемо як саме можна використовувати інтерактивні технології в табл. 1.2.

Таблиця 1.2

**Класифікація інтерактивних технологій у контексті викладання
економічних дисциплін**

Тип технології	Методи	Приклади використання у викладанні економіки
1	2	3
Кооперативне навчання	«Робота в парах», «Ротаційні трійки», «Два – чотири – всі разом», «Акваріум»	Аналіз кейсів, розрахунок економічних показників, моделювання поведінки споживачів і підприємств
Колективно-групове навчання	«Обговорення проблеми», «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Ажурна пилка», «Аналіз ситуацій»	Розгляд економічної політики, формування бізнес-ідей, узагальнення знань з тем макро- і мікроекономіки

Продовження табл. 1.2.

1	2	3
Ситуативне моделювання	«Розігрування ситуацій за ролями», «Судове слухання», «Громадські слухання», «Сніжний ком»	Симуляція переговорів, рольові ігри між економічними агентами, обговорення державних рішень
Опрацювання дискусійних питань	«Метод прес», «Займи позицію», «Ток-шоу», «Оцінювальна дискусія», «Дебати»	Аргументація економічних поглядів, оцінка реформ, порівняння підходів до економічного розвитку

Джерело: сформовано автором самостійно на основі літ. джерел [22-25]

У таблиці 1.2 представлено основні типи інтерактивних технологій, які доцільно використовувати під час викладання економічних дисциплін. Для кожного типу зазначено характерні методи та приклади їх практичного застосування в навчальному процесі. Такий підхід дозволяє викладачу обрати найбільш ефективну форму взаємодії зі студентами залежно від теми заняття та навчальної мети.

Інтерактивні методи навчання є невід'ємною складовою сучасного освітнього процесу у підготовці майбутніх економістів. Вони забезпечують активне залучення студентів, сприяють розвитку професійного мислення, формують практичні навички та навчають працювати в команді.

Висновки до 1 розділу

У ході теоретичного аналізу проблеми формування навчальної мотивації здобувачів освіти встановлено такі ключові положення:

1. Виявлено тенденцію зростання значущості навчальної мотивації в умовах сучасного освітнього середовища, що зумовлено переходом до компетентнісної моделі навчання та необхідністю активної участі студентів у власному освітньому розвитку.

2. Узагальнено класифікацію мотиваційних чинників, що включає соціальні (зовнішні) та психологічні (внутрішні) впливи. Встановлено, що

ефективна мотивація до навчання формується лише за умови взаємодії обох груп чинників, які створюють цілісну модель стимулювання пізнавальної активності.

3. На основі аналізу джерел охарактеризовано інтерактивні технології як ефективний інструмент формування навчальної мотивації. Зокрема, визначено, що методи кооперативного навчання, ситуаційного моделювання, дискусій і групової взаємодії стимулюють ініціативність, розвиток критичного мислення та підвищують особистісну значущість навчального процесу.

4. Систематизовано основні типи інтерактивних технологій за характером взаємодії (кооперативні, колективно-групові, моделювальні, дискусійні), що дозволяє викладачам більш цілеспрямовано добирати методичний інструментарій відповідно до навчальних цілей і типу мотиваційного впливу.

5. Установлено взаємозв'язок між формами інтерактивного навчання та рівнем залученості студентів, що свідчить про доцільність впровадження таких технологій у процес вивчення дисциплін економічного спрямування, зокрема «Економіка та фінанси підприємства».

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ЕКОНОМІКА ТА ФІНАНСИ ПІДПРИЄМСТВА»

2.1. Аналіз використання інтерактивних технологій у викладанні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

Традиційне навчання, характеризується передусім репродуктивним характером освітньої діяльності. Це означає, що акцент робиться на пасивному сприйнятті інформації студентами, які переважно відтворюють знання, отримані від викладача. Освітній процес при цьому часто є однотипним, позбавляючи студентів можливості планувати власну навчальну траєкторію та обмежуючи їхню суб'єктність. Зворотний зв'язок у такому форматі переважно є одностороннім, спрямованим від викладача до студента під час заняття.

На противагу цьому, інтерактивне навчання постає як динамічний та багатогранний процес [27]. Його сутністю є спільна діяльність викладача та студента, що базується на принципах рівноправності та партнерської взаємодії. Різноманітність форм роботи на занятті стимулює пізнавальну активність та підтримує позитивну мотивацію. Важливим аспектом є поєднання теорії з практикою, що сприяє глибшому розумінню матеріалу та формуванню практичних навичок. Створення «ситуацій успіху» підвищує впевненість студентів у власних силах, а засвоєння значного обсягу матеріалу за короткий проміжок часу стає можливим завдяки інтенсивності та залученості. Розвиток мовлення, зокрема через аргументацію думок та висування ідей, моделювання та проєктування діяльності, а також спільне обговорення проблем, формують критичне мислення та комунікативні компетентності [27].



Рис. 2.1. Особливості традиційного та інтерактивного навчання

Джерело: сформовано автором на основі [27]

Отже, використання інтерактивних технологій у викладанні демонструє їхній значний потенціал для трансформації освітнього процесу. На відміну від традиційних методів, які часто обмежуються пасивним сприйняттям інформації, інтерактивні технології забезпечують активну залученість студентів, стимулюють їхню пізнавальну діяльність та сприяють глибшому засвоєнню матеріалу.

Впровадження інтерактивних інструментів та платформ дозволяє урізноманітнити форми роботи на заняттях, зробити навчання більш захоплюючим та мотивуючим. Завдяки можливостям віртуальної співпраці, моделювання реальних ситуацій, миттєвого зворотного зв'язку та персоналізації

навчального процесу, інтерактивні технології сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, творчості та самостійності студентів.

Однак ефективне використання інтерактивних технологій вимагає від викладачів не лише технічної компетентності, але й розуміння їхнього педагогічного потенціалу. Важливо не просто інтегрувати технології в навчальний процес, а й ретельно продумувати їхнє методичне застосування, враховуючи цілі навчання та особливості аудиторії.

Дисципліна «Економіка та фінанси підприємства» відіграє ключову роль у підготовці майбутніх фахівців економічних служб та сфери управління. Зміст курсу охоплює широкий спектр теоретичних і практичних знань, починаючи від основ функціонування підприємства в ринкових умовах до управління фінансовими ресурсами та забезпечення економічної безпеки. У табл. 2.1. наведені основні аспекти викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства».

Таблиця 2.1

Особливості викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

№	Аспект	Особливості
1	2	3
1.	Мета дисципліни	Засвоєння теоретичного матеріалу та набуття навичок виконання економічних розрахунків. Формування комплексного розуміння управління господарсько-фінансовою діяльністю підприємства та навичок їх практичного розв'язання.
2.	Завдання дисципліни	Вивчення теоретичних і практичних засад управління економічними та фінансовими процесами на підприємстві. Засвоєння понятійного інструментарію у сфері державного управління економічними процесами. Ознайомлення з економічним механізмом функціонування підприємства та нормативною базою.
3.	Предмет дисципліни	Закономірності функціонування і розвитку підприємства в ринкових умовах.
4.	Об'єкт дисципліни	Сутність та особливості економічних процесів на вітчизняних підприємствах.

Продовження табл. 2.1

1	2	3
5.	Необхідні знання	Концепції і поняття з макроекономіки, мікроекономіки, економічної статистики, регіональної економіки, основ бізнесу.
6.	Зв'язок з іншими дисциплінами	Тісний зв'язок з «Мікроекономікою», «Фінансами, гроші та кредит», «Управлінням бізнес-процесами», «Обліком і аудитом», «Зовнішньоекономічною діяльністю підприємства» та іншими суміжними дисциплінами.
7.	Методи викладання	Загальнонаукові та спеціальні методи пізнання (дослідження), зокрема інтерактивні технології, кейс-методи, бізнес-симуляції.

Джерело: сформовано автором на основі [28-31]

Метою вивчення дисципліни є формування системного уявлення про економічну діяльність підприємства та здатності застосовувати здобуті знання для аналізу, планування та управління його фінансовими ресурсами. Студент повинен не лише знати структуру витрат чи методи ціноутворення, а й бути спроможним приймати виважені управлінські рішення на основі фінансових показників та економічного аналізу.

Основна мета викладання цієї дисципліни – надання студентам теоретичних знань та практичних навичок для проведення економічних розрахунків. Дисципліна охоплює широкий спектр тем, зокрема: підприємство як суб'єкт господарювання, основні засоби підприємства управління підприємствами, амортизація основних засобів підприємства (поняття і методи) амортизація (практичні розрахунки), аналіз фінансової звітності підприємства, управління прибутком і беззбитковий рівень, ціноутворення на підприємстві, фінансова безпека підприємства, структура капіталу та джерела фінансування, управління оборотними та основними активами, фінансові ризики підприємства, антикризове фінансове управління та економічна безпека [58-59].

У межах загальних компетентностей, дисципліна розвиває аналітичне мислення, здатність до командної роботи, ефективну комунікацію та навички вирішення проблем. Щодо фахових компетентностей, то вони охоплюють

володіння інструментами фінансового аналізу, уміння здійснювати розрахунки економічної ефективності, планування доходів і витрат, а також оцінку ризиків діяльності підприємства [2-3].

Програмні результати навчання чітко артикулюють очікувані результати: розуміння економічної природи підприємства, здатність до моделювання господарських ситуацій, застосування цифрових інструментів в економічних розрахунках, прогнозування та управління ризиками [58-59].

Компетентнісний підхід, як зазначає О. Савченко, є основою модернізації освітнього процесу, адже спрямований на набуття практичних умінь, а не лише запам'ятовування знань [2]. При цьому важливою умовою його реалізації є інтеграція активних та інтерактивних методів навчання, які стимулюють студентів до рефлексії, практичної діяльності та самоосвіти [18].

Інтерактивні технології в сучасній освіті стають основою ефективного навчального процесу, особливо в умовах мобільного та дистанційного навчання. Їх впровадження забезпечує зміну парадигми від традиційної передачі знань до активної участі здобувачів освіти у пізнавальній діяльності.

Серед ключових особливостей використання інтерактивних технологій у викладанні вирізняються:

1. *Активізація навчального процесу.* Інтерактивне навчання базується на принципі взаємодії: студенти не є пасивними слухачами, а стають активними учасниками, що самостійно здобувають знання через обговорення, дослідження, ігрові моделі та проєкти.

2. *Різноманітність форм і методів навчання.* Використовуються як традиційні методи («мозковий штурм», «мікрофон», дебати), так і новітні: симуляції, віртуальні лабораторії (PhET, ArBook), методи проєктів, кооперативне та перевернуте навчання.

3. *Гнучкість та адаптивність.* Завдяки мобільним додаткам (Kahoot, Socrative, Mozabook) і онлайн-платформам (Zoom, EdEraBooks) створюються

умови для навчання у будь-який час і в будь-якому місці. Це особливо важливо в умовах воєнного стану, пандемії чи віддалених регіонів.

4. *Індивідуалізація навчання.* Мобільні технології дозволяють налаштовувати темп, зміст і формат навчання відповідно до рівня підготовки, потреб і стилів навчання кожного студента.

5. *Інтеграція ігрових елементів.* Гейміфікація, вікторини та візуалізація навчального матеріалу підвищують мотивацію до навчання та сприяють кращому засвоєнню складної інформації.

6. *Розвиток цифрових і комунікативних навичок.* Інтерактивні технології розвивають у студентів уміння працювати з інформацією, комунікувати в цифровому середовищі, брати участь у командній роботі, що важливо для підготовки до реального професійного середовища.

Дисципліна «Економіка та фінанси підприємства» є однією з ключових складових фахової підготовки здобувачів економічних спеціальностей, що зумовлює необхідність пошуку ефективних методичних рішень у процесі її викладання. Застосування інтерактивних технологій дозволяє успішно реалізувати мету дисципліни, а саме – забезпечити засвоєння теоретичного матеріалу, формування навичок виконання економічних розрахунків і розуміння механізмів управління фінансово-господарською діяльністю підприємств. Використання цифрових ресурсів, інтерактивних презентацій, економічних симуляцій, відеоконтенту та бізнес-тренажерів сприяє підвищенню мотивації студентів та залученню їх до активної роботи на заняттях.

Завдання дисципліни, пов'язані з оволодінням інструментарієм аналізу та управління економічними процесами, ефективно реалізуються за допомогою таких інтерактивних методів, як кейс-метод, ділова гра, метод проєктів, ситуаційне моделювання. Це дозволяє відтворити реальні умови функціонування підприємства, що, у свою чергу, формує у студентів навички прийняття рішень, критичного мислення та командної взаємодії.

Ураховуючи предмет і об'єкт дисципліни – економічні процеси в межах підприємства – інтерактивне навчання забезпечує гнучке поєднання теоретичного матеріалу з практичними кейсами. Зокрема, використання елементів «перевернутого навчання» (flipped classroom) дозволяє студентам самостійно опрацьовувати теоретичний блок, а в межах аудиторних занять – вирішувати задачі прикладного характеру та проводити обговорення.

Значну роль відіграє врахування необхідних знань, зокрема базових понять мікро- та макроекономіки, статистики, регіональної економіки. Використання інтерактивних тестів, мультимедійних відеолекцій, адаптивних навчальних платформ сприяє ефективному оновленню й актуалізації знань, а також персоналізації навчального процесу.

Міждисциплінарний зв'язок із курсами «Фінанси», «Облік і аудит», «Мікроекономіка» підтримується через спільні міжпредметні проєкти, кейсові аналізи та міждисциплінарні інтегровані модулі, що посилює логіку професійної підготовки здобувача освіти.

Методи викладання в умовах інтерактивного середовища охоплюють поєднання традиційних і сучасних підходів – від лекцій-бесід із використанням мультимедійних засобів до командних завдань, веб-квестів, ділових ігор, бізнес-симуляцій. Такий підхід дозволяє максимально адаптувати навчальний процес до сучасних вимог ринку праці та цифрового суспільства.

Таким чином, впровадження інтерактивних технологій у викладанні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» дозволяє не лише підвищити ефективність навчального процесу, а й забезпечити якісну професійну підготовку майбутніх фахівців у сфері економіки, фінансів та підприємництва.

2.2. Визначення проблем і перспектив впровадження інтерактивних технологій у процес навчання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

Традиційний підхід до викладання економічних дисциплін часто обмежується лекціями та семінарами, де студенти виступають переважно в ролі пасивних слухачів. Однак, «Економіка та фінанси підприємства» вимагає активного залучення студентів до навчального процесу, розвитку їхнього критичного мислення та практичних навичок аналізу та розв'язання проблем. Саме тут інтерактивні технології можуть запропонувати значні переваги. На рис. 2.2. наведені основні мотиви використання інтерактивних технологій у викладанні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

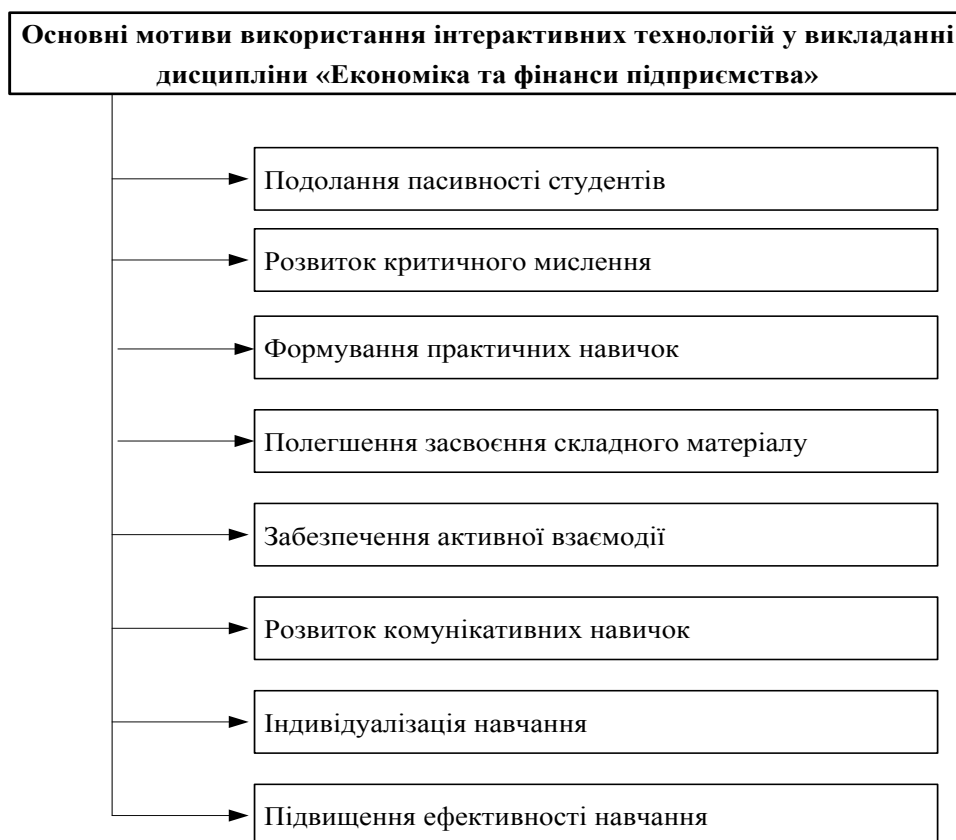


Рис. 2.2. Основні мотиви використання інтерактивних технологій у викладанні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

Джерело: сформовано автором самостійно

По-перше, використання мультимедійних презентацій, відеоматеріалів та онлайн-симуляцій може значно підвищити зацікавленість студентів та полегшити засвоєння складних теоретичних концепцій. Наприклад, при вивченні теми «Фінансові результати та ефективність діяльності підприємства», замість традиційних лекцій, можна використовувати інтерактивні моделі, що дозволяють студентам змінювати вхідні дані (обсяг виробництва, ціни, витрати) та спостерігати за впливом цих змін на ключові фінансові показники.

По-друге, інтерактивні технології забезпечують можливість активної взаємодії між викладачем та студентами, а також між самими студентами. Онлайн-форуми, дискусійні платформи та інструменти для спільної роботи над проєктами сприяють розвитку комунікативних навичок, вмінню аргументувати свою позицію та працювати в команді. Наприклад, при розгляді теми «Реструктуризація підприємств у процесі розвитку», студенти можуть бути залучені до групових проєктів, де вони аналізують конкретні випадки реструктуризації компаній та розробляють власні рекомендації.

По-третє, інтерактивні технології надають широкі можливості для індивідуалізації навчання та адаптації матеріалу до потреб конкретних студентів. Системи адаптивного навчання, онлайн-тестування з миттєвим зворотним зв'язком та платформи для самостійного навчання дозволяють студентам працювати у власному темпі, зосереджуючись на тих аспектах дисципліни, які викликають найбільші труднощі.

Звичайно, впровадження інтерактивних технологій у викладання «Економіки та фінансів підприємства» потребує від викладачів не лише технічної компетентності, але й готовності до зміни традиційних методів роботи. Важливо не просто використовувати нові інструменти, а й інтегрувати їх у навчальний процес таким чином, щоб вони максимально сприяли досягненню цілей навчання [34].

Проте, попри численні переваги, впровадження таких методів стикається з рядом серйозних проблем, які уповільнюють або навіть унеможливлюють їх

ефективне використання. У табл. 2.2. узагальнено проблеми і перспективи впровадження інтерактивних методів у навчальний процес.

Однією з ключових проблем є недостатній рівень підготовки педагогічних кадрів до роботи з інтерактивними технологіями. Часто викладачі не мають необхідних цифрових компетентностей, або ж не володіють методикою інтерактивного навчання. Це призводить до формального використання нових методів без глибокої зміни освітнього підходу [32].

Таблиця 2.2

Проблеми і перспективи впровадження інтерактивних методів у процес навчання

Аспект	Проблеми	Перспективи
1	2	3
Підготовка викладачів	Низький рівень цифрової компетентності; відсутність досвіду з інтерактивним навчанням.	Підвищення кваліфікації викладачів; курси з цифрової педагогіки; розвиток методичної підтримки.
Матеріально-технічна база	Відсутність сучасного обладнання, нестабільний інтернет, недостатнє програмне забезпечення.	Інвестування в цифрову інфраструктуру; державно-приватне партнерство в технічному забезпеченні ЗВО.
Методичні труднощі	Відсутність критеріїв оцінювання інтерактивної діяльності; труднощі в адаптації програм до нових методів.	Розробка стандартів оцінювання; інтеграція інтерактивних методів у навчальні плани.
Психологічні бар'єри	Опір студентів до активних форм роботи; страх викладачів втратити контроль або не досягти цілей навчання.	Поступова адаптація через мікроінновації; залучення студентів до проектної діяльності; мотиваційна підтримка.
Форма подачі матеріалу	Формальне використання презентацій без глибокої інтеграції в навчальний процес.	Застосування мультимедійних моделей, симуляцій, інтерактивних сценаріїв, адаптивного контенту.

Продовження табл. 2.2

1	2	3
Рівень взаємодії	Обмежена комунікація у великих групах; складність організації групових форм у дистанційному режимі.	Активізація студентів через форуми, хмарні сервіси, платформи спільної роботи (Miro, Padlet, Google Docs).
Індивідуалізація навчання	Недостатня адаптація матеріалу до потреб окремих студентів.	Використання систем адаптивного навчання, онлайн-тестів з фідбеком, індивідуальних траєкторій навчання.
Загальний підхід до змін	Сприйняття інтерактивності як модної опції, а не системного інструмента.	Комплексна трансформація освітнього середовища, орієнтованого на студентоцентризм і компетентнісний підхід.

Джерело: сформовано автором на основі літ. джерел [32-36]

Ще одним викликом є інфраструктурна та технічна неспроможність навчальних закладів. У багатьох освітніх установах відсутнє необхідне обладнання, стабільний доступ до інтернету чи програмне забезпечення, що робить неможливим повноцінне впровадження інтерактивних форм [35].

Психологічний бар'єр студентів і викладачів також є істотною перешкодою. Здобувачі, звиклі до пасивного засвоєння інформації, нерідко виявляють опір до активної участі в групових обговореннях, симуляціях, дебатах тощо. А викладачі побоюються втратити контроль над аудиторією або не досягти запланованих результатів

Крім того, відсутність чітких критеріїв оцінювання результатів інтерактивної діяльності створює складнощі в об'єктивному вимірюванні навчальних досягнень. Це ускладнює впровадження таких методів в офіційні освітні програми, орієнтовані на стандартизовані показники [36].

Попри ці виклики, перспективи інтерактивних методів залишаються позитивними, оскільки вони відповідають вимогам цифрового покоління,

стимулюють креативність, забезпечують міждисциплінарність і формують навички, необхідні у XXI столітті. Однак для цього необхідна системна підтримка держави, інвестиції в розвиток педагогів та інфраструктури, а також створення методичних рекомендацій і платформ для обміну досвідом.

Інтерактивні технології мають значний потенціал для підвищення ефективності викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Вони роблять навчання більш захоплюючим, інтерактивним та орієнтованим на потреби студентів, сприяючи формуванню у них необхідних знань, навичок та компетентностей для успішної професійної діяльності.

Висновки до 2 розділу

Сучасна економічна освіта вимагає не лише передавання знань, а й формування стійкої мотивації до навчання, що здатна підтримувати пізнавальну активність студентів у динамічному середовищі змін. Проведений аналіз освітньої практики за дисципліною «Економіка та фінанси підприємства» виявив тісний зв'язок між застосуванням інтерактивних технологій та рівнем залучення здобувачів освіти до навчального процесу.

Емпіричні дані, зібрані в межах дослідження, засвідчили: інтерактивні методи, зокрема мультимедійні презентації, симуляції, кейс-аналіз, групові проєкти та цифрові платформи спільної роботи, значною мірою активізують навчальну діяльність студентів. Застосування таких інструментів сприяє не лише зростанню зацікавленості до тематики курсу, а й формуванню відчуття практичної значущості здобутих знань.

Узагальнення результатів дало змогу виявити низку сталих тенденцій. По-перше, зростає пізнавальний інтерес студентів до економічних дисциплін унаслідок візуалізації складних понять і практичної орієнтації завдань. По-друге, активне залучення студентів до аналізу економічних ситуацій і прийняття рішень посилює їхню внутрішню мотивацію. По-третє, формуються ключові

компетентності, зокрема критичне мислення, аналітичні та комунікативні навички, необхідні для успішної професійної реалізації.

Водночас дослідження висвітлило низку обмежень, що стримують широке впровадження інтерактивного підходу: це як низький рівень цифрової підготовки викладачів, так і відсутність цілісної методичної системи та нестача технічного забезпечення в закладах освіти.

Результати проведеного аналізу не лише підтверджують ефективність інтерактивних технологій як засобу формування навчальної мотивації, а й підкреслюють необхідність стратегічного підходу до їх впровадження.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ МЕТОДИЧНОЇ СИСТЕМИ ФОРМУВАННЯ МОТИВАЦІЇ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З ДИСЦИПЛІНИ «ЕКОНОМІКА ТА ФІНАНСИ ПІДПРИЄМСТВА»

3.1. Розробка методичної системи формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

Сучасні освітні підходи вимагають переходу від пасивного засвоєння теоретичного матеріалу до активного залучення студентів у навчальний процес. Особливої актуальності це набуває при вивченні економічних дисциплін, зокрема «Економіка та фінанси підприємства», які потребують не лише знання базових понять, а й уміння аналізувати, обґрунтовувати управлінські рішення та працювати з фінансово-економічною інформацією.

Розробка інтерактивних вправ дозволяє реалізувати студентоцентризований підхід, спрямований на формування професійних компетентностей, розвиток критичного мислення, аналітичних навичок та підвищення мотивації до навчання. Завдяки використанню сучасних цифрових інструментів, інтерактивні завдання стають дієвим засобом не лише контролю знань, а й формування практичних умінь та навичок, необхідних для успішної професійної діяльності у сфері економіки та фінансів.

Для забезпечення ефективності викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» важливо не лише визначити загальні підходи до застосування інтерактивних технологій, але й конкретизувати форми, інструменти та методи їх практичного використання відповідно до змісту навчального матеріалу. Нижче у табл. 3.1 узагальнено найбільш доцільні інтерактивні технології, які можуть бути інтегровані в різні етапи навчального процесу.

Таблиця 3.1

**Використання інтерактивних технологій у викладанні дисципліни
«Економіка та фінанси підприємства»**

Інтерактивна технологія	Форма реалізації	Приклад застосування в дисципліні
Кейс-метод	Аналіз реальних або змодельованих ситуацій	Розгляд кейсу «Фінансовий аналіз діяльності ТОВ Х» з подальшим обговоренням рішень
Ділові ігри	Розподіл ролей між студентами, імітація управління підприємством	Гра «Фінансовий директор»: планування бюджету підприємства
Проектне навчання	Створення командних навчальних проєктів	Розробка бізнес-плану підприємства з розрахунком витрат, доходів, прибутку
«Перевернуте» навчання	Самостійне вивчення теорії вдома, практичне застосування на занятті	Відеолекція про амортизацію + практичне завдання на розрахунок
Онлайн-тестування та квізи	Платформи Kahoot!, Google Forms, Socrative	Тест «Оцінка ліквідності підприємства» або «Знання фінансових коефіцієнтів»
Інтерактивні симуляції	Моделювання дій у віртуальному середовищі	Онлайн-симулятор управління підприємством з динамічним фінансовим звітом
Мозковий штурм / дискусії	Обговорення економічних проблем, пошук рішень у групі	Дискусія «Чому підприємство стає збитковим? Шляхи виходу з кризи»
Інтерактивні підручники та QR-коди	Матеріали з вбудованими тестами, відео, графіками	Завдання за допомогою підручника EdEraBooks або сканування QR-коду для доступу до тренажера
Цифрові дошки / Google Jamboard / Miro	Спільна розробка схем, бюджетів, фінансових моделей	Колективне створення «Картки витрат» підприємства в Miro
Бізнес-симуляції та електронні тренажери	Програмні продукти (наприклад, Mozabook, EconBizSim)	Імітація роботи економічного відділу підприємства в умовах ринку

Джерело: сформовано автором самостійно на основі літ. джерел [35-39]

Зміст таблиці 3.1 ілюструє, як різноманітні інтерактивні методи – кейс-метод, ділові ігри, проєктне навчання, симуляції, цифрові дошки тощо – можуть бути інтегровані в освітній процес. Наприклад, кейс-метод дозволяє студентам зануритися у вирішення реальних фінансово-економічних ситуацій підприємства, сприяючи розвитку аналітичного мислення та навичок прийняття рішень [37].

Ділові ігри та рольові моделювання дають змогу розвивати управлінські, комунікативні та командні навички, що є необхідними для майбутніх фахівців. Проєктне навчання дозволяє формувати цілісне бачення підприємницької діяльності, оскільки передбачає самостійне планування фінансових показників та презентацію результатів [38].

Важливе місце посідають платформи для онлайн-тестування (Kahoot!, Socrative, Google Forms), які забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, підвищують мотивацію студентів і дають змогу оперативно виявляти прогалини в знаннях. Інтерактивні симулятори та електронні тренажери (наприклад, Mozaik або EconBizSim) дають змогу змодельовати економічну поведінку підприємства в умовах ринку, формуючи практичні компетентності [39].

Також цифрові дошки (Jamboard, Miro) активно використовуються для спільної роботи над фінансовими схемами, картами витрат, що сприяє колективній діяльності та гнучкості мислення студентів.

У межах тематики дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» було розроблено авторську систему інтерактивних завдань, яка структурована відповідно до тематичних блоків робочої програми. Побудова цієї системи спирається на логіку освітнього циклу: від первинного засвоєння знань — до їхнього закріплення та контролю, що відповідає дидактичним принципам цілісності та наступності навчального процесу.

Кожна навчальна тема передбачає реалізацію трьох типів інтерактивних вправ, які виконують специфічні функції у процесі формування пізнавальної мотивації та економічних компетентностей:

1) Вправи на формування нових знань — орієнтовані на ознайомлення студентів із базовими поняттями та ключовими теоретичними категоріями. До таких завдань належать відеолекції з інтерактивною інфографікою, термінологічні пазли, тематичні лексичні вправи.

2) Вправи на закріплення матеріалу — сприяють поглибленню розуміння теми через активну практичну діяльність, співпрацю в малих групах, аналіз ситуацій та реальних кейсів. Прикладами є економічні кросворди, кейс-завдання, бізнес-симуляції, командні тренажери.

3) Вправи на контроль засвоєного — забезпечують діагностику рівня знань і вмінь з конкретної теми. Для цього використовуються вікторини, адаптивне онлайн-тестування, вправи на відповідність понять або коротке обґрунтування рішень у фінансових задачах.

Хоча в межах цього дослідження не всі інтерактивні вправи були реалізовані у повному цифровому форматі, основний акцент зроблено на демонстрації підходу до їх конструювання. Для підтвердження ефективності обраної структури запропоновано приклади вправ до окремих тем курсу — зокрема, «Підприємство як суб'єкт господарювання» та «Амортизація основних засобів підприємства».

Використаємо платформу [LearningApps.org](https://learningapps.org) для розробки інтерактивних вправ для перевірки знань студентів з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Ця платформа є безкоштовним онлайн-інструментом для створення інтерактивних вправ, що активно використовується в освітньому процесі з метою підвищення зацікавленості студентів та активізації їхньої пізнавальної діяльності. Сервіс дозволяє педагогам без спеціальних технічних навичок створювати різноманітні навчальні завдання: вікторини, пазли, хмарки слів, вправи на відповідність, хронології, класифікацію тощо. У дисципліні

«Економіка та фінанси підприємства» LearningApps.org може бути використаний для створення інтерактивних вправ на перевірку знання економічних термінів, обчислення фінансових показників або аналізу кейсів. Завдяки миттєвому зворотному зв'язку та ігровому формату платформа сприяє кращому засвоєнню матеріалу й розвитку самостійності у навчанні.

Перший вид інтерактивних вправ з перевірки знань студентів з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» зробимо у вигляді вікторини. Всього наведено п'ять ключових питань по кожній лекції з можливістю обрати одну правильну відповідь. У додатку А наведено приклад того, як виглядає інтерактивна вправа з лекції 1 на тему «Підприємство як суб'єкт господарювання». Було розроблено п'ять основних питань:

1. Яке з визначень найточніше відображає поняття "підприємство"?

А) Будь-який суб'єкт господарювання, що підпорядковується виключно державним органам

Б) Організаційно відокремлена, економічно самостійна ланка виробничої сфери, що має на меті прибуток

В) Некомерційна організація, що здійснює наукову діяльність

Правильна відповідь: Б

2. Який законодавчий акт в Україні є основним для регулювання діяльності підприємств?

А) Цивільний кодекс України

Б) Конституція України

В) Господарський кодекс України

Правильна відповідь: В

3. Яка організаційно-правова форма підприємства передбачає створення одним засновником без поділу статутного капіталу на частки?

А) Унітарне підприємство

Б) Корпоративне підприємство

В) Командитне товариство

Правильна відповідь: А

4. До якого класу належить підприємство з кількістю працівників понад 250 осіб та річним доходом понад 50 млн євро?

- А) Малого бізнесу
- Б) Середнього бізнесу
- В) Великого бізнесу

Правильна відповідь: В

5. Який метод управління ґрунтується на соціальній поведінці працівників і враховує їх запити та громадську думку?

- А) Економічний
- Б) Адміністративно-правовий
- В) Соціально-психологічний

Правильна відповідь: В

Передусім, такий підхід активізує пізнавальну діяльність студентів завдяки ігровому елементу, що підсилює інтерес до теми та сприяє кращому запам'ятовуванню ключових понять. Завдяки миттєвому зворотному зв'язку, студенти можуть оперативно оцінити рівень своїх знань, виявити прогалини та самотійно їх усунути. Крім того, подібні вправи розвивають навички самоконтролю та самоорганізації, що є важливими для професійного зростання.

Другий вид інтерактивних вправ з перевірки знань студентів з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» полягає у пошуку ключових слів (Додаток Б). У цій вправі студенти мають знайти 10 економічних термінів, які є основоположними для розуміння теми «Амортизація основних засобів підприємства». Ключові слова зашифровані у сітці з букв, а пошук ведеться горизонтально, вертикально та по діагоналі. Такий формат дозволяє закріпити термінологію у формі гри, що стимулює уважність, тренує зорову пам'ять та покращує запам'ятовування основних понять теми.

Методична система навчання — це цілісне утворення, що охоплює взаємопов'язані компоненти: цілі навчання, зміст навчального матеріалу, методи

та засоби навчання, а також форми контролю та оцінювання. У контексті даного дослідження ключовим завданням є розробка такої системи, яка не лише забезпечує засвоєння змісту дисципліни, а й формує сталу мотивацію до навчання через інтерактивні освітні практики.

Згідно з силабусом дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» [58], головна мета курсу полягає у формуванні у студентів системного бачення економічної діяльності підприємств, розвиткові умінь самостійно аналізувати фінансові показники, планувати витрати, доходи, управляти ресурсами та приймати економічно обґрунтовані рішення. Водночас, у межах нашої методичної системи особлива увага приділяється мотиваційному компоненту, що виявляється у:

- стимулюванні пізнавального інтересу;
- включенні студентів у активну діяльність;
- створенні ситуації успіху;
- візуалізації практичної значущості навчального матеріалу.

З метою реалізації мотиваційної функції у змісті дисципліни використано вправи, згруповані за трьома ключовими дидактичними функціями: формування нових знань, закріплення вивченого та контроль засвоєння. Частина завдань представлена у вигляді готових цифрових ресурсів (див. Додатки А–В), решта – як шаблони, адаптовані до різних форматів навчання.

Хоча частину вправ реалізовано у вигляді готових цифрових ресурсів (див. Додатки А–В), низка завдань представлена як демонстраційні зразки, які можуть бути доопрацьовані викладачем з урахуванням особливостей академічної групи, технічного забезпечення або форми навчання.

Однією з таких вправ є кейс «Типи підприємств у різних секторах економіки», що передбачає роботу з умовними прикладами підприємств. Студенти мають визначити тип підприємства за формою власності, організаційно-правовою формою та розміром. Вправа дозволяє застосувати

знання класифікаційних критеріїв у практичному контексті, формуючи здатність до аналітичного мислення.

Таблиця 3.2

**Методична система інтерактивних вправ за темами дисципліни
«Економіка та фінанси підприємства»**

№ теми	Тема	Інтерактивні технології			Формування мотивації
		Формування нових знань (ООД)	Формування виконавчих дій (ВД)	Контролю (КД)	
1	2	3	4	5	6
1.	Підприємство як суб'єкт господарювання	Кейсова вправа «Сфера бізнесу» (<i>LearningApps</i>)	Кейс «Типи підприємств у різних секторах»	Вікторина з однією правильною відповіддю (<i>Google Forms</i>)	Мотивація формується через роботу з прикладними ситуаціями, що викликають інтерес, активізують мислення та створюють емоційне залучення до теми
2.	Основні засоби підприємства	Термінологічні пазли, інфографіка, відео з поясненням	Спільна робота з Мапою «Карта інвестицій в основні засоби»	Онлайн-гра «Знайди відповідність : об'єкт – група ОЗ»	Мотивація підтримується візуальною подачею, груповою роботою, що створює ситуацію успіху, зміцнює впевненість і залучає до пізнання

Продовження табл. 3.2

1	2	3	4	5	6
3.	Управління підприємствами	Історична симуляція «Мікрокомпанія: управління ресурсами»	Обговорення управлінських рішень, моделювання змін	Квіз у Kahoot! «Основи управління»	Мотивація формується за рахунок рольової участі, можливості ухвалення рішень і переживання наслідків (внутрішній контроль, емоційне залучення)
4.	Амортизація основних засобів підприємства (поняття і методи)	Візуалізація методів нарахування в середовищі Canva або Prezi	Командне розв'язання задач на вибір методу амортизації	Пошук термінів (LearningApps)	Мотивація активізується через практичну спрямованість теми, застосування знань у фінансовому контексті, спільне вирішення завдань, що стимулює інтерес
5.	Амортизація (практичні розрахунки)	Логічні вправи «Обери формулу» (LearningApps)	Практичне розв'язання кейсів із розрахунком за умовами прикладів	Тест з відкритими та закритими запитаннями (Google Forms)	Формується через включення в ситуації економічного вибору, командну підтримку, доступність перевірки власного рівня знань (внутрішня і зовнішня мотивація)

Джерело: сформовано автором на основі [43-46]

Доповненням до кейсу є групова міні-дискусія, яка розвиває навички міжособистісної взаємодії, сприяє формуванню аргументованої позиції та вмінню презентувати думки. Завдяки використанню діалогічних форм спілкування створюється атмосфера співтворчості та партнерства між студентами.

Для теми «Основні засоби підприємства» передбачено інтерактивну роботу з візуальним середовищем Miro, де студенти спільно створюють «Карту активів підприємства». Методика передбачає розподіл ресурсів за типами активів, що сприяє глибшому розумінню структури майна підприємства. Залучення цифрових інструментів розвиває не лише економічні знання, а й цифрову компетентність. [44]

У тематиці управління ефективною формою є симуляція «Прийняття управлінського рішення», яка моделює реальні ситуації бізнес-середовища. Студенти аналізують проблему, обирають рішення із запропонованих варіантів і обґрунтовують вибір, що формує практичне розуміння наслідків управлінських дій. Доповнює її кейс «Зміна організаційної структури», який дозволяє проаналізувати переваги та ризики організаційних трансформацій.

У рамках теми амортизації основних засобів було розроблено мозковий штурм «Який метод вигідніший?», в основі якого — порівняння амортизаційних методів на основі конкретних фінансових показників. Такий підхід сприяє формуванню економічного мислення та вмінню оцінювати ефективність прийнятих рішень.

Практичний блок теми включає груповий розрахунок прикладу та індивідуальне завдання на розрахунок амортизації. Ці вправи передбачають виконання обчислень за прямолінійним, виробничим і прискореним методами, з подальшим аналізом результатів. Методика спрямована на розвиток аналітичних навичок, точності, фінансової грамотності та самостійності в прийнятті рішень [46].

Отже, запропоновані демонстраційні інтерактивні вправи є не лише елементами методичного інструментарію, а й ефективними засобами розвитку професійної компетентності здобувачів освіти. Вони охоплюють як когнітивний, так і діяльнісний компоненти навчання та можуть бути адаптовані для використання у змішаному або дистанційному форматі. Їх подальше доопрацювання та інтеграція у навчальний процес дозволять створити повноцінне цифрове освітнє середовище, зорієнтоване на активного, вмотивованого студента.

Інтерактивні вправи з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» є ефективним засобом підвищення мотивації та продуктивності студентів, оскільки забезпечують активну участь у навчальному процесі, миттєвий зворотний зв'язок і можливість самостійної перевірки знань. Завдяки ігровому формату й візуалізації матеріалу, такі вправи стимулюють інтерес до теми, допомагають краще засвоїти складні економічні поняття, розвивають критичне мислення та увагу до деталей. Сам факт участі у динамічній навчальній діяльності підвищує рівень включеності студента, сприяє формуванню навичок самоконтролю й самоорганізації, що в кінцевому результаті веде до зростання навчальної продуктивності та впевненості у власних знаннях.

3.2. Оцінка змін у мотивації студентів після застосування методичної системи формування мотивації засобами інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

У процесі підготовки майбутніх фахівців з економіки важливо не лише забезпечити засвоєння теоретичних знань, а й створити умови для підвищення внутрішньої мотивації до навчання. Саме мотивація виступає ключовим чинником успішності освітнього процесу, адже визначає рівень зацікавленості, активності та самостійності студентів. Упровадження інтерактивних технологій

у викладання дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» відкриває нові можливості для формування стійкого навчального інтересу, створення сприятливого середовища для професійного зростання та підвищення продуктивності навчальної діяльності.

Для ефективного впровадження таких технологій важливо не лише використовувати їх, але й оцінювати їх вплив на мотивацію студентів. Оцінка змін у мотивації дозволяє викладачам адаптувати методики навчання та підвищити якість освітнього процесу.

Відповідно до досліджень Грачука І.С. та Гарєєвої Ф.М., навчальна мотивація – це сукупність мотивів, що спонукають студентів до пізнавальної діяльності та активного засвоєння змісту освіти. Відтак, для оцінки рівня та динаміки мотивації важливо враховувати комплекс методів, які дозволяють виявити не лише зовнішні ознаки зацікавленості, але й внутрішні спонукання до навчання.

До найбільш ефективних методів оцінки мотивації належать:

Анкетування – використання спеціально розроблених опитувальників, які дозволяють діагностувати як загальний рівень мотивації, так і її складові: пізнавальну, цільову, професійну. Вони можуть включати шкали інтересу до дисципліни, рівня задоволення від навчання, очікувань і впевненості у власних силах.

Метод спостереження – фіксація змін у поведінці студентів: активність на заняттях, виконання завдань, ініціативність, участь в обговореннях. Це дає змогу побачити реальні прояви мотивації без впливу бажаних відповідей, характерних для анкет.

Рефлексивні щоденники студентів – записи про власне ставлення до занять, труднощі, досягнення та очікування. Цей метод дозволяє студентам усвідомити власні мотиви та простежити їхню динаміку впродовж навчального курсу.

Методи активізації мотивації, що використовуються під час занять: кооперативне навчання, мозкові штурми, рольові ігри, кейс-аналізи. Спостереження за ефективністю цих методів та рівнем участі студентів може бути також непрямим показником зростання навчальної мотивації.

Порівняльний аналіз результатів навчання – зіставлення досягнень студентів до й після впровадження інтерактивних методів дозволяє оцінити не лише знання, а й вплив нових форм подачі матеріалу на мотивацію [47].

У сукупності ці підходи дозволяють здійснити комплексну оцінку змін у мотиваційній сфері студентів. Їхня гнучкість і варіативність дають можливість адаптувати інструменти під конкретну аудиторію та освітню ситуацію. Як зазначають Грачук І.С. та Гарєєва Ф.М. [40], мотивація студентів формується не лише через зміст дисципліни, а й завдяки активній участі в освітньому процесі, особистій зацікавленості, взаємодії та співпраці з викладачем і колегами.

Дослідження Керекеші О.В. та Осадчого М.Л. [42] доповнює уявлення про сучасні підходи до оцінки мотивації, наголошуючи на важливості врахування як емоційного, так і професійного аспекту мотивації. Автори акцентують увагу на тому, що мотивація до навчання формується як передумова освітнього процесу, так і як його результат. Особливо актуально це у контексті інтерактивних методів навчання, де змінюється не лише форма подачі матеріалу, а й сама динаміка взаємодії між викладачем і студентом.

Одним з ефективних інструментів, які можна використати для оцінки змін у мотивації, є аналітичне дослідження динаміки задоволеності студентів навчанням. Це включає спостереження за змінами ставлення до дисципліни, оцінку залученості до навчальної діяльності, участь у проєктах, конференціях та позааудиторній активності. Цей підхід дозволяє враховувати як зовнішню мотивацію (прагнення отримати оцінку, диплом, працевлаштування), так і внутрішню (інтерес до знань, самореалізація, професійна ідентичність).

Крім того, згідно з рекомендаціями науковців, доцільним є застосування стратегії поетапного моніторингу мотиваційної сфери:

1. На початку семестру – опитування або інтерв'ю щодо очікувань і мотивів навчання;
2. У процесі навчання – спостереження та самооцінка студентів, фіксація змін у рівні активності;
3. Наприкінці – підсумковий аналіз досягнень і рефлексія студентів щодо отриманих результатів і змін у мотивації.

Рефлексивні щоденники, які вже згадувались, у цьому випадку виступають не лише інструментом самоспостереження, але й засобом виявлення глибинних мотивів. Як зазначено в науковому віснику ОНЕУ, важливо враховувати також професійну мотивацію — інтерес до обраної спеціальності, задоволеність змістом дисциплін, усвідомлення власного місця у майбутній професії [49].

Таким чином, оцінка змін у мотивації студентів після впровадження інтерактивних технологій має багатовимірний характер. Вона потребує використання як кількісних, так і якісних методів, що дає змогу сформулювати цілісне уявлення про те, наскільки ефективними є нові підходи у викладанні. Оцінювання мотивації — це не лише вимірювання результатів, а й важливий інструмент вдосконалення освітнього процесу загалом.

Для оцінки змін у мотивації студентів після застосування інтерактивних технологій з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства» доцільно обрати анкетування як основний метод. Перевага анкетування полягає, перш за все, в об'єктивності та кількісності результатів. Цей метод дозволяє стандартизовано зібрати дані від великої кількості респондентів, що створює можливість отримати репрезентативну вибірку й уникнути суб'єктивного впливу дослідника на відповіді. Студенти можуть вільно й анонімно висловлювати свої думки, що підвищує щирість відповідей та достовірність висновків.

Анкетування також відзначається гнучкістю: питання можна легко адаптувати під конкретну тематику, етап навчання або тип інтерактивного завдання — від вікторин і кейсів до онлайн-симуляцій. Це робить метод універсальним інструментом дослідження, придатним для використання в межах

різних освітніх курсів, зокрема дисципліни «Економіка та фінанси підприємства».

Однією з ключових переваг є можливість порівняння в часі. Проведення анкетування до і після впровадження інтерактивних технологій дозволяє зафіксувати динаміку змін у мотиваційній сфері студентів. Таким чином, можна оцінити ефективність педагогічних інновацій у кількісному вираженні, не обмежуючись лише інтуїтивними спостереженнями [52].

Ще один вагомий аргумент — простота обробки даних. Сучасні цифрові платформи, такі як Google Forms, Excel, SPSS, забезпечують швидке збирання, аналіз і візуалізацію результатів, що значно полегшує роботу викладача або дослідника. За допомогою шкали Лайкерта (наприклад, оцінка від 1 до 5) можна зручно виміряти рівень інтересу, зацікавленості, внутрішньої мотивації та задоволеності студентів [54].

Опитування студентів пропонується здійснювати у трьох можливих форматах:

- 1) Безпосередньо на занятті (в аудиторії або під час онлайн-заняття). Це дає змогу охопити максимальну кількість студентів і проконтролювати заповнення анкет у реальному часі. Рекомендовано проводити після завершення блоку занять або певного модуля, у якому використовувалися інтерактивні вправи (вікторини, кейси, симуляції тощо).

- 2) У форматі домашнього завдання. Студенти отримують посилання на анкету через електронний журнал або навчальну платформу (наприклад, Moodle, Google Classroom). Визначається чіткий термін для подання, що дозволяє зберегти актуальність даних. Такий формат дає змогу студентам обдуманно заповнити анкету в зручний для себе час.

- 3) Підсумкове анкетування в кінці курсу (перед сесією). Такий підхід дозволяє оцінити загальну ефективність впровадження інтерактивних технологій, виявити динаміку змін у мотивації протягом семестру та зробити висновки щодо доцільності подальшого використання конкретних методик.

Оптимальним вважається комбіноване застосування поточного та підсумкового анкетування, що дає змогу відстежити як негайні реакції студентів на інтерактивний контент, так і тривалі тенденції у зміні мотивації. Приклади питань можуть бути побудовані за шкалою Лайкерта з варіантами відповіді від 1 до 5, наприклад:

- Наскільки цікавою для вас стала дисципліна після впровадження інтерактивних завдань?
- Чи зросло ваше бажання готуватися до занять?
- Наскільки вам допомогли інтерактивні вправи краще зрозуміти навчальний матеріал?

Результати анкетування дозволяють зробити обґрунтовані висновки про ефективність педагогічних інновацій, зокрема, про вплив ігрових елементів, рефлексивних практик та симуляцій на внутрішню і зовнішню мотивацію студентів [50].

Для розробки анкетування використаємо Google Forms. Розглянуті будуть наступні питання:

1. Після впровадження інтерактивних вправ (вікторини, симуляції тощо) мені стало цікавіше вивчати дисципліну.
2. Інтерактивні завдання мотивують мене краще готуватися до занять.
3. Я вважаю, що такі форми навчання допомагають краще зрозуміти теоретичний матеріал.
4. Загалом, я вважаю інтерактивні технології корисними та доцільними у вивченні економічних дисциплін.

Ці питання охоплюють ключові виміри навчальної мотивації: емоційне залучення, прагнення до самонавчання, глибину засвоєння знань та загальне сприйняття методики. Відповіді студентів, зібрані за допомогою шкали Лайкерта, дозволяють не лише фіксувати поточний стан мотивації, а й аналізувати динаміку змін упродовж курсу.

Після застосування інтерактивних вправ на лекціях з «Економіки та фінансів підприємства», було проведено анкетування серед студентів 3 курсу спеціальності 073 «Менеджмент». В опитуванні взяли участь 17 з 24 студентів, яким було запропоновано оцінити твердження за п'ятибальною шкалою, де 1 — «категорично не згоден», а 5 — «повністю згоден».

Перше питання стосувалося загального враження студентів після впровадження інтерактивних вправ (вікторини, симуляції тощо): «Мені стало цікавіше вивчати дисципліну» (рис. 3.1).

Після впровадження інтерактивних вправ (вікторини, симуляції тощо) мені стало цікавіше вивчати дисципліну
17 відповідей

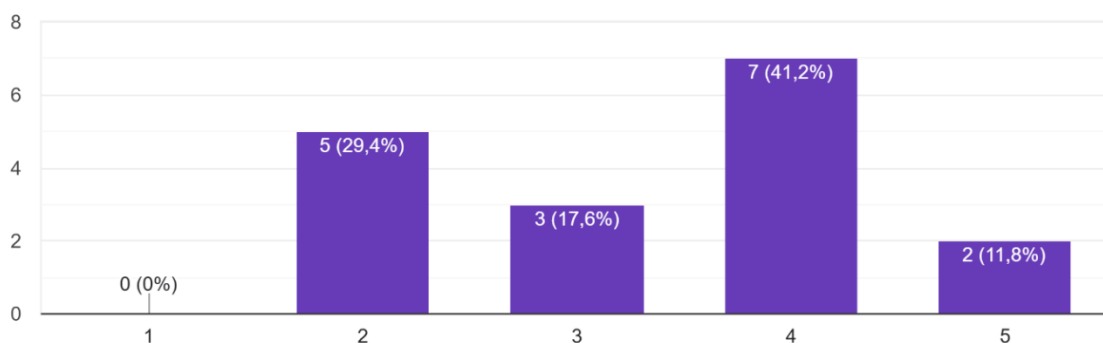


Рис. 3.1. Динаміка відповідей на перше питання «Після впровадження інтерактивних вправ (вікторини, симуляції тощо) мені стало цікавіше вивчати дисципліну»

Найбільше респондентів (41,2%) обрали оцінку «4», ще 17,6% — «3» і 11,8% — «5», що свідчить про загальну позитивну динаміку підвищення інтересу до дисципліни внаслідок інтерактивних форм навчання. Однак 28,4% обрали «2», що вказує на потребу подальшого удосконалення методик або адаптації завдань до потреб аудиторії. Друге питання стосувалося мотиваційного аспекту: «Інтерактивні завдання мотивують мене краще готуватися до занять» (рис. 3.2).

Тут 41,2% опитаних обрали «3» та 35,3% — «4», що демонструє переважно позитивну тенденцію, хоча й не максимальну за рівнем мотивації. Це свідчить

про потенціал інтерактивних технологій для підвищення внутрішньої мотивації студентів.

Інтерактивні завдання мотивують мене краще готуватися до занять.

17 відповідей

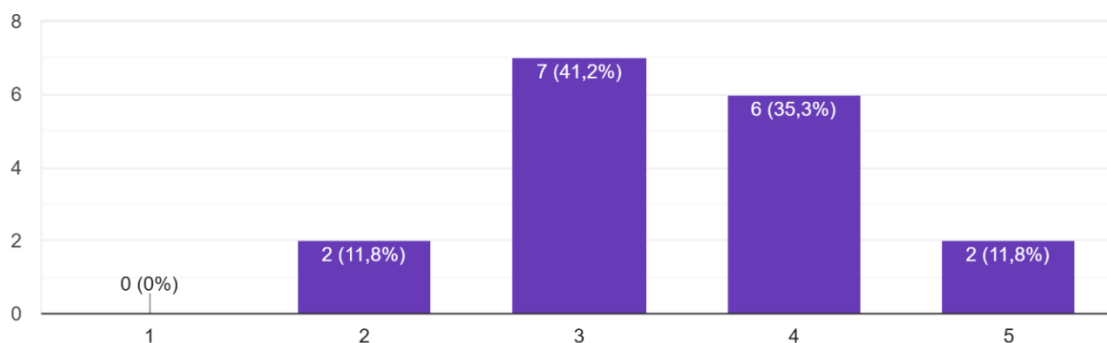


Рис. 3.2. Динаміка відповідей на друге питання «Інтерактивні завдання мотивують мене краще готуватися до занять»

Третє питання виявляло думку студентів щодо ефективності засвоєння матеріалу: «Такі форми навчання допомагають краще зрозуміти теоретичний матеріал» (рис. 3.3). Переважна більшість респондентів обрали оцінки «4» (52,9%) та «3» (35,3%), що підтверджує доцільність використання інтерактивних елементів саме у вивченні складних економічних понять.

Четверте питання узагальнювало ставлення до інтерактивних технологій загалом: «Я вважаю інтерактивні технології корисними та доцільними у вивченні економічних дисциплін» (рис. 3.4). Найбільша частка опитаних (47,1%) обрали оцінку «3», 41,2% — «4», що загалом засвідчує позитивне, хоча й помірковане ставлення до таких форм навчання.

Я вважаю, що такі форми навчання допомагають краще зрозуміти теоретичний матеріал.
17 відповідей

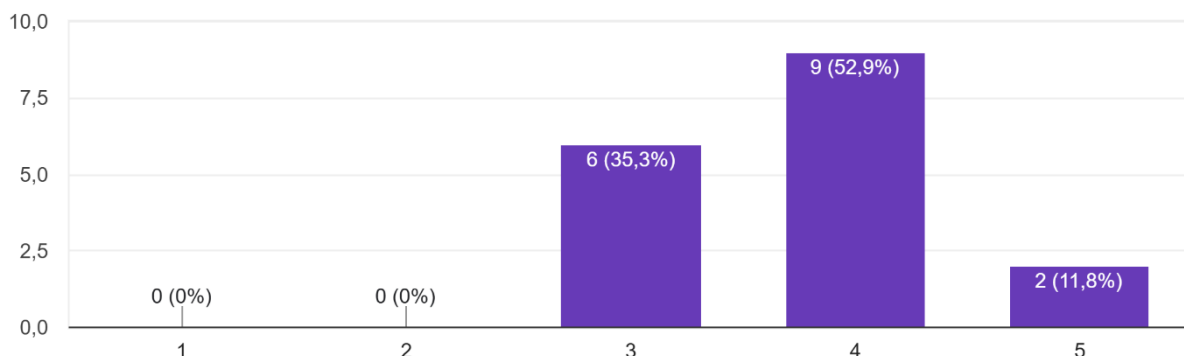


Рис. 3.3. Динаміка відповідей на третє питання «Я вважаю, що такі форми навчання допомагають краще зрозуміти теоретичний матеріал»

Отримані результати свідчать, що після впровадження інтерактивних вправ значна частина студентів відчула зростання інтересу до дисципліни. Це підтверджує високу емоційну залученість, яка виникає у відповідь на нові, нестандартні форми подачі матеріалу.

Студенти не лише краще взаємодіють із навчальним контентом, а й виявляють вищу готовність до самостійної підготовки до занять, що прямо пов'язано з внутрішньою мотивацією до навчання.

Крім того, більшість респондентів зазначили, що інтерактивні технології сприяють кращому розумінню теоретичного матеріалу, що є особливо важливим для засвоєння економічних понять, які часто вимагають логічного мислення, аналізу прикладів і вміння застосовувати знання на практиці. Таким чином, інтерактивність виступає не лише формою урізноманітнення занять, а й важливим чинником підвищення якості освіти.

Загалом студенти схвально оцінили доцільність і користь інтерактивних технологій у процесі вивчення економічних дисциплін. Це свідчить про готовність молоді до нових форматів навчання і необхідність подальшого впровадження таких методик у освітню практику.

Загалом, я вважаю інтерактивні технології корисними та доцільними у вивченні економічних дисциплін.

17 відповідей

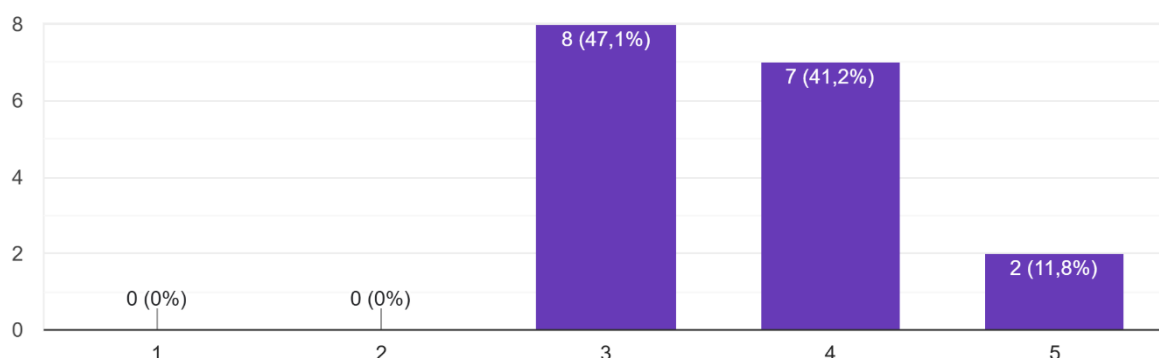


Рис. 3.4. Динаміка відповідей на четверте питання «Загалом, я вважаю інтерактивні технології корисними та доцільними у вивченні економічних дисциплін»

Висновки до 3 розділу

У межах третього розділу було розроблено методичну систему формування навчальної мотивації студентів засобами інтерактивних технологій у процесі вивчення дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Система охоплює поетапну реалізацію трьох дидактичних функцій — формування нових знань, закріплення та контроль — через набір інтерактивних завдань, адаптованих до змістових блоків програми.

На основі практичного впровадження елементів цієї системи та результатів анкетування студентів виявлено низку закономірностей:

- 1) застосування інтерактивних методів (кейсів, вікторин, симуляцій) підвищує внутрішню мотивацію студентів до вивчення економічних дисциплін;
- 2) студенти краще усвідомлюють практичну цінність знань, що сприяє активнішій участі в навчальному процесі;

- 3) змінюється роль викладача — від інформатора до фасилітатора навчального середовища, що підвищує динамічність і міжособистісну взаємодію в аудиторії.

Узагальнені результати педагогічного експерименту свідчать про стійку залежність між рівнем мотивації студентів і типом застосовуваних технологій: найвищі показники зацікавленості, рефлексії та участі фіксуються у випадках використання симуляцій, командної роботи та ситуатійного моделювання.

Тенденція до зростання когнітивної активності у студентів підтверджує ефективність обраного підходу: спостерігається не лише покращення розуміння теоретичного матеріалу, а й розвиток практичних умінь аналізу економічних ситуацій та прийняття управлінських рішень.

Таким чином, результати третього розділу:

- 1) підтвердили ефективність розробленої методичної системи;
- 2) продемонстрували зв'язок між інтерактивністю та внутрішньою мотивацією;
- 3) дозволили сформулювати практичні рекомендації щодо впровадження інтерактивних методів у викладання економічних дисциплін.

Отримані результати поглиблюють теоретичні положення попередніх розділів і відкривають перспективи для подальших досліджень у напрямі цифрової трансформації економічної освіти.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження сформульовано науково обґрунтовані положення щодо ролі інтерактивних технологій у формуванні навчальної мотивації здобувачів вищої освіти при вивченні дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». На основі трьох взаємопов'язаних етапів — теоретичного аналізу, емпіричного дослідження та розробки методичної системи — отримано такі результати:

1. Теоретичний аналіз літературних джерел дозволив встановити, що мотивація до навчання є визначальним чинником освітнього процесу. Вона забезпечує не лише залученість студентів до пізнавальної діяльності, а й сприяє розвитку ініціативності, формуванню цілей, самостійності та професійного самовизначення. Виявлено, що найбільш ефективними є методи, які поєднують зовнішні (соціальні) та внутрішні (психологічні) чинники впливу, особливо за умов цифровізації освіти.

2. У другому розділі, на основі аналізу освітньої практики та результатів анкетування, встановлено, що інтерактивні технології (вікторини, симуляції, кейси, ділові ігри) позитивно впливають на навчальну мотивацію, зокрема через:

- підвищення зацікавленості до змісту дисципліни;
- покращення розуміння теоретичного матеріалу;
- розвиток комунікативних, аналітичних і критичних умінь.

Водночас виявлено залежність між якістю впровадження технологій та рівнем цифрової компетентності викладача, технічним забезпеченням, наявністю методичних розробок.

3. У третьому розділі було розроблено методичну систему формування мотивації, яка охоплює інтерактивні завдання для кожного змістового блоку дисципліни. Практична апробація запропонованих інструментів підтвердила, що системне застосування інтерактивного підходу забезпечує підвищення

когнітивної активності студентів, їхню включеність у навчальний процес та розвиток фахових компетентностей. Спостерігається стійка залежність між рівнем внутрішньої мотивації та використанням таких методів, як кейс-аналіз, рольові ігри, цифрові платформи для співпраці.

Ураховуючи результати проведеного дослідження, доцільно запропонувати низку практичних заходів для вдосконалення освітнього процесу з використанням інтерактивних технологій на різних рівнях організації навчання:

На інституційному рівні важливо:

- запровадити системну підготовку викладачів до роботи з інтерактивними цифровими ресурсами, організовуючи для них тренінги, вебінари, тематичні семінари та професійні стажування;
- забезпечити оновлення технічної бази закладів освіти: доступ до стабільного інтернету, сучасної комп'ютерної техніки та ліцензійного програмного забезпечення;
- розробити та впровадити методичні рекомендації щодо ефективного використання інтерактивних технологій у викладанні економічних дисциплін, з урахуванням різних форм навчання (аудиторної, дистанційної, змішаної).

На педагогічному рівні рекомендовано:

- поєднувати традиційні методики викладання з інноваційними формами організації навчання, що дозволить враховувати різні стилі сприйняття та опрацювання інформації студентами;
- впроваджувати індивідуальні освітні траєкторії та адаптивні підходи до навчання, які передбачають можливість студента самостійно обирати темп, складність і форму виконання завдань;
- активно застосовувати інтерактивні методи, засновані на аналізі реальних економічних ситуацій, що сприятиме формуванню практичних компетентностей, таких як критичне мислення, обґрунтування рішень, колективна відповідальність.

На рівні взаємодії зі студентом особливу увагу слід приділити:

- створенню умов для рефлексивного навчання, де кожен студент має можливість осмислити власні досягнення, оцінити прогрес та визначити напрям подальшого розвитку;
- налагодженню якісного зворотного зв'язку, що сприяє внутрішній мотивації, усвідомленню цінності освітнього процесу та підвищенню рівня довіри між учасниками навчання;
- формуванню позитивного, підтримувального мікроклімату в аудиторії, де студенти відчують свою цінність, мають простір для творчості, висловлення власних ідей та ініціатив.

Інтерактивні технології продемонстрували високий потенціал як ефективний засіб формування внутрішньої навчальної мотивації та підвищення якості освітнього процесу з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства». Їх цілеспрямоване, методично виважене впровадження сприяє розвитку пізнавальної активності, практичних навичок, самостійності та готовності студентів до розв'язання професійно орієнтованих завдань.

Загалом, інтерактивний підхід відповідає вимогам сучасного інформаційного суспільства і є важливою умовою підготовки конкурентоспроможного, креативного та аналітично мислячого фахівця, здатного ефективно функціонувати в умовах динамічного економічного середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гуревич Р. Сучасні виклики вищої освіти: тенденції та перспективи розвитку // Педагогічна освіта: теорія і практика. – 2021. – Вип. 30. – С. 9–14.
2. Кизим М. О., Пилипенко І. І. Інновації у вищій економічній освіті в умовах цифрової трансформації // Вища школа. – 2020. – № 6. – С. 18–24.
3. Савченко О. Я. Компетентнісний підхід у контексті модернізації освіти // Педагогіка і психологія. – 2019. – № 2. – С. 3–9.
4. Лозова В. І. Мотивація навчання як фактор саморозвитку особистості студента // Педагогіка та психологія професійної освіти. – 2020. – № 1. – С. 23–28.
5. Братко М. В. Академічний коучинг: зміст поняття та сутність діяльності // Педагогічна освіта: теорія і практика. Психологія. Педагогіка : зб. наук. пр. – 2022. – № 37(1). – С. 6–13.
6. Ільїна Т. А. Мотивація і мотиви навчальної діяльності студентів // Психологія і суспільство. – 2020. – № 1. – С. 56–61.
7. Ілляхова М. В. Інноваційна діяльність у структурі креативності науково-педагогічних працівників // Молодий вчений. – 2019. – № 2(66), ч. 1. – С. 101–106.
8. Коваль А. В. Соціально-психологічні чинники формування здорового способу життя студентської молоді. – 2021.
9. Максимовський М. І. Технологія розвитку соціальної культури студентської молоді засобами анімаційної діяльності в інформаційному суспільстві // Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. – 2017. – № 8(2). – С. 158–168.
10. Лободинська О. М., Гридчук О. Є. Формування соціальних навичок студентів: проблеми й перспективи // Scientific Bulletin of UNFU. – 2020. – Т. 30, № 3. – С. 116–121. Рубцова, С. Дидактичні і організаційні складові при дистанційному навчанні у закладах вищої освіти. *Національний Еразмус+ офіс в*

Україні Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені КД Ушинського», 2020. С. 163.

11. Рубцова С. Дидактичні і організаційні складові при дистанційному навчанні у закладах вищої освіти // Національний Еразмус+ офіс в Україні, ДЗ «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського». – 2020. – С. 163.

12. Савицька О. В. Психологічний тренінг як засіб розвитку та психокорекції професійної свідомості студентів // Проблеми сучасної психології : зб. наук. пр. – 2017. – С. 38.

13. Тюріна В. О., Данченко І. О. Складові сучасної підготовки студентів закладів вищої освіти до майбутньої професійної діяльності. – Editorial Board, 2017. – 215 с.

14. Шахов В. Ієрархія психологічних детермінант розвитку професійної ідентичності студентів–майбутніх психологів // Scientific Issues of Vinnytsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University. Section: Pedagogics and Psychology. – 2020. – С. 227–232.

15. Peculiarities of learning motivation of students of pre-professional and higher educational institutions in the conditions of modern military conflicts / A. O. Kviatkovska et al. // Innovate Pedagogy. – 2022. – Vol. 1, no. 49. – P. 177–182. – URL: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/49.1.36>

16. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-метод. посіб. – Дніпро : Ун-т імені Альфреда Нобеля, 2018. – 360 с.

17. Класифікація інтерактивних технологій // StudFiles. – URL: <https://studfile.net/preview/9687531/page:20/>

18. Безлюдна Н. В., Дудник Н. В. Інтерактивні технології навчання як засіб формування етичної компетентності майбутніх менеджерів освіти // Проблеми підготовки сучасного вчителя : зб. наук. пр. / Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; ред. кол.: Безлюдний О. І. (гол. ред.) та ін. – Умань : ВПЦ «Візаві», 2018. – Вип. 18.

19. Інтерактивні технології дистанційного навчання / Д. Г. Тищенко та ін. // Visnyk of Zaporizhzhya National University. Physical education and Sports. – 2023. – № 3. – С. 54–62. – URL: <https://doi.org/10.26661/2663-5925-2023-3-08>
20. Люлько М. Інноваційні інтерактивні технології в процесі вивчення іноземних мов // International Science Journal of Education & Linguistics. – 2024. – Т. 3, № 6. – С. 42–51. – URL: <https://doi.org/10.46299/j.isjel.20240306.05>
21. Гай О. М., Захарова Є. Ю. Інтерактивні методи викладання економічних дисциплін у вищих навчальних закладах в контексті забезпечення якості підготовки вітчизняних фахівців // Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки. – 2015. – Вип. 27. – С. 36–42. – URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npkntu_e_2015_27_6
22. Методи та форми організації інтерактивної навчальної діяльності учнів Нової української школи // Освітній проект «На Урок». – URL: <https://naurok.com.ua/metodi-ta-formi-organizaci-interaktivno-navchalno-diyalnosti-uchniv-novo-ukra-nsko-shkoli-250140.html>
23. Міхеєва Л., Кулешова О. Використання інтерактивних методів навчання у процесі викладання педагогічних дисциплін // Перспективи та інновації науки. – 2025. – № 3(49). – URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-3\(49\)-704-717](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2025-3(49)-704-717) (дата звернення: 18.04.2025).
24. Фролова М., Момоток О., Козакова Л. Ефективність інтерактивних імітаційних методів навчання у викладанні психологічних дисциплін для здобувачів технічної вищої освіти // Наукові перспективи (Naukovі perspektivi). – 2025. – № 3(57). – URL: [https://doi.org/10.52058/2708-7530-2025-3\(57\)-1545-1558](https://doi.org/10.52058/2708-7530-2025-3(57)-1545-1558)
25. Методичні особливості викладання економічних дисциплін для студентів коледжів // StudFiles. – URL: <https://studfile.net/preview/9249628/page:117/>
26. Особливості викладання економічних дисциплін для різних вікових груп навчання (учні молодшого, середнього, старшого шкільного віку, студенти

вищих навчальних закладів) // StudFiles. – URL: <https://studfile.net/preview/9266636/page:8/>

27. Березовська Л. Формування комунікативно-мовленнєвої компетентності майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій // Humanities science current issues. – 2020. – Т. 1, № 27. – С. 139–145. – URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/27.203384>

28. Юрченко Н. Б., Кравчук Р. С., Запужляк І. Б., Василик І. І. Економіка підприємства : навч. посіб. – Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2018. – 377 с.

29. Павленко О. П., Розмарина А. Л. Підприємство: економіка і фінанси : навч. посіб. – Одеса : ТЕС, 2019. – 212 с.

30. Економіка і фінанси підприємства // Кафедра управління, економіки та забезпечення якості у фармації. – URL: <https://quality.nuph.edu.ua/uchebnaya-rabota/navchalni-disciplini/op-ekonomika-pidpriemstva/ekonomika-i-finansy-pidpriemstva/>

31. Економіка та фінанси підприємства : конспект лекцій : навч. посіб. / уклад. О. В. Гук. – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2020. – 165 с.

32. Зиміна І. М. Цифрові виклики в освіті: готовність викладачів до впровадження інтерактивних технологій // Педагогічна наука та освіта. – 2022. – № 2(16). – С. 89–95.

33. Захаров А. В. Проблеми та переваги дистанційного навчання в період карантинних обмежень // Актуальні проблеми освітньо-виховного процесу в умовах карантинних обмежень та дистанційного навчання : зб. наук. пр. – Харків : ХНУБА, 2021. – С. 24–28.

34. Зінорук А. В. Теоретичні аспекти інтерактивних технологій // Грааль науки. – 2022. – № 12–13. – С. 598–591. – DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.29.04.2022.101>

35. Палій В. О. Стан цифрової інфраструктури закладів вищої освіти України: проблеми та рішення // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2023. – Т. 89, № 1. – С. 45–55.

36. Мельник А. С. Психологічні бар'єри впровадження інтерактивного навчання в системі вищої освіти // Освітній простір України. – 2021. – № 3. – С. 112–119.
37. Гриньова В. М., Кулагіна І. М. Інтерактивні технології в економічній освіті: досвід, інструменти, перспективи // Економіка і організація управління. – 2020. – № 2. – С. 45–53.
38. Чорна Н. В. Проєктне навчання у підготовці майбутніх економістів: концепція та практика // Педагогічний альманах. – 2019. – № 43. – С. 123–128.
39. Соколенко А. О. Цифровізація фінансової освіти: використання симуляторів у викладанні економічних дисциплін // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2022. – Т. 90, № 2. – С. 88–95.
40. Грачук І. С., Гарєєва Ф. М. Проблеми та методи формування навчальної мотивації у студентів. – 2018. – С. 158–159.
41. Беш Л. В., Дмитришин Б. Я., Беш О. М., Яскевич О. І., Мацюра О. І. Сучасні можливості підвищення мотивації студентів до навчання.
42. Закон України «Про освіту» : Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII [Електронний ресурс] // Верховна Рада України. – Офіц. текст станом на 2023 р. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 05.06.2025).
43. Нечепоренко В. Ф., Іванова Н. В. Інтерактивні технології в освіті: теорія і практика. – Харків : Основа, 2021. – 144 с.
44. Білик Н. І., Слободянюк О. Л. Використання платформи LearningApps у професійній освіті // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2020. – № 3(77). – С. 23–31. – DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v77i3.3452>
45. Глухенька Л. Ю. Інноваційні технології навчання у вищій школі : навч. посіб. – Тернопіль : ТНПУ, 2022. – 168 с.
46. Коберник О. М. Інноваційні методи навчання у закладах вищої освіти // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2023. – № 1. – С. 112–117.

47. Шевченко С. М. Цифрові освітні технології в економічній підготовці студентів // Професійна освіта: педагогіка і психологія. – 2022. – № 3(28). – С. 45–53.
48. Козак Л. В. Активні та інтерактивні методи навчання в економічній освіті : метод. рекомендації. – Київ : КНЕУ, 2021. – 60 с.
49. Переваги та недоліки анкетування та типові помилки при складанні анкет // StudFiles. – URL: <https://studfile.net/preview/9993326/page:5/>
50. Переваги та недоліки анкетування // Stud. – URL: https://stud.com.ua/60969/sotsiologiya/perevagi_nedoliki_anketuvannya
51. Анкетування, його особливості, переваги і недоліки // Scribd. – URL: <https://ru.scribd.com/presentation/560541076/Анкетування-його-особливості-переваги-і-недоліки>
52. Деякі типові шкали // Stud. – URL: https://stud.com.ua/63569/marketing/deyaki_tipovi_shkali
53. Шкала сумарних оцінок Р. Лайкерта // Stud. – URL: https://stud.com.ua/155469/psihologiya/shkala_sumarnih_otsinok_laykerta
54. Пахомова Т. О., Надточій Н. О., Лемик І. М. Переваги та виклики гібридного навчання у вищій школі // Академічні візії. – 2025. – № 40.
55. Морзе Н. В. Змішане навчання у вищій школі: зміст та мотиваційні аспекти // Відкрите освітнє середовище сучасного університету. – 2018. – № 4. – С. 70–80. – URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2018.4.7080>
56. Кухаренко В. М. Застосування технологій змішаного навчання у підготовці фахівців: досвід Харківського політехнічного інституту // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – 2019. – № 2. – С. 22–33.
57. Силабус «Економіка і фінанси підприємства» / Державний торговельно-економічний університет ; Київський національний торговельно-економічний університет. – URL: <https://knute.edu.ua/file/NzQ5NA==/77e6d226ed58fbe724eb13cf4c671466.pdf>

58. Робоча програма навчальної дисципліни "Економіка і фінанси підприємства" для студентів напряму підготовки 6.030601 "Менеджмент" усіх форм навчання [Електронний ресурс] / укл. Т. І. Притиченко, О. М. Бихова ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. – Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014. – 60 с.

59. Пасічний Р., Сергієв В., Шевченко С., Петруха Н., Гривнак Б. "Digital transformation of higher education as a driver of Ukraine's integration into the European educational space" // *BraJETS: Bulletin of the Ukrainian Association of Engineering Education and Science*, 2024. – Vol. 17, NSE4, pp. 232–245. – DOI: <https://doi.org/10.14571/brajets.v17.nse4.232-245>

60. Чобіток В. І., Костюк Н. О. Механізм формування гармонійно-мотиваційної системи на підприємствах // Збірник матеріалів LVII Всеукраїнської науково-практичної конференції: «Освіта та наука для відновлення країни». Українська інженерно-педагогічна академія – 2024. – С. 143.

61. Prykhodkina N., Tsynova M. "The role of interactive technologies in improving the quality of learning and development of scientific competences in modern education" // *Periodicals of Engineering and Natural Sciences (PEN)*, 2025, 13(1): 69–82.

ДОДАТКИ

Додаток А

Розробка інтерактивних вправ для перевірки знань студентів з дисципліни «Економіка та фінанси підприємства»

Назва вправи

Мова показу

ЛК 1. Підприємство як суб'єкт господарювання

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Всього надається 5 питань. З трьох варіантів обрати можна лише 1 правильну відповідь. Успіхів!))

Introduction (optional)

Текст

Зображення

Озвучений текст

Аудио

Відео

Питання

Питання:

1. Яке з визначень найточніше відображає поняття підприємство?

Підказка:

Відповідь:

A) Будь-який суб'єкт господарювання, що підпорядковується виключно державним органам

Підказка:

☐ Правильно?

+ додати варіант відповіді

Питання:

3. Яка організаційно-правова форма підприємства передбачає створення одним засновником без поділу статутного капіталу на частки?

Підказка:

Відповідь:

A) Унітарне підприємство

Підказка:

☒ Правильно?

Відповідь:

B) Корпоративне підприємство

Підказка:

☐ Правильно?

Відповідь:

B) Командитне товариство

Підказка:

☐ Правильно?

+ додати варіант відповіді

Питання:

4. До якого класу належить підприємство з кількістю працівників понад 250 осіб та річним доходом понад 50 млн євро?

Підказка:

Відповідь:

A) Малого бізнесу

Підказка:

Активация Windows

Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

1. Яке з визначень найточніше відображає поняття підприємства?

Завдання:
Всього надається 5 питань. З трьох варіантів обрати можна лише 1 правильну відповідь. Успіхів!))

☐ А) Будь-який суб'єкт господарювання, що підпорядковується виключно державним органам

☐ В) Некомерційна організація, що здійснює наукову діяльність

☐ С) Будь-який суб'єкт господарювання, що виключно належить державі

OK

← продовжити редагування

✓ Зберегти вправу

Активуйте Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

ЛК 1. Підприємство як суб'єкт господарювання

2. Який законодавчий акт в Україні є основним для регулювання діяльності підприємств?

☐ А) Цивільний кодекс України

☐ Б) Конституція України

☐ В) Господарський кодекс України

Активуйте Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

LearningApps.org - интерактив: x +

learningapps.org/create?new=77#preview

ЛК 1. Підприємство як суб'єкт господарювання

5. Який метод управління ґрунтується на соціальній поведінці працівників і враховує їхні потреби?

Чудово, правильне рішення знайдено!

OK

☐ А) Економічний

☐ Б) Адміністративно-правовий

☒ В) Соціально-психологічний

Активуйте Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Інтерактивна вправа «Пошук слів»

Назва вправи

Мова показу

ЛК 5. Амортизація основних засобів підприємства

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Визначте 10 ключових слів за темою лекції 5 "Амортизація основних засобів підприємства"

Фонове зображення

Можете обрати фонове зображення для кросворду

Пошук зображення

Розмір: 0 x 0

Редагувати зображення

Слова

Запишіть слова для пошуку тут:

Слово:

Амортизація

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Ремонт

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Норма

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Фонд

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Коефіцієнт

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Прибуток

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Слово:

Продукція

Підказка:

Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

LearningApps.org - інтерактиві x +

learningapps.org/create?new=38#preview

Перегляд вправ Перегляд вправ Створення вправи Створити колекцію Мої матеріали

ЛК 5. Амортизація основних засобів підприємства

Завдання:
Визначте 10 ключових слів за темою лекції
5 "Амортизація основних засобів
підприємства"

ОК

З	Ш	Ф	Ю	Т	О	Ь	Щ	Ю	Я	Д	Є	Ш	Т	Н	Ь	З	Т	А	Л	Д
Н	Т	Щ	І	Б	П	Н	Ю	Н	С	І	Ж	Х	О	Т	О	Н	О	П	Є	З
Ц	И	М	І	І	М	Г	І	У	Є	З	О	Ч	С	А	О	Р	Р	Ш	Ф	Б
В	В	Є	З	Є	Ш	Г														
І	Щ	М	Є	Ж	У	Ю														
С	Н	Ж	Ш	М	Ю	У														
Ф	Н	З	Е	Щ	Е	З														
М	Е	Т	О	Д	Й	Ч														
З	Є	Ц	С	Г	И	Ш														
Р	Й	І	Є	Ь	В	Т	Ж	Ш	Т	Д	Е	К	В	І	Ж	Д	Б	Г	Е	
Е	Б	Є	І	В	М	Ш	І	Ж	І	Е	Й	Ц	С	І	Г	А	Я	Г	І	Д
С	Я	М	Ц	П	Ю	П	Я	Ю	М	О	Щ	І	Й	Ч	І	Ф	Б	Л	Ч	У
Ш	Я	А	М	О	Р	Т	И	З	А	Ц	І	Я	Ш	И	Я	Є	А	Д	Х	О

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

LearningApps.org - інтерактиві x +

learningapps.org/create?new=38#preview

Перегляд вправ Перегляд вправ Створення вправи Створити колекцію Мої матеріали

ЛК 5. Амортизація основних засобів підприємства

З	Ш	Ф	Ю	Т	О	Ь	Щ	Ю	Я	Д	Є	Ш	Т	Н	Ь	З	Т	А	Л	Д
Н	Т	Щ	І	Б	П	Н	Ю	Н	С	І	Ж	Х	О	Т	О	Н	О	П	Є	З
Ц	И	М	І	І	М	Г	І	У	Є	З	О	Ч	С	А	О	Р	Р	Ш	Ф	Б
В	В	Є	З	Є	Ш	Г	П	М	С	Р	Ч	І	З	М	Г	І	М	Ц	Я	П
І	Щ	М	Є	Ж	У	Ю	Л	О	Н	І	Т	П	Е	Е	К	С	Г	А	Й	Х
С	Н	Ж	Ш	М	Ю	У	Н	Т	А	Р	П	Р	И	Б	У	Т	О	К	Н	І
Ф	Н	З	Е	Щ	Е	З	Р	А	Й	К	О	Е	Ф	І	Ц	І	Є	Н	Т	
М	Е	Т	О	Д	Й	Ч	О	В	Ф	О	Н	Д	Е	Б	Ж	Й	Д	М	А	Ф
З	Є	Ц	С	Г	И	Ш	Є	З	О	Ю	Ш	У	Ч	Х	Й	В	Х	К	И	В
Р	Й	І	Є	Ь	В	Т	Ж	Ш	Т	Д	Е	К	В	І	Ж	Д	Б	Г	Е	
Е	Б	Є	І	В	М	Ш	І	Ж	І	Е	Й	Ц	С	І	Г	А	Я	Г	І	Д
С	Я	М	Ц	П	Ю	П	Я	Ю	М	О	Щ	І	Й	Ч	І	Ф	Б	Л	Ч	У
Ш	Я	А	М	О	Р	Т	И	З	А	Ц	І	Я	Ш	И	Я	Є	А	Д	Х	О

1. АМОРТИЗАЦІЯ
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите в раздел "Параметры".

Анкетування щодо впливу інтерактивних технологій на мотивацію студентів

Заголовок

Відповідь

Навігація

Анкетування щодо впливу інтерактивних технологій на мотивацію студентів

Опис форми

Після впровадження інтерактивних вправ (вікторини, симуляції тощо) мені стало цікавіше вивчати дисципліну

1

2

3

4

5

Ні, зовсім

☐

☐

☐

☐

☐

Так, дуже

Інтерактивні завдання мотивують мене краще готуватися до занять.

1

2

3

4

5

Ні

☐

☐

☐

☐

☐

Так

Я вважаю, що такі форми навчання допомагають краще зрозуміти теоретичний матеріал.

1

2

3

4

5

Ні

☐

☐

☐

☐

☐

Так

Загалом, я вважаю інтерактивні технології корисними та доцільними у вивченні економічних дисциплін.

...

☐

Лінійна шкала

1

...

5

+

📄

ТТ

🖼️

▶️

☰