

DOI 10.18372/2786-5487.1.20323

УДК: 378.147:37.018.43

Тягур Любомира 

доктор філософії з психології,

доцент кафедри психології та особистісного розвитку

Навчально-наукового інституту менеджменту і психології,

ДЗВО Університет менеджменту освіти,

м. Київ, Україна

[lyubomira107@gmail.com](mailto:lyubomira107@gmail.com)

## ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

***Анотація.** У статті розглядається значення інтерактивних методів навчання у підвищенні мотивації студентів у вищій освіті. Аналізуються недоліки традиційних методів викладання та обґрунтовується необхідність інтеграції інтерактивних підходів для підвищення залученості студентів. Описуються основні інтерактивні методи, зокрема гейміфікація, метод перевернутого класу, проєктне навчання, використання VR/AR та кооперативне навчання. Наголошується на ролі цифрових технологій у модернізації освітнього процесу, а також їх впливі на розвиток soft skills, критичного мислення та комунікативних навичок. Висновки підкреслюють, що інтерактивні методи навчання є важливим елементом сучасної освіти, сприяючи не лише підвищенню академічної успішності, а й формуванню ключових компетенцій XXI століття.*

***Ключові слова:** інтерактивні методи навчання, мотивація студентів, вища освіта, цифрові технології, soft skills.*

***Annotation.** This article examines the significance of interactive teaching methods in enhancing student motivation in higher education. The shortcomings of traditional teaching methods are analyzed, and the necessity of integrating*

*interactive approaches to improve student engagement is substantiated. The main interactive methods are described, including gamification, the flipped classroom method, project-based learning, the use of VR/AR, and cooperative learning. The role of digital technologies in modernizing the educational process is emphasized, along with their impact on the development of soft skills, critical thinking, and communication skills. The conclusions highlight that interactive teaching methods are a crucial component of modern education, fostering not only improved academic performance but also the development of key 21st-century competencies.*

**Key words:** *interactive teaching methods, student motivation, higher education, digital technologies, soft skills.*

**Вступ.** Сучасна система вищої освіти стикається з багатьма викликами, серед яких зниження мотивації студентів, неефективність традиційних методів навчання та необхідність розвитку навичок XXI століття. У відповідь на ці виклики інтерактивні методи навчання стають ключовим інструментом підвищення залученості студентів та підвищення ефективності освітнього процесу. Сучасні студенти потребують динамічних та інтерактивних підходів, що відрізняються від класичних лекцій. Відповідно новітні технології змінюють спосіб подачі інформації та взаємодії між викладачами й студентами. Однією з вимог сьогодення є необхідність адаптації здобувачів освіти до цифрового середовища, що може бути досягнуто через зміну стилю навчання студентів, через активне впровадження інтерактивних методів, що сприяють розвитку комунікації, критичного мислення та креативності.

**Мета статті** – розкрити ефективність інтерактивних методів навчання як ключового інструменту у підвищенні мотивації здобувачів у вищій освіті та обґрунтувати необхідність їхнього впровадження для покращення якості освітнього процесу.

**Виклад основного матеріалу.** Традиційні методи навчання (лекції, пасивне сприйняття матеріалу) вже не відповідають потребам сучасних студентів, які звикли до інтерактивного цифрового середовища. Серед

основних проблем класичного підходу: низький рівень мотивації студентів до навчання, монотонність та пасивність традиційних лекцій, обмежена практична застосовність знань після закінчення навчання, недостатній розвиток soft skills (критичне мислення, комунікація, співпраця, лідерство). Інтерактивні методи навчання дозволяють залучати студентів до активного навчального процесу, підвищувати їхню мотивацію та забезпечувати кращу підготовку до сучасного ринку праці. За даними дослідження Sogunro, 92% студентів відзначають, що інтерактивні методи навчання підвищують їхню мотивацію [1].

Пандемія COVID-19 прискорила перехід до онлайн-навчання, що виявило проблему низької мотивації студентів через одноманітність дистанційних курсів. На сьогодні, під час воєнного стану, інтерактивні технології відіграють важливу роль як необхідний інструмент для забезпечення безперервності та якості освітнього процесу. Такий підхід дає змогу майбутнім фахівцям не лише ефективно засвоювати знання, а й розвивати ключові компетенції, необхідні для професійного становлення та успішної адаптації до можливих викликів у реальній практичній діяльності.

Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі майбутніх педагогів у ЗВО має значущий вплив на якість їхньої підготовки. За допомогою цих технологій здобувачі освіти отримують можливість активної взаємодії з навчальним матеріалом та розвитку важливих навичок [2, с. 13].

Інтерактивні методи компенсують недоліки онлайн-освіти, сприяючи активному залученню студентів у процес навчання. У відповідності до сучасних дидактичних принципів активного навчання, інтерактивні методи стимулюють студентів до самостійного аналізу інформації, обговорення, постановки питань та рефлексії. Це особливо важливо для розвитку критичного мислення та аналітичних здібностей, що є основою будь-якої академічної дисципліни. Використання техніки віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), симуляцій та адаптивного навчання, допомагає утримати увагу студентів.

Інтерактивні методи у вищій освіті є необхідними, оскільки вони розвивають когнітивні, комунікативні та соціальні навички здобувачів освіти, а також сприяють кращому засвоєнню знань. В умовах сучасного освітнього середовища, що вимагає не лише передачі інформації, а й формування критичного мислення, креативності та здатності до самостійного навчання, традиційні методи лекційного викладання поступаються місцем інтерактивним підходам. Дослідження доводять, що інтерактивне навчання сприяє підвищенню внутрішньої мотивації студентів. Гейміфікація, використання елементів гри у навчанні, стимулює конкурентність та залученість. Метод перевернутого класу (Flipped Classroom) дозволяє студентам самостійно готуватися до занять, а на заняттях використовувати знання для вирішення реальних проблем. Проектне навчання змушує студентів шукати практичні рішення, що робить навчання більш осмисленим.

Одним із найінноваційних педагогічних підходів останніх років є гейміфікація, яка виступає як інструмент мотивації розробки контенту та участі студентів у класі [3].

Результати дослідження продемонстрували значно більшу мотивацію до навчання в експериментальній (кооперативне навчання) групі порівняно з контрольною групою (класичне навчання) [4].

Згідно дослідженням гейміфікація збільшує залученість студентів на 35%, а кооперативне навчання підвищує рівень мотивації та участь студентів на 40%.

Також інтерактивні методи сприяють більш ефективному засвоєнню матеріалу завдяки принципу навчання через дію. Згідно з теорією активного навчання (Active Learning Theory), студенти краще запам'ятовують та розуміють матеріал, коли вони активно беруть участь у процесі його засвоєння. Використання дискусій, дебатів, рольових ігор, кейс-методу, технологій гейміфікації, проблемного навчання та методів проектної діяльності дозволяє забезпечити багатовимірне опрацювання знань.

Сучасний ринок праці вимагає від випускників не лише фахових знань, а й здатності ефективно співпрацювати в колективі, приймати рішення та

працювати в умовах невизначеності. Інтерактивні технології створюють сприятливі умови для розвитку цих компетенцій та сприяють розвитку soft skills – комунікації, лідерства, командної роботи, адаптивності та вміння працювати з інформацією. Групові проєкти, навчальні симуляції та технології зворотного класу (flipped classroom) дають можливість адаптувати матеріал відповідно до рівня знань, темпу навчання та інтересів студентів. Це особливо важливо в умовах масової вищої освіти, коли аудиторії є неоднорідними за рівнем підготовки і це дозволяє викладачам персоналізувати навчання та враховувати індивідуальні особливості кожного студента.

Активне залучення в навчальний процес підвищує інтерес до дисципліни, оскільки студенти відчувають свою значущість та можуть безпосередньо застосовувати отримані знання на практиці. Це знижує рівень пасивного сприйняття матеріалу, що є частою проблемою традиційних лекційних курсів та сприяє формуванню внутрішньої мотивації студентів до навчання.

Інтерактивні технології дають змогу використовувати сучасні цифрові інструменти, такі як платформи Mentimeter, Kahoot, Canva, Padlet, а також технології доповненої реальності, штучного інтелекту та онлайн-симуляцій, що робить навчальний процес гнучкішим та відкриває можливості для дистанційного та змішаного навчання.

Впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес відіграє вирішальну роль у покращенні якості освіти та активному залученні студентів до навчання. Вони сприяють розвитку цифрової грамотності, критичного мислення та забезпечують індивідуальний підхід до навчання. Крім того, використання інтерактивних методів підвищує мотивацію студентів та позитивно впливає на їхню академічну успішність. Науковці підкреслюють, що для ефективного впровадження цих технологій необхідний комплексний підхід, який включає забезпечення доступу до технічного обладнання, належну підготовку студентів у сфері цифрових навичок і розробку ефективних стратегій інтеграції інноваційних методик у навчальний процес.

Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі стає важливим чинником у підвищенні якості навчання та стимулюванні активності здобувачів вищої освіти. Інтерактивні технології сприяють залученню студентів до навчання, розвитку їхніх навичок цифрової грамотності та критичного мислення, а також індивідуалізованому навчанню. Крім того, вони сприяють підвищенню мотивації студентів та покращенню їхніх академічних результатів. Однак використання інтерактивних технологій вимагає комплексного підходу та вирішення ряду викликів, а саме доступність технологій, технічна підготовка студентів, розробка ефективних стратегій впровадження [5, с. 1229].

На сьогоднішній час перевагою користується змішане навчання, яке поєднує традиційні методи з онлайн-інструментами, підвищує рівень засвоєння знань.

Дослідження Девіда Фонсека та Франсіско Хосе Гарсія-Пеньальво ще раз засвідчили, що ІКТ полегшують людям можливість навчатися у будь-якому місці і у будь-який час [6, с. 423].

Змішане на 30 % підвищує ефективність засвоєння матеріалу. Поєднання традиційних методів навчання з інтерактивними технологіями дозволяє створити ефективне, гнучке та адаптивне навчальне середовище, що відповідає викликам сучасної освіти. Це забезпечує баланс між глибоким засвоєнням фундаментальних знань і розвитком практичних навичок. Традиційні методи (лекції, семінари, підручники) формують базові знання, системність мислення та академічну дисципліну, проте без інтерактивних підходів вони можуть стати монотонними й пасивними, що знижує рівень мотивації студентів. Інтерактивні технології (гейміфікація, проєктне навчання, VR/AR, кейс-метод) додають динамічності, створюють умови для активного навчання та практичного застосування знань.

Наприклад, під час вивчення дисципліни «Психологія комунікації» можна використовувати традиційні лекції для пояснення теорії комунікації, моделей сприйняття, фліп-метод для перегляду відео або читання матеріалу перед заняттям, дискусії та дебати для обговорення проблем ефективної комунікації,

симуляції (VR/AR) для моделювання комунікативних ситуацій (конфлікт, переговори), і цікавим практичним завершенням заняття буде використання методу проєктного навчання – створення плану комунікаційної кампанії.

Розуміння природи творчості, механізмів креативного мислення, методів розвитку творчих здібностей є цілями дисципліни «Психологія творчості», тут також буде доцільним поєднання традиційних та інтерактивних підходів: на лекціях провести аналіз класичних теорій творчості (Гілфорд, Торренс, Виготський, Фрейд), під час семінарів обговорити вплив середовища на творчість, аналіз біографій видатних творців та запропонувати студентам самостійно прочитати наукові статті щодо аналізу сучасних досліджень у галузі нейропсихології творчості, а для створення «креативних челенджів», у яких студенти за обмежений час розробляють нові ідеї (наприклад, вигадати новий метод стимулювання творчості) можна використати гейміфікацію, для розробки власних програм розвитку креативності для різних цільових груп (діти, підлітки, дорослі, професійні команди) ефективним буде проєктне навчання (PBL), а щодо аналізу реальних ситуацій, коли творчий підхід змінив хід подій (наприклад, креативні рішення у бізнесі чи мистецтві) застосувати кейс-метод.

Для розвитку навичок підтримки студентів та учнів, запобігання емоційному вигоранню, підвищення психологічної стійкості освітнього середовища під час вивчення дисципліни «Психологічний супровід в освіті» можна використати такі традиційні методи: лекції для обговорення питань психологічного супроводу, етапів адаптації, профілактики стресу, на семінарах проаналізувати фактори ризику в освітньому середовищі, методи психодіагностики, під час аналізу літератури дослідити ці поняття з погляду педагогічної та вікової психології. І доповнити їх інтерактивними методами: фліп-метод – студенти читають матеріали з інклюзивного супроводу, а на занятті проводять практичний аналіз реальних кейсів; симуляції (VR/AR) – моделювання ситуацій кризових консультацій, аналіз психологічних станів студентів у різних умовах; кооперативне навчання – робота в парах: один – консультант, інший – студент із запитом (наприклад, тривога перед іспитом,

адаптація до університету); форумне навчання та онлайн-обговорення – створення дискусійного простору для аналізу складних кейсів підтримки студентів (наприклад, платформи Moodle, Padlet, Slack); гейміфікація – розробка «Карти підтримки»: студенти розробляють покроковий алгоритм психологічного супроводу в навчальному закладі; кейс-метод – аналіз реальних проблем (наприклад, як допомогти студенту, що переживає емоційне вигорання?).

Поєднання традиційних підходів (лекцій, семінарів, читання наукових статей) з інтерактивними технологіями (симуляціями, дискусіями, кейс-методом, VR/AR, фліп-методом) дозволяє поглибити знання та зробити навчання практично орієнтованим, розвинути критичне мислення, комунікативні навички та емоційний інтелект, створити цікавіший та гнучкіший навчальний процес, що робить навчання не лише більш ефективним, а й адаптивним до реальних викликів, що стоять перед майбутніми фахівцями у сфері психології.

**Висновки.** Таким чином, інтерактивні методи у вищій освіті є не просто бажаними, а необхідними, оскільки вони забезпечують більш ефективне, осмислене та практико-орієнтоване навчання. Вони сприяють формуванню не лише академічних знань, а й ключових компетенцій XXI століття, готуючи студентів до реальних викликів професійного середовища.

Отже, поєднання традиційних і сучасних методів навчання створює динамічний освітній простір, що сприяє комплексному розвитку студентів.

### Список використаних джерел

1. Sogunro, Olusegun. Motivating Factors for Adult Learners in Higher Education. International Journal of Higher Education. 2015. Vol 4. № 1. P. 22-37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v4n1p22> URL: <https://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/view/5874/3505><https://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/view/5874/3505> (дата звернення: 27.02.2025).

2. Губарь О.Г., Спіцин В.В., Котяш, І.С. Вплив використання інтерактивних технологій на якість навчання майбутніх педагогів у закладах вищої освіти. *Академічні візії*. 2023. № 26. С. 1 – 14. URL: <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/830> (дата звернення: 27.02.2025).

3. López-Martínez, A., Meroño, L., Cánovas-López, M., García-de-Alcaraz, A., & Martínez-Aranda, L. M. Using Gamified Strategies in Higher Education: Relationship between Intrinsic Motivation and Contextual Variables. *Sustainability*. 2022. № 14(17), 11014. <https://doi.org/10.3390/su141711014>

4. Tran, Van. Does Cooperative Learning Increase Students' Motivation in Learning?. *International Journal of Higher Education*. 2019. Vol. 8 № 5. P. 15974-15974. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n5p12>

5. Паустовська М., Онищук І. & Хоменко О. Вплив інтерактивних технологій на процес навчання і розвиток здобувачів вищої освіти. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 5(33). С. 1222 – 1231. URL: <https://irback.e-u.edu.ua/server/api/core/bitstreams/d6b4bb8c-1498-4d8e-9085-828d10f3acbe/content> (дата звернення: 27.02.2025).

6. Fonseca, David & García-Peñalvo, Francisco. Interactive and collaborative technological ecosystems for improving academic motivation and engagement. *Universal Access in the Information Society*. 2019. № 18. P. 423 – 430. <https://doi.org/10.1007/s10209-019-00669-8>