



Косяк І., Задніпронець А., Олійник Д. Використання інтерактивних методів для забезпечення продуктивності групової діяльності здобувачів професійної освіти. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2026. Том 14, № 2. С. 45-50. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i2-006>.

Kosiak I., Zadnipranets A., Oliinyk D. Vykorystannia interaktyvnykh metodiv dlia zabezpechennia produktyvnosti hrupovoi diialnosti zdobuvachiv profesiinoi osvity [Utilizing interactive methods to enhance group work efficiency in vocational education]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2026. Vol. 14, No 2. S. 45-50. <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol14i2-006>.

УДК 37.022:37.01

DOI: 10.31110/2616-650X-vol14i2-006

Інна КОСЯК¹, Аліна ЗАДНІПРАНЕЦЬ², Дар'яна ОЛІЙНИК³

¹⁻³ Київський національний університет технологій та дизайну, Україна

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2996-1679>

invako@i.ua

² <https://orcid.org/0009-0005-2582-8087>

zadnipranetsalina23@gmail.com

³ <https://orcid.org/0009-0004-9047-9496>

daryanaoliinik@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ ДЛЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОДУКТИВНОСТІ ГРУПОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті досліджено ефективність організації групової діяльності з використанням інтерактивних методів у підготовці педагогів професійного навчання, майстрів виробничого навчання із дотриманням освітньої парадигми сьогодення, що вимагає від здобувачів не лише глибоких теоретичних знань, а й розвитку практичних міжособистісних та аналітичних умінь та навичок, необхідних для ефективної роботи в галузі професійної освіти. Окреслено групову роботу в освітньому процесі, як організацію навчальної діяльності, при якій здобувачі освіти об'єднуються у невеликі групи, об'єднані спільною метою – створення проєкту, розв'язання проблемної ситуації, аналіз тексту чи підготовка презентації. Встановлено, що групова форма організації освітнього процесу передбачає зосередження акценту на здобувачі освіти як активному суб'єкті навчання, на відміну від фронтальної роботи, де центральною фігурою є педагог, який передає знання всім присутнім здобувачам. Замість пасивного слухання, майбутні фахівці стають дослідниками, співтворцями, які самостійно конструюють знання через аналіз, обговорення та спільну діяльність. Порівняно з індивідуальною роботою, групова дозволяє задіяти колективний розум, розподілити завдання та отримати різнобічний погляд на проблему, що часто призводить до більш глибокого розуміння навчального матеріалу та креативних рішень, формування особистісних якостей, необхідних для успішного життя в сучасному світі. Проаналізовано сутність методів інтерактивного навчання, їх зв'язок із груповими формами роботи та основні дидактичні переваги таких методів. Зокрема, визначено основні завдання інтерактивних методів навчання на заняттях з виробничого навчання в закладах професійної освіти швейного профілю. Серед яких: формування вмінь самостійного пошуку, аналізу інформації, розвиток навичок командної роботи, навчання формуванню власної позиції на основі достовірних фактів і аргументованих висновків. Визначено основні тенденції застосування інтерактивних групових методів навчання, виявлено поширені форми взаємодії, ролі учасників, оптимальний склад груп і типові труднощі, що виникають у процесі навчання. Доведено, що ефективна реалізація інтерактивних групових методів навчання у процесі формування готовності майбутніх педагогів професійного навчання до професійної діяльності вимагає не лише формального об'єднання здобувачів освіти у групи, а й цілісного педагогічного підходу.

Ключові слова: професійна освіта; інтерактивні методи навчання; групова робота здобувачів освіти.

Inna KOSIAK¹, Alina ZADNIPRANETS², Dariana OLIINYK³

¹⁻³ Kyiv National University of Technology and Design, Ukraine

¹ <https://orcid.org/0000-0002-2996-1679>

invako@i.ua

² <https://orcid.org/0009-0005-2582-8087>

zadnipranetsalina23@gmail.com

³ <https://orcid.org/0009-0004-9047-9496>

daryanaoliinik@gmail.com

UTILIZING INTERACTIVE METHODS TO ENHANCE GROUP WORK EFFICIENCY IN VOCATIONAL EDUCATION

Abstract. The article investigates the effectiveness of organizing group activities using interactive methods in the training of vocational education teachers and master trainers (instructors in production training). This approach aligns with the contemporary educational paradigm, which requires students to develop not only deep theoretical knowledge but also practical interpersonal and analytical skills essential for effective work in vocational education. Group work in the educational process is defined as the organization of learning activities where students are united into small groups to achieve a common goal-be it creating a project, solving a problem, analyzing a text, or preparing a presentation. It is established that the group form of educational process organization shifts the focus to the student as an active subject of learning, contrasting with frontal work where the teacher is the central figure transmitting knowledge to all students present. Instead of passive listening, future specialists become researchers and co-creators who independently construct knowledge through analysis, discussion, and collaborative activity. Compared to individual work, group work allows for the engagement of collective intelligence, the distribution of tasks, and the development of a diversified perspective on the problem, which often leads to a deeper understanding of the

learning material, creative solutions, and the formation of personal qualities necessary for a successful life in the modern world. The paper analyzes the essence of interactive teaching methods, their relationship to group work formats, and the main didactic advantages of these methods. Specifically, the key objectives of interactive teaching methods in production training classes within sewing profile vocational education institutions are identified. These include developing skills in independent information search and analysis, cultivating teamwork skills, and teaching students to form their own stance based on reliable facts and reasoned conclusions. The article outlines the main trends in the application of interactive group teaching methods, identifies common forms of interaction, participant roles, optimal group composition, and typical difficulties that arise during the learning process. It has been proven that the effective implementation of interactive group teaching methods in preparing future vocational education teachers for professional activity requires not only the formal grouping of students but also a holistic pedagogical approach.

Key words: Vocational Education; Interactive Teaching Methods; Student Group Work.

Постановка проблеми. Сучасним етапом розвитку професійної освіти в Україні є посилення уваги до формування професійних компетентностей здобувачів освіти, їх здатність ефективно діяти в умовах постійних змін світового ринку праці та технологічного прогресу.

Одним з найкращих дієвих шляхів підвищення якості професійної підготовки майбутніх фахівців, зокрема педагогів професійного навчання, майстрів виробничого навчання, є організація групової діяльності з використанням інтерактивних методів навчання у освітній процес професійної освіти, що забезпечує активну взаємодію здобувачів освіти, формує їх комунікативні уміння, сприяє розвитку колективного мислення, відповідальності за спільний результат та лідерських якостей. Зауважимо, що групова форма роботи з використанням інтерактивних методів не лише дозволяє реалізувати принципи співпраці, а й партнерства та взаємодопомоги, що відповідає педагогічним підходам сьогодення до формування компетентного фахівця.

Однією з важливих умов групової діяльності з використанням інтерактивних методів навчання в системі професійної освіти є практична спрямованість. Під час спільного виконання навчально-виробничих завдань здобувачі освіти навчаються не лише технологічним операціям, але й умінню планувати свою роботу, координувати дії інших, враховувати індивідуальні можливості кожного члена команди та вирішувати конфлікти ситуації в процесі роботи, що є надзвичайно важливими якостями для виконання роботи у виробничій діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз наукових досліджень і публікацій показує, що використання інтерактивних методів навчання у груповій діяльності здобувачів освіти є предметом активного дослідження як у вітчизняній, так і зарубіжній педагогічній науці. Зокрема, авторами перших систематизованих видань в Україні, присвячених інтерактивним технологіям навчання стали Н. Балицька, О. Пометун, Л. Пироженко, М. Скрипник, В. Мельник та інші. Своєю чергою Н. Побірченко та Г. Коберник [7] визначили основні особливості інтерактивного заняття: позитивну взаємозалежність членів групи, безпосередню взаємодію, пов'язану при цьому з індивідуальною відповідальністю кожного за спільну роботу. Що в підсумку призводить до розвитку в здобувачів освіти навичок спільної роботи. О. Башкір [1] підкреслив значимість використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх спеціалістів у закладах вищої освіти, сприяння їх активізації пізнавальної діяльності студентства, формуванню в здобувачів освіти навичок роботи в команді, ефективному засвоєнню навчального матеріалу, прояву терпимості до будь-якої точки зору, формуванню власної думки, життєвих і професійних навичок, виходу на рівень усвідомленої професійної компетентності. В. Староста [9] зазначив особливості інтерактивного навчання у вищій школі, виходячи з аналізу сучасних дидактичних концепцій. І. Резніченко [8] рекомендує впроваджувати наступні інтерактивні методи навчання до організації проєктної діяльності у майбутніх педагогічних працівників: групова робота, метод кейсів, дискусії та дебати, ділові ігри, брейнсторінг (мозковий штурм), інтерактивні лекції, метод проєктів, тренінги та майстер-класи, вебквести, фліп-метод, інтерактивні методи, проблемне навчання. Використання цих методів дозволить активізувати освітній процес, підвищити ефективність засвоєння матеріалу та підготувати здобувачів освіти до реальної педагогічної діяльності в умовах сучасного освітнього середовища.

Аспекти інтерактивних методів навчання у груповій діяльності здобувачів освіти також висвітлюються у зарубіжній літературі. Так М. Chi розробив модель, яка забезпечує концептуальне розмежування різних типів навчальної діяльності [10]; С. Dichev та D. Dicheva довели, що гейміфікація, як один з інтерактивних методів навчання, може значно підвищити залученість здобувачів освіти та їхню мотивацію до навчання [11]; дослідження G. Stahl і T. Koschmann показують, що інтерактивні онлайн-платформи та інструменти для спільної роботи стають все більш важливими в умовах дистанційного/змішаного навчання та є дієвим інструментом для ефективного навчання [12], у тому числі під час масштабного російського вторгнення на терени нашої держави. Та попри активне впровадження інтерактивних групових методів у освітню практику, особливого значення набула проблема, яка є в професійно-практичній підготовці здобувачів освіти за професією кравець, адже галузь легкої промисловості вимагає від працівників високого рівня майстерності, точності у виконанні роботи, творчого підходу та здатності працювати у команді. Під час групового навчання з використанням інтерактивних методів здобувачі освіти мають можливість розвивати свої професійні

компетентності, естетичний смак, просторове мислення, а також практичні навички у взаємодії в умовах виробництва. Тому питання організації групової освітньої діяльності у системі професійної освіти набуває значення та потребує наукового зацікавлення та методичного забезпечення.

Мета дослідження: Аналіз типів інтерактивних групових методів навчання й вивчення ефективності та особливостей застосування комплексу інтерактивних методів навчання у груповій діяльності здобувачів освіти в процесі формування готовності майбутніх педагогів професійного навчання, майстрів виробничого навчання до їх професійної діяльності.

Методи дослідження: теоретичний аналіз психолого-педагогічної та науково-методичної літератури; спостереження за освітнім процесом; аналіз узагальнення педагогічного досвіду; порівняння та систематизація інформації наукових і науково-методичних джерел щодо інтерактивних групових методів навчання; метод аналізування результатів діяльності, експертна оцінка.

Виклад основного матеріалу дослідження. У сучасній педагогіці групова робота розглядається як шлях для підвищення пізнавальної активності, розвитку соціальних навичок та здатності для спільного розв'язання поставлених завдань. Вона є переходом від індивідуальної форми навчання до колективної, в якій домінує співпраця, взаємопідтримка та обмін ідеями. Система освіти сьогодення спрямована на формування особистості, здатної до саморозвитку, критичного мислення, творчості та ефективної взаємодії у соціумі. Одним з найкращих шляхів реалізації цих завдань є впровадження групової діяльності в освітній процес професійної освіти. Групова робота дозволяє не лише активізувати здобувачів освіти, а й створити позитивне освітнє середовище. Це не лише фізичний простір, а й психологічна атмосфера, де кожен здобувач освіти почувається комфортно, безпечно та має можливість для самовираження. Групова робота сприяє формуванню такої атмосфери, оскільки вона заохочує взаємопідтримку, толерантність та повагу до думок інших. Здобувачі освіти вчаться працювати разом, долати конфлікти та досягати спільних цілей, що є важливим для їхнього соціального та емоційного розвитку.

Ми поділяємо думку українських дослідників [6], що розвиток групової діяльності є шляхом її внутрішньої історії від виникнення до стану максимальної розвиненості, від аморфної сукупності внутрішньо роз'єднаних людей до згуртованого, єдиного колективу.

Тобто групова робота в освітньому процесі – це організація навчальної діяльності, при якій здобувачі освіти об'єднуються у невеликі групи, об'єднані спільною метою – створення проєкту, розв'язання проблемної ситуації, аналіз тексту чи підготовка презентації. Групова форма організації освітнього процесу передбачає зосередження акценту на здобувачі освіти як активному суб'єкті навчання, на відміну від фронтальної роботи, де центральною фігурою є педагог, який передає знання всім присутнім здобувачам. Замість пасивного слухання, майбутні фахівці стають дослідниками, співтворцями, які самостійно конструюють знання через аналіз, обговорення та спільну діяльність. Порівняно з індивідуальною роботою, групова дозволяє задіяти колективний розум, розподілити завдання та отримати різнобічний погляд на проблему, що часто призводить до більш глибокого розуміння навчального матеріалу та креативних рішень, формування особистісних якостей, необхідних для успішного життя в сучасному світі.

В свою чергу Г. Коберник стверджує, що позитивна взаємозалежність членів групи, безпосередня взаємодія, пов'язана при цьому з індивідуальною відповідальністю кожного за спільну роботу, в підсумку призводить до розвитку в здобувачів освіти навичок спільної роботи [7, с.9].

Нам імпонує думка більшості науковців, які вважають, що найефективнішою формою освітньої групової діяльності здобувачів освіти є інтерактивна діяльність, яка передбачає спільне створення або конструювання нової інформації. [10]. Сьогодні дефініцію «інтерактивний» трактують як здатність до взаємодії, участі в процесі комунікації або діалозі, як з технічними засобами (наприклад, комп'ютером), так і з іншими суб'єктами (здобувачами освіти, педагогами та ін. людьми). Інтерактивна діяльність – це не лише обмін репліками чи думками, а спільна діяльність, спрямована на досягнення навчальної мети. Тобто здобувач освіти не є пасивним об'єктом навчання, який лише сприймає інформацію, а виступає повноцінним суб'єктом, що мислить, діє, приймає рішення, моделює ситуації, висловлює і захищає власну позицію.

Важливим є й те, що інтерактивність не зводиться лише до групової діяльності. Вона передбачає змінений характер педагогічної комунікації: діалог замість монологу, співпрацю замість підпорядкування, обмін досвідом замість односторонньої передачі інформації.

Останні дослідження підтверджують значний позитивний вплив інтерактивних методів на результати навчання, зокрема підвищення мотивації, розвиток критичного мислення, формування комунікативних навичок та покращення запам'ятовування. Методи є знаряддями праці в руках досвідченого тренера, який пристосовує їх відповідно до власних потреб, відчуттів та характеру [2, с. 61]. У публікаціях часто висвітлюються такі інтерактивні методи, як проєктна діяльність, що дозволяє користувачам застосовувати знання на практиці, рольові ігри, що сприяють розвитку емпатії та соціальних навичок, дискусії, що навчають аргументувати свою позицію, кейс-методи, що

розвивають аналітичне мислення, та використання інтерактивних технологій, таких як: вебінари, онлайн-дискусії та ігрові технології, що роблять навчання більш захоплюючим. Проте інтерактивні методи навчання продовжують еволюціонувати, особливо з урахуванням швидкого розвитку цифрових технологій.

Щоб інтерактивні методи працювали ефективно, їх потрібно заздалегідь правильно спланувати. Процес підбору таких методів складається з кількох основних етапів:

Етап 1. Визначення потреб здобувачів освіти: Спершу майстер виробничого навчання з'ясовує, що саме потрібно групі: які знання та вміння вже є, а чого бракує. Це допомагає підібрати теми й завдання, які будуть справді корисними.

Етап 2. Постановка мети навчання: Майстер виробничого навчання чітко визначає, яких результатів очікує від уроку. Наприклад: засвоєння нової технологічної обробки, удосконалення певного трудового прийому чи розвиток навичок роботи в команді.

Етап 3 Розробка план-конспекту заняття: На цьому етапі складається план-конспект: що пояснити, які знання повторити, які вправи виконати та які навички відпрацювати. Матеріал подається послідовно та логічно.

Етап 4. Вибір методів навчання: Доцільно підібрати методи, які найкраще відповідають поставленим завданням уроку.

Етап 5. Підготовка ресурсів: Необхідно заздалегідь підготувати все, що знадобиться: інструменти й обладнання, матеріали для роботи (тканину, лекала, нитки тощо), наочність і методичні матеріали, приміщення виробничої майстерні для проведення заняття.

Етап 6. Узгодження плану заняття: Наприкінці формується остаточний варіант проведення уроку: визначається тривалість уроку та окремих його частин (інструктажів), кількість перерв, порядок виконання завдань, а також взаємодія всіх учасників [2, с. 28].

В нашій статті розглянемо інтерактивні методи навчання, які, на нашу думку, доцільно використовувати під час проведення занять виробничого навчання за швейним профілем:

- «Мозковий штурм»;
- «Обговорення проблеми в загальному колі»;
- «Ситуативне моделювання»;
- «Рольова гра»;
- «Робота в парах»;
- «Гейміфікація» [5, с. 53].

Метод «Мозкового штурму» доречно застосовувати для стимулювання творчого мислення здобувачів освіти, пошуку нестандартних рішень виробничих завдань та пропозицій щодо вдосконалення технологічних процесів. Саме за допомогою механізму творчості людина стає здатною робити відкриття, винаходи і створювати оригінальні художні образи. І цим вона несхожа на інших, тільки творчість приносить у її життя дійсний сенс та обдаровує її [3]. Використання методу мозкового штурму сприяє активізації пізнавальної діяльності, формує вміння висловлювати власну думку, працювати в команді та обґрунтовувати запропоновані ідеї. Наприклад, під час вивчення технологічної обробки накладної кишені у виробі, можна запропонувати здобувачам освіти вигадати авторські варіанти кишень та продумати їх технологічну обробку в обмежений проміжок часу.

«Обговорення проблеми в загальному колі» слугує методом запобігання помилок під час виконання завдань. «Аналіз дефектів під час виготовлення виробів» впливає не тільки на активну взаємодію всіх учасників освітнього процесу, а й допомагає запобігти виникненню деяких дефектів в процесі роботи. Кожен здобувач освіти, висловлює свої думки, слухає інших, бере участь у дискусії. Якщо під час такого аналізу здобувач освіти виявляє і виправляє власні помилки, то надалі він зможе уникнути їх при виконанні денного завдання.

Застосування методу «Ситуативного моделювання» на заняттях виробничого навчання дозволяє створити навчальний простір, максимально наближений до умов реального виробництва, що підвищує ефективність навчання та готує здобувачів освіти до успішної професійної діяльності. Яскравим прикладом даного інтерактивного методу – є проведення виробничої наради. Здобувачам освіти надані ролі: керівника підприємства, технолога, закрійників та кравців. Майстер виробничого навчання може бути залучений і виступати у ролі замовника. Змодельована ситуація відбувається на швейному підприємстві, учасникам необхідно розробити технологічну послідовність з виготовлення жилету, а також виготовити зразки кишень для верхнього одягу та узгодити із замовником. Відповідно до поставленої задачі керівник має організувати виробничий процес якісно, щоб виконати завдання. Кожен учасник, має проявити свої отримані знання, уміння та навички для вирішення поставленого завдання. Даний метод формує у здобувачів освіти не лише професійні компетентності, а й широкий спектр ключових навичок, необхідних для майбутньої діяльності у виробничій сфері. Зокрема, «Ситуативне моделювання» сприяє: розвитку професійних умінь і навичок, формуванню комунікативних здібностей, розвитку критичного мислення та вміння приймати рішення, вихованню

відповідальності та дисциплінованості, формуванню організаційних та лідерських якостей, професійній соціалізації.

Метод «Рольова гра» слід використовувати при опануванні професії «Закрійник». Закрійник є фахівцем, який постійно працює з замовниками, тому крім формування умінь і практичних навичок важливим є розвиток *soft skills* – комунікаційних умінь, здатності слухати та переконувати, вести діалог, знаходити компроміси. Використання методу рольової гри дозволяє змодельовувати реальні ситуації професійної діяльності (спілкування з клієнтом, постачальником, колегами), відпрацювати навички професійного мовлення, навчитися коректно реагувати на нестандартні обставини та формувати впевненість у власних діях. [4, с.106].

Метод «Гейміфікація» доцільно застосовувати під час ознайомлення здобувачів освіти з цифровим швейним обладнанням. Наприклад, вивчення нового матеріалу, що стосується функціоналу універсальної швейної машини з електронним управлінням, може бути організоване у формі навчальної гри. Здобувачам освіти пропонуються завдання-етапи: правильно вибрати тип стібка, налаштувати довжину чи ширину, встановити режим роботи. За кожне успішно виконане завдання вони отримують бали або переходять на новий «рівень». Така форма роботи не лише робить процес ознайомлення цікавим і динамічним, а й сприяє кращому засвоєнню функцій обладнання та формуванню стійких професійних умінь.

Під час добору інтерактивних методів для уроків виробничого навчання варто враховувати структуру та тип заняття, особливості індивідуального стилю викладання майстра виробничого навчання, а також забезпечувати відповідність обраного методу змісту навчального матеріалу.

Висновки. Узагальнення результатів дослідження дозволяє визначити інтерактивні методи навчання групової діяльності здобувачів освіти як дидактичні підходи, що передбачають активну взаємодію учасників освітнього процесу в невеликих групах з метою не лише засвоєння знань та набуття фахових умінь, а й формування м'яких навичок (*soft skills*): відповідальності, комунікативної компетентності, самоорганізації, рефлексії, критичного мислення та позитивного ставлення до навчання. До найбільш ефективного інструментарію групової діяльності здобувачів освіти можемо виділити методи генерації ідей та аналізу («мозковий штурм», кейс-метод), ігрові технології (рольові ігри, ситуативне моделювання), проектну діяльність, гейміфікації та інші види кооперативної взаємодії між здобувачами освіти.

Успішна реалізація інтерактивних методів навчання групової діяльності в закладах професійної освіти за професією «Кравець. Закрійник» вимагає не лише формального об'єднання здобувачів освіти у групи, а й цілісного педагогічного підходу, що передбачає врахування їх вікових особливостей, рівень їхньої готовності до співпраці, характер навчального матеріалу, чітке структурування завдань, обґрунтований розподіл ролей, забезпечення індивідуальної відповідальності та створення сприятливих умов для продуктивної міжособистісної взаємодії. Використання цих методів допомагає майбутнім фахівцям в сфері легкої промисловості оволодіти професійними якостями, розвинути ключові та фахові компетентності, легше адаптуватися до умов сучасного виробництва з елементами цифровізації. У підсумку це сприятиме формуванню покоління кваліфікованих робітників інтегрованої професії «Кравець. Закрійник», затребуваних та конкурентоспроможних на ринку праці в умовах повномасштабної війни й післявоєнної відбудови економіки нашої держави.

Конфлікт інтересів. Автори підтверджують відсутність фінансових, особистих чи інших інтересів, що можуть розглядатися як потенційний конфлікт інтересів щодо публікації цієї статті.

Фінансування. Робота виконана за відсутності фінансової підтримки з боку будь-яких організацій.

Доступність даних. Це теоретичне дослідження не передбачає використання додаткових наборів даних.

Використання штучного інтелекту. Інструменти штучного інтелекту використовувались при перекладі анатомії англійською мовою та формування списку використаних джерел.

Список використаних джерел

1. Башкір О. І. Активні й інтерактивні методи навчання у вищій школі. *Educational challenges*, 2019. № 60. С. 33-44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2539319>
2. *Інтерактивні методи навчання*: навч. посіб. / ред.: П. Шевчук, П. Фенрих. Цецін: WSAP, 2005. 170 с. URL: https://nmc-pto.rv.ua/DOK/IMN_2005.pdf
3. Косяк І. В. Взаємодія механізму творчості та сучасних методів проектування в дизайні одягу. *Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*. Кіровоград, 2015. Вип. 7(1). С. 78–81.
4. Однорог Г. Теоретичні засади формування ключових компетентностей учнів у закладах професійної освіти засобами інтерактивних технологій. *Професійна педагогіка*, 2018. №16. С. 104-108. <https://doi.org/10.32835/2223-5752.2018.16.104-108>

5. Олійник Д., Білянська М. Застосування інтерактивних методів навчання у закладах професійно-технічної освіти. *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості*: матеріали III Всеукр. конф. здобувачів вищ. освіти і молодих уч., м. Київ, 17 листоп. 2022 р. Київ, 2022. С. 50–54. URL: <https://er.knutt.edu.ua/handle/123456789/22755>
6. *Основи соціальної психології: підручник для закладів вищої освіти* / П. П. Горностай, М. М. Слюсаревський, В. О. Татенко, Т. М. Титаренко, Н. В. Хазратова та ін.; за ред. М. М. Слюсаревського. Київ: Талком, 2018. 580 с. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724248/1/Основи%20соц.%20психології.%20підручник.pdf>
7. Побірченко Н. та Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі освітніх технологій. *Початкова школа*. 2004. № 10. С. 8–10. <https://books.google.com.ua/books?id=pbjIEAAAQBAJ&lpg=PA3&lr&pg=PA3#v=onepage&q&f=false>
8. Резніченко І. Г. Використання інтерактивних методів навчання у процесі формування проектної компетентності майбутніх педагогів. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. № 12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14262899>
9. Староста В. І. Методи інтерактивного навчання: сутність, класифікація. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2018. № 2 (61). С. 256–262. URL: <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/Ped-visnyk-64-2019-47.pdf>
10. Chi M. Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*. 2009. Vol. 1, no. 1, P. 73–105. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x>
11. Dichev C., Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 2021. Vol. 24(1). Pp. 1–18.
12. Stahl G., Koschmann T., Suthers D. *Computer-supported collaborative learning: Theory into practice*, 2020. Springer. URL: https://www.academia.edu/6231075/Towards_a_framework_for_applying_Gamification_in_Education

References

1. Bashkir O. I. Aktyvni y interaktyvni metody navchannia u vyshchii shkoli. *Educational challenges*, 2019. № 60. S. 33–44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2539319> (in Ukrainian)
2. *Interaktyvni metody navchannia: navch. posib.* / red.: P. Shevchuk, P. Fenrykh. Shchetsin: WSAF, 2005. 170 s. URL: https://nmc-pto.rv.ua/DOK/IMN_2005.pdf (in Ukrainian)
3. Kosiak I. V. Vzaємодіia mekhanizmu tvorchości ta suchasnykh metodiv proiektuvannia v dyzaini odiahu. *Naukovi zapysky. Seriia: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity*. Kirovohrad, 2015. Vyp. 7(1). S. 78–81. (in Ukrainian)
4. Odnoroh H. Teoretychni zasady formuvannia kluchovykh kompetentnostei uchniv u zakladykh profesiinoi osvity zasobamy interaktyvnykh tekhnolohii. *Profesiina pedahohika*, 2018. №16. S.104–108. <https://doi.org/10.32835/2223-5752.2018.16.104-108> (in Ukrainian)
5. Oliinyk D., Bilianska M. Zastosuvannia interaktyvnykh metodiv navchannia u zakladykh profesiino-tekhnichnoi osvity. *Innovatyka v osviti, nauksi ta biznesi: vyklyky ta mozhlyvosti*: materialy III Vseukr. konf. zdobuvachiv vyshch. osvity i molodykh uch., m. Kyiv, 17 lystop. 2022 r. Kyiv, 2022. S. 50–54. URL: <https://er.knutt.edu.ua/handle/123456789/22755> (in Ukrainian)
6. *Osnovy sotsialnoi psykholohii: pidruchnyk dlia zakladiv vyshchoi osvity* / P. P. Hornostai, M. M. Sliusarevskiy, V. O. Tatenko, T. M. Tytarenko, N. V. Khazratova ta in.; za red. M. M. Sliusarevskoho. Kyiv: Talkom, 2018. 580 s. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724248/1/Osnovy%20sots.%20psykholohii.%20pidruchnyk.pdf> (in Ukrainian)
7. Pobirchenko N. ta Kobernyk H. Interaktyvne navchannia v systemi osvity tekhnolohii. *Pochatkova shkola*. 2004. № 10. S. 8–10. <https://books.google.com.ua/books?id=pbjIEAAAQBAJ&lpg=PA3&lr&pg=PA3#v=onepage&q&f=false> (in Ukrainian)
8. Reznichenko I. H. Vykorystannia interaktyvnykh metodiv navchannia u protsesi formuvannia proiektnoi kompetentnosti maibutnikh pedahohiv. *Pedahohichna Akademiia: naukovi zapysky*. 2024. № 12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14262899> (in Ukrainian)
9. Starosta V. I. Metody interaktyvnogo navchannia: sutnist, klasyfikatsiia. *Naukovyi visnyk Mykolaivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. O. Sukhomlynskoho. Pedahohichni nauky*. 2018. № 2 (61). S. 256–262. URL: <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/Ped-visnyk-64-2019-47.pdf> (in Ukrainian)
10. Chi M. Active-constructive-interactive: A conceptual framework for differentiating learning activities. *Topics in Cognitive Science*. 2009. Vol. 1, no. 1, P. 73–105. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x>
11. Dichev C., Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 2021. Vol. 24(1). Pp. 1–18.
12. Stahl G., Koschmann T., Suthers D. *Computer-supported collaborative learning: Theory into practice*, 2020. Springer. URL: https://www.academia.edu/6231075/Towards_a_framework_for_applying_Gamification_in_Education

| Матеріал надійшов до редакції: 22.12.2025 р. | Прийнято до друку: 30.01.2026 р. | Опубліковано: 02.03.2026 р. |



This work is licensed under a Creative Commons License Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).