

Лютий 2025

Інтерактивні методи навчання

Звіт за результатами
опитування

Виконавці:

Віталій Письменний

Віталій Рудан

**Письменний В., Рудан В. Звіт за результатами опитування
щодо використання інтерактивних методів навчання.
Тернопіль: ФОП Рудан В.Я., 2025. 14 с.**

Звіт містить результати дослідження, спрямованого на оцінку впровадження інтерактивних методів навчання в освітньому процесі. Його автори проаналізували поточний стан застосування цих методів, визначили їх ефективність і виклики, які постають перед закладами вищої освіти. Окрему увагу приділено питанню гейміфікації навчання.

Звіт орієнтований на методистів, викладачів, науковців, керівників закладів освіти та представників органів управління освітою.

© Віталій Письменний, 2025

© Віталій Рудан, 2025

© Громадська організація «Науково-аналітична спілка», 2025

Зміст

Передмова	4
Результати опитування	5
Гейміфікація навчання	11
Висновки	12

Перегмова

Ми провели опитування, спрямоване на вивчення питання використання інтерактивних методів навчання в закладах вищої освіти. Його метою було визначення рівня впровадження сучасних освітніх технологій, виявлення переваг і викликів, що супроводжують ці методи в освітньому процесі. Опитування охопило студентів, що дозволило отримати комплексну картину поточного стану використання інтерактивних методів навчання у закладах вищої освіти.

Результати опитування свідчать про зростання зацікавленості та позитивне ставлення здобувачів освіти до інтерактивних методів навчання. Респонденти відзначають, що використання настільних ігор, кейс-методів та інших інноваційних підходів сприяє підвищенню мотивації, освітньої активності та якості засвоєння матеріалу. Однак опитування також показало низку проблем, зокрема недостатню технічну базу, обмежені ресурси та потребу в підвищенні кваліфікації викладачів, що потребує уваги з боку адміністрації закладів вищої освіти.

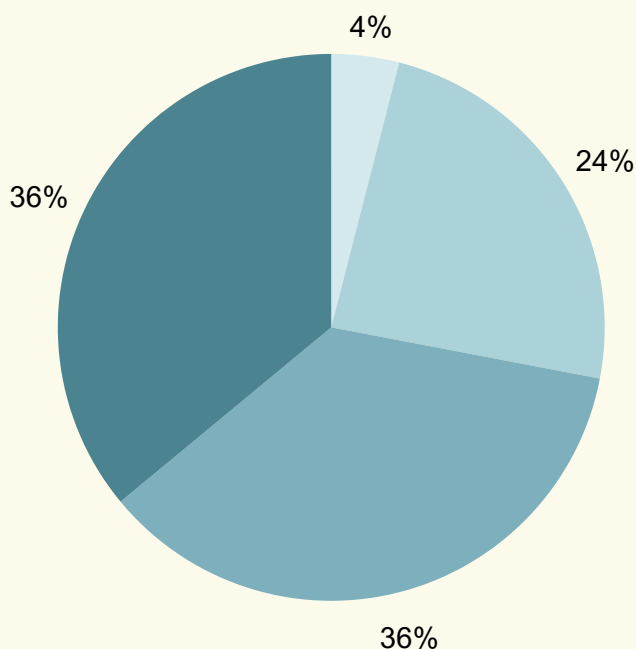
На основі аналізу отриманих даних були сформульовані висновки щодо оптимізації впровадження інтерактивних методів навчання. Серед ключових пропозицій – необхідність модернізації навчальної інфраструктури, інтеграція гейміфікації в освітній процес, а також організація регулярних семінарів і тренінгів для викладачів з метою підвищення їхніх професійних компетентностей.

Отримані результати можуть стати важливим стимулом для подальшого розвитку інноваційних освітніх технологій в Україні та сприяти формуванню конкурентоспроможної системи вищої освіти, здатної ефективно адаптуватися до сучасних вимог.

Результати опитування

а) Зацікавленість в освітньому процесі

Більшість респондентів (72%) оцінили свою зацікавленість в освітньому процесі на рівнях 4 і 5, що свідчить про високу мотивацію та ефективність застосовуваних методів навчання. Водночас 24% студентів відзначили середній рівень зацікавленості, що вказує на наявність бар'єрів в освітньому процесі. Важливо враховувати, що 4% респондентів оцінили свою зацікавленість як низьку, що може бути спричинено індивідуальними труднощами або відсутністю адаптації методів навчання до особистих особливостей здобувачів освіти.



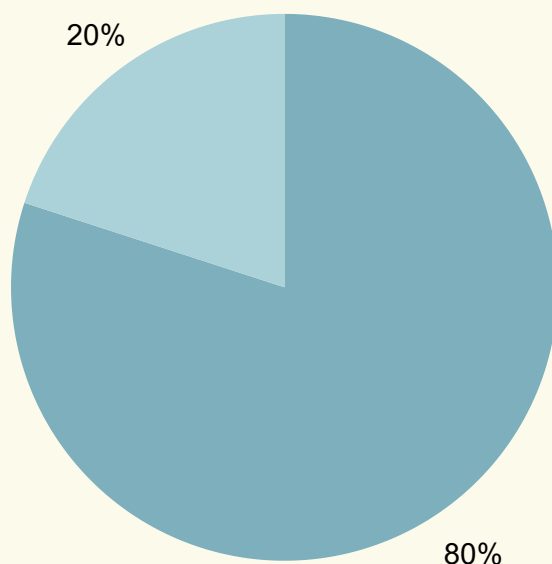
Практичні поради:

- Використання адаптивних технологій навчання для підвищення мотивації студентів.
- Впровадження персоналізованих підходів, які враховують індивідуальні особливості навчання студентів.

Результати опитування

б) Використання інтерактивних методів

80% респондентів підтвердили використання інтерактивних методів, що свідчить про їхнє активне впровадження в освітньому процесі. Відсутність досвіду у 20% опитаних може обумовлюватись як специфікою певних дисциплін, так і можливими ресурсними обмеженнями або традиціями викладання.



Практичні поради:

- Виявлення основних перешкод у впровадженні інтерактивних методів навчання, їх подолання через навчальні тренінги для викладачів й оновлення навчально-методичних матеріалів.
- Заохочення студентів до більш активної участі на заняттях за допомогою інтерактивних методів навчання, забезпечуючи зворотний зв'язок і конструктивну критику.



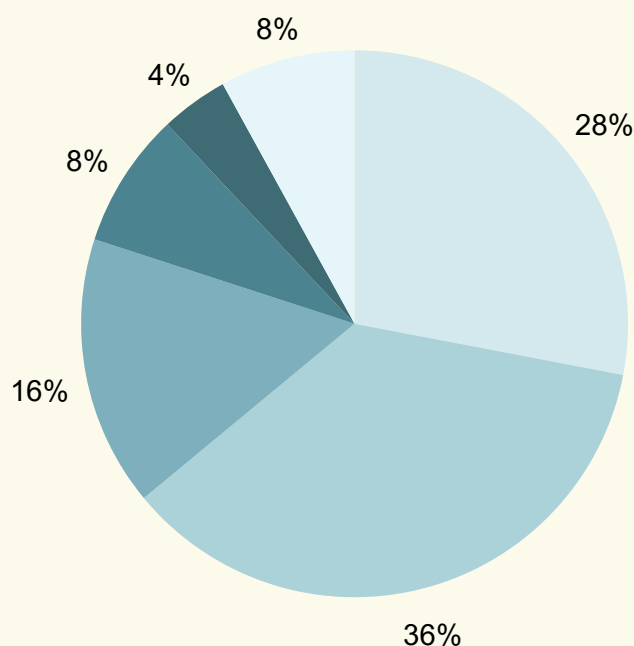
Перейдіть за посиланням <https://forms.gle/QBUp6AqqPZPUAsJZ6> або проскануйте QR-код, щоб взяти участь в онлайн-опитуванні щодо використання інтерактивних методів навчання.

Результати опитування

в) Проблеми використання інтерактивних методів

Основними проблемами виявилися:

- нестача часу (36%), що може свідчити про перевантаженість навчальних планів;
- відсутність необхідного обладнання (16%), що вказує на матеріально-технічні обмеження;
- низька активність студентів (8%), що характеризує їхню погану мотивацію;
- недостатня підготовка викладачів (4%), що вимагає системного підвищення кваліфікації.



Практичні поради:

- Оптимізація навчальних програм з урахуванням можливостей інтеграції інтерактивних методів навчання.
- Оновлення матеріально-технічної бази закладів вищої освіти.

Результати опитування

г) Найбільш популярні інтерактивні методи

Серед інтерактивних методів навчання найбільш популярними виявилися настільні ігри (38%), що підтверджує ефективність гейміфікації в освітньому процесі. Робота в парах (17%), мозковий штурм і займи позицію (по 13%) свідчать про необхідність активної взаємодії та обговорення навчального матеріалу. Менш популярні методи (рольова гра, кейс-метод, карусель та інші) можуть бути маловідомими або недостатньо апробованими в освітньому процесі.

Методи	%
Настільні ігри	38
Робота в парах	17
Мозковий штурм	13
Займи позицію	13
Рольова гра	4
Кейс-метод	4
Карусель	4
Мікрофон	4
Усі вище перелічені	4

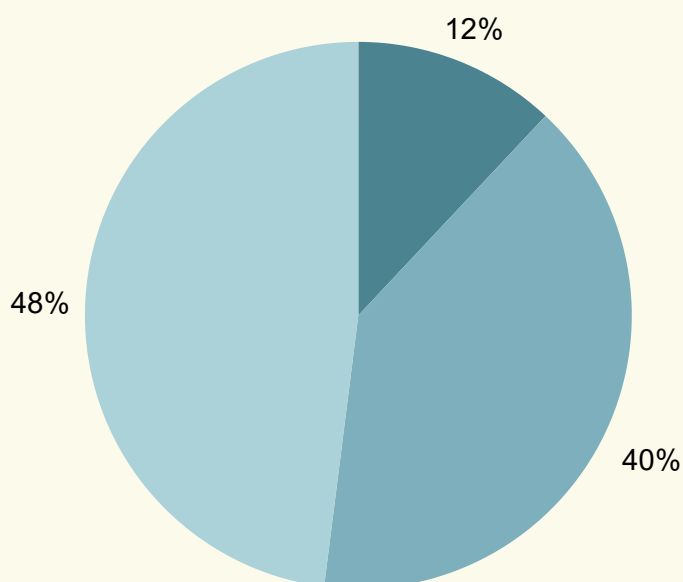
Практичні поради:

- Комбінування різних інтерактивних методів навчання у межах освітньої програми.
- Розширення використання гейміфікації навчання.

Результати опитування

д) Оцінка ефективності інтерактивних методів

88% студентів оцінили ефективність інтерактивних методів навчання як високу (4 і 5), що свідчить про їх позитивне сприйняття. Відсутність низьких оцінок підтверджує значний потенціал таких підходів. Ці методи є важливим інструментом для покращення якості вищої освіти. Вони сприяють розвитку не тільки академічних знань, а й ключових навичок, таких як комунікація, командна робота та вирішення проблем.



Практичні поради:

- Регулярне опитування студентів щодо ефективності застосованих підходів.
- Посилення використання тих інтерактивних методів навчання, які демонструють найвищу ефективність.
- Адаптація інтерактивних методів навчання під специфіку окремих освітніх програм.

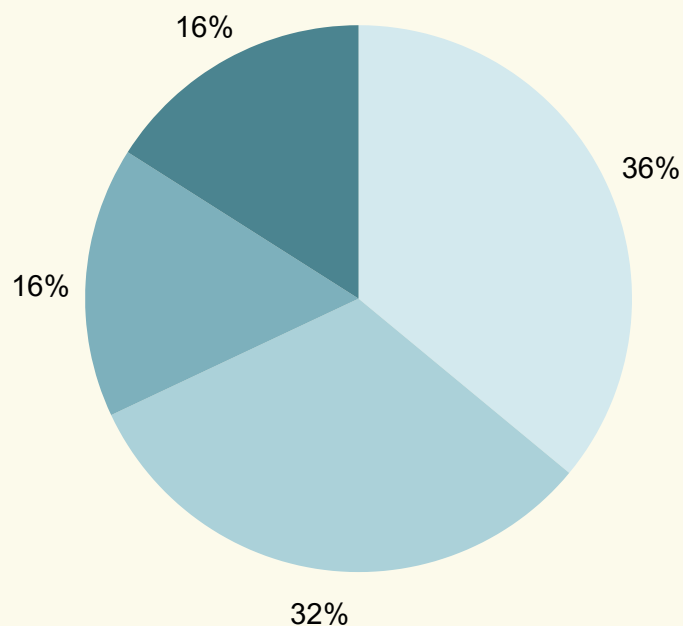
Результати опитування

е) Основні переваги інтерактивних методів

Основними перевагами інтерактивних методів навчання респонденти визначили:

- можливість застосування теоретичних знань на практиці (36%);
- підвищення мотивації до навчання (32%);
- розвиток критичного мислення (16%);
- покращення взаємодії зі студентами (16%).

Ці результати відповідають сучасним тенденціям вищої освіти, які спрямовані на формування компетентностей, адаптованих до викликів ринку праці.



Практичні поради:

- Використання методів, які поєднують мотиваційний і когнітивний аспекти.
- Посилення практичної спрямованості освітніх компонент через кейси, проектну діяльність та ігрові симуляції.

Гейміфікація навчання

Гейміфікація навчання відіграє важливу роль у підвищенні ефективності освітнього процесу. Ігрові елементи активізують когнітивні механізми, стимулюючи прагнення студентів брати активну участь у навчанні. Дослідження свідчать, що впровадження гейміфії сприяє зростанню внутрішньої мотивації студентів, що особливо важливо в контексті сучасних освітніх технологій.

Однією з переваг гейміфікації є її здатність зробити освітній процес практико-орієнтованим. Це дає змогу студентам застосовувати отримані теоретичні знання у змодельованих реальних ситуаціях. Використання ігор допомагає відтворити певні сценарії, що сприяє розвитку критичного мислення та навичок прийняття рішень. Завдяки такому підходу студенти не тільки засвоюють абстрактні поняття, а й набувають інструментів для аналізу, вирішення проблем та адаптації до динамічних умов сучасного ринку праці.

Крім того, гейміфікація сприяє розвитку командної роботи та соціальної взаємодії, що є важливими навичками для майбутньої професійної діяльності. Взаємодія в іграх сприяє обміну ідеями, покращенню комунікації та формуванню навичок ефективної співпраці. У процесі гри студенти вчаться працювати з іншими, аналізувати власні помилки й адаптуватися до нових викликів, що є важливими факторами у формуванні лідерських якостей і стратегічного мислення.

Висновки

Дослідження, проведене методом анкетування, дозволило оцінити ефективність і результативність впровадження інтерактивних методів навчання в освітньому процесі. Для аналізу отриманих відповідей були використані статистичні методи, зокрема підрахунок відсотків і частотний розподіл. Це дало можливість оцінити як кількісні, так і якісні параметри, що характеризують успішність використання цих методів.

Аналіз отриманих відповідей показав значний потенціал інтерактивних методів навчання, що проявляється у високому рівні зацікавленості студентів та їхньому позитивному ставленні до цих підходів. Більшість респондентів високо оцінили свою залученість в освітньому процесі (оцінки 4 і 5 становлять 72%), а 88% студентів відзначили високу ефективність інтерактивних методів навчання. Ці результати свідчать про те, що такі підходи сприяють не тільки підвищенню мотивації, а й розвитку практичних навичок, що особливо важливо в сучасному освітньому середовищі.

Попри очевидні переваги, дослідження виявило низку системних викликів, які можуть обмежувати ефективність інтерактивних методів навчання. Однією з проблем є недостатня кількість часу, виділеного на інтерактивні заняття, що характеризує перевантаженість освітніх програм. Також спостерігається обмеженість матеріальних ресурсів, зокрема нестача сучасного обладнання. Крім того, навіть незначний відсоток респондентів, які вказали на недостатню підготовку викладачів, підкреслює важливість методичної підтримки та необхідність підвищення кваліфікації педагогічного персоналу. Ці аспекти потребують ретельного аналізу та оперативного реагування з боку адміністрації закладів вищої освіти.

Аналіз популярності інтерактивних методів навчання засвідчив готовність студентів до їх активного використання. Зокрема, настільні ігри (38%), робота в парах (17%), мозковий штурм та займи позицію (по 13%) є найбільш затребуваними методами. Менш популярні методи потребують додаткової адаптації до специфіки окремих освітніх компонент або глибшого ознайомлення студентів з їхніми перевагами.

Особливу увагу слід приділити гейміфікації навчання, зокрема використанню настільних ігор. Високий інтерес до цього підходу (38% респондентів надали перевагу настільним іграм) підтверджує, що гейміфікація є ефективним інструментом для посилення мотивації студентів, стимулювання їхнього творчого мислення та практичного застосування теоретичних знань. Проте її успішна імплементація потребує підвищення компетентності викладачів та належного ресурсного забезпечення, що може стати викликом для закладів вищої освіти.

**Мислимо
критично.
Діємо
ефективно.**



**Громадська організація
«Науково-аналітична спілка»**

 +38 098 99 72 111

 goscanun@gmail.com

 www.ngosau.com