

Міністерство освіти і науки України
Державний торговельно-економічний університет
Вінницький торговельно-економічний інститут
Вінницький національний технічний університет
Вінницький державний педагогічний університет ім. Михайла
Коцюбинського
Одеський національний морський університет
Кременчуцький національний університет ім. Михайла
Остроградського
Хмельницький національний університет

ІННОВАЦІЙНІ ПРАКТИКИ ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАУЦІ, ОСВІТІ, ЕКОНОМІЦІ

МАТЕРІАЛИ І ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-
ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

25 березня 2026 року



Вінниця 2026

**Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ВТЕІ ДТЕУ
заборонено**

УДК 378:316.77:004

Інноваційні практики та інформаційні технології в науці, освіті, економіці [Електронний ресурс]: матеріали 1 Всеукраїнської науково-практичної КОНФЕРЕНЦІЇ (м. Вінниця, 25 березня 2026 р.). Вінниця: ВТЕІ ДТЕУ, 2026. 47 с.

Розглядаються питання розвитку та впровадження інноваційних практик, інформаційних технологій та інтерактивних методів та засобів у закладах вищої освіти, науці, освіті, економіці. Висвітлюються аспекти створення та оцінювання ефективності інформаційного електронного середовища закладу вищої освіти. Обґрунтовується впровадження інновацій в освіті, науці, економіці. Приділено увагу різноманітним інструментам онлайн навчання в умовах воєнного стану.

Розраховано на науково-педагогічних працівників, аспірантів та здобувачів вищої освіти економічних, педагогічних та технічних закладів вищої освіти.

Матеріали друкуються в авторській редакції.

Редакційна колегія: Іванченко Г., канд. екон. наук, доцент; Хачатрян В., доктор екон. наук, професор; Махначова Н., канд. екон. наук, доцент; Яремко С., канд. техн. наук, доцент, Непиталюк А., доктор філософії економіки.

**© Вінницький
торговельно- економічний
інститут ДТЕУ, 2026
© Автори тез доповідей**

ЗМІСТ

Секція № 1

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ФОРМИ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Бондар В. О.

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**ПІДВИЩЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ
ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАКЛАДАХ
ВИЩОЇ ОСВІТИ..... 6**

Бондарчук Л. В.,

канд. екон. наук, доцент,

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**ІНТЕГРАЦІЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ІНСТРУМЕНТ
ФОРМУВАННЯ УПРАВЛІНСЬКИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ У СФЕРІ
ЕКОНОМІКИ ТА БІЗНЕС-АДМІНІСТРУВАННЯ..... 9**

Заюков І. В.,

доктор екон. наук, доцент

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**ТЕХНОЛОГІЯ ПІДГОТОВКИ ТРАНСФОРМАЦІЙНИХ ЛІДЕРІВ НА БАЗІ
ВИКОРИСТАННЯ СКРАЙБІНГУ ТА ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ..... 12**

Ковтун Е. О.,

канд. екон. наук, доцент

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В АНАЛІЗІ ТА
ОПТИМІЗАЦІЇ МАРКЕТИНГОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПІДПРИЄМСТВА..... 14**

Мерінова С. В.,

канд. екон. наук, доцент

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**РОЛЬ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ SOFT SKILLS СТУДЕНТІВ В
УМОВАХ ЦИФРОВОГО НАВЧАННЯ..... 15**

Нечипоренко Т. Д.,

канд. екон. наук, доцент

Вінницький національний технічний університет

**ЦИФРОВІ ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ТА
ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ..... 17**

Радзіховська Л. М.,

канд. пед. наук, доцент

Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ, м. Вінниця

**МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИЧНИХ
ДИСЦИПЛІН..... 19**

Список використаних джерел:

1. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. *Освіта/Педагогіка*. 2023. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7795391>

2. Яшанов, С. Вплив гейміфікації на формування soft skills у контексті цифрового навчання майбутніх фахівців технологічної освіти / С. Яшанов, А. Бордюк // Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку : матеріали XIV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського, 28 лютого 2025 року ; Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку : матеріали XI Міжнародної наукової-практичної конференції, присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (1 березня 2025 року) / за заг. ред. Д. Кільдерова, В. Харламенко. Київ, 2025. С. 763-767.

3. Гейміфікація: методика застосування в освіті. Навчально методичний посібник: для студентів спеціальностей: А1 Освітні науки, А4 Середня освіта (за предметними спеціальностями) / За заг. ред. проф. О.Л. Самодумської. Запоріжжя: ТОВ «ПРОФІ ПРИНТ», 2025. 244 с.

Т. Д. Нечипоренко, канд. екон. наук, доцент
Вінницький національний технічний університет

ЦИФРОВІ ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ТА ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Процеси цифровізації зумовили фундаментальну реконфігурацію освітньої системи, забезпечивши її високу адаптивність та гнучкість. Впровадження інтерактивних інструментів не обмежується лише трансляцією контенту, цей процес виступає каталізатором розвитку критичного мислення, підвищення академічної мотивації та інтенсифікації суб'єкт-суб'єктної взаємодії.

Синтез технологій штучного інтелекту, інтелектуальних аналітичних систем та засобів мультимедійної візуалізації формує нову освітню парадигму. У цій системі освітній процес набуває рис динамічності та високої результативності, що дозволяє ефективно реагувати на запити сучасного інформаційного суспільства.

Систематизація сучасних цифрових рішень дозволяє виокремити ключові категорії інструментів, що забезпечують комплексну модернізацію освітньої діяльності:

1. Інтерактивні освітні платформи – високотехнологічні рішення, спрямовані на генерацію динамічного навчального контенту. Їх впровадження забезпечує інтенсифікацію залучення здобувачів освіти та стимулювання пізнавального інтересу через механізми гейміфікації (вікторини, опитування) та інтерактивного моделювання.

2. Засоби візуалізації та мультимедійних презентацій – інструменти структурування візуального контенту, що оптимізують когнітивне сприйняття інформації та підвищують рівень наочності навчальних матеріалів.

3. Сервіси підтримки самостійної навчальної діяльності – платформи, функціонал яких орієнтований на індивідуалізацію освітньої траєкторії, проведення наукових пошуків та глибинний аналіз даних.

4. Системи цифрової безпеки та адміністрування – програмні комплекси, що гарантують захист персональних даних та забезпечують ефективний менеджмент комунікаційних процесів у цифровому середовищі.

5. Інструментарій для аналізу текстів та дослідницької роботи – рішення для автоматизованої обробки текстових масивів, систематизації наукової інформації та створення структурованих баз знань.

6. Технології штучного інтелекту в освіті – інтелектуальні алгоритми, що забезпечують адаптивне навчання, автоматизацію рутинних викладацьких завдань та персоналізацію контенту згідно з потребами студента.

Функціонування зазначених категорій інструментарію є фундаментальним для створення імерсивного навчального середовища, де пасивне споживання інформації трансформується в активну когнітивну взаємодію. Завдяки інтеграції елементів зворотного зв'язку в реальному часі (інтерактивні опитування, цифрові дошки, симуляції) викладач отримує можливість оперативно коригувати освітній процес та підвищувати рівень залученості аудиторії.

Практична реалізація окреслених категорій цифрових рішень дозволяє змістити акцент із репродуктивного навчання на продуктивне, де студент стає активним суб'єктом пізнання.

Інтерактивні освітні платформи як базис імерсивного навчання. Використання таких сервісів, як Genially, Lumio та Kahoot, дозволяє викладачам створювати багаторівневий контент, що адаптується до темпу засвоєння матеріалу групою. Гейміфіковані механіки (цифрові квести, інтерактивні вікторини) активують внутрішню мотивацію здобувачів, перетворюючи поточний контроль знань на захоплюючу когнітивну діяльність. Платформи для колаборації (Whiteboard.chat, Linoit) забезпечують формування навичок командної взаємодії в дистанційному форматі, що є суттєво важливим для підготовки спеціалістів у контексті вимог Industry 5.0.

Візуалізація та когнітивне структурування інформації. В умовах інформаційного перенасичення засоби мультимедійної презентації (Gamma, Canva) та інструменти побудови ментальних карт (Coggle) виступають засобами візуальної комунікації, що полегшують дешифрування складних наукових концепцій. Візуалізація даних через інфографіку (Easelly) сприяє розвитку системного мислення, дозволяючи студентам наочно простежувати зв'язки між економічними показниками, логістичними ланцюгами та фінансовими потоками. Використання генеративного дизайну (Leonardo) додає унікальності навчальним матеріалам, посилюючи естетичний вплив на аудиторію.

Персоналізація освітньої траєкторії через допоміжні сервіси. Сучасні платформи підтримки самостійної роботи (TutorAI, UnstuckStudy) створюють умови для безперервного професійного розвитку (lifelong learning). Пошукові системи нового покоління (You.com, Perplexity) радикально трансформують методологію наукового пошуку, надаючи відповіді з посиланнями на верифіковані джерела. Це дозволяє студентам критично оцінювати інформацію, уникаючи плагіату та недостовірних даних. Програми розвитку цифрових навичок (Grow with Google) доповнюють академічну базу практичними компетенціями, що підвищує конкурентоспроможність випускників на ринку праці.

Безпековий та управлінський контур освітнього процесу. Інтеграція засобів кібербезпеки (VirusTotal, LastPass) у освітній процес формує у здобувачів цифрову етику. Це не лише захищає персональну інформацію, а й розвиває цифрову відповідальність. Використання конфіденційних пошукових систем (DuckDuckGo) навчає студентів захищати свій цифровий слід. Водночас інструменти академічного менеджменту (Zotero, Obsidian, Quillbot) автоматизують рутинні аспекти наукової роботи: від упорядкування бібліографії до стилістичного редагування текстів, що суттєво підвищує продуктивність дослідницької діяльності.

Трансформаційна роль штучного інтелекту. Впровадження генеративних моделей (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, Deepseek, Qwen) відкриває нові горизонти для адаптивного викладання. ШІ-асистенти дозволяють викладачеві:

- моделювати складні бізнес-ситуації для практичних занять;
- персоналізувати тестові завдання відповідно до рівня підготовки кожного студента;
- забезпечувати миттєвий зворотний зв'язок (feedback) при виконанні самостійних робіт.

Узагальнюючи вищевикладене, можна констатувати, що системна імплементація інноваційного цифрового інструментарію виступає фундаментальною умовою проектування гнучкого та результативного освітнього середовища. Це не лише інтенсифікує розвиток професійного потенціалу нової генерації спеціалістів, а й детермінує безперервне інтелектуальне вдосконалення науково-педагогічних працівників. Такий підхід є невід'ємною складовою стратегічного функціонування сучасного закладу вищої освіти в умовах глобальних трансформацій.

Список використаних джерел:

1. Akyol T., Ergin O. The impact of interactive technologies on student engagement: A systematic review of the literature. *Educational Technology Research and Development*. 2023, 70(2), 537–561.
2. ISTE (International Society for Technology in Education). URL: <https://iste.org/>
3. Edutopia. URL: <https://www.edutopia.org/about/word-george-lucas-edutopias-role-education>
4. Center for Learning and Creative Technologies (CLCT). URL: <https://ict.usc.edu/>

Л. М. Радзіховська, канд. пед. наук, доцент
Вінницький торговельно-економічний інститут ДТЕУ

МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Навчальний матеріал з використанням цифрових освітніх інструментів, зокрема мультимедіа, через свою наочність, барвистість і простоту, здійснюють позитивний вплив, який досягається підвищенням психоемоційного фону учасників освітнього процесу. Впровадження цифрових інструментів у закладі

***ІННОВАЦІЙНІ ПРАКТИКИ ТА
ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В
НАУЦІ, ОСВІТІ, ЕКОНОМІЦІ***

**МАТЕРІАЛИ І ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-
ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ**

25 березня 2026 року

Редактор: Фатєєва Т.
Комп'ютерна верстка: Шуляк Н.

Підп. до друку 2026 р. Формат 60x84/16. Папір офсетний
Друк ксероксний. Ум. друк. арк. 2,73.
Обл.-вид. арк. 2,94. Тираж 2. Зам. №

Редакційно-видавничий відділ ВТЕІ ДТЕУ
21000, м. Вінниця, вул. Хмельницьке шосе, 25