

УДК 336.7:334.72-053.6

DOI: 10.31651/2076-5843-2025-3-92-99

**ПРОЩАЛИКІНА Аліна Миколаївна**

кандидат економічних наук, доцент  
завідувачка кафедри економіки та  
міжнародних економічних відносин  
Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького,  
м. Черкаси, Україна  
Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-9867-2555>  
[alina1026@ukr.net](mailto:alina1026@ukr.net)

**ГОРАЙ Андрій Владиславович**

Директор Черкаської загальноосвітньої  
школи І-ІІІ ступенів № 6 Черкаської міської  
ради  
м. Черкаси, Україна  
Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0002-8751-4970>  
[angor1983@ukr.net](mailto:angor1983@ukr.net)

**ГЕРАСИМЕНКО Олена Михайлівна**

Д.е.н., доцент кафедри економіки та  
міжнародних економічних відносин  
Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького,  
м. Черкаси, Україна  
Orcid ID <https://orcid.org/0000-0002-3144-0709>  
[em\\_gerasimenko@vu.cdu.edu.ua](mailto:em_gerasimenko@vu.cdu.edu.ua)

**ГРАЧОВ Дмитро Вікторович**

здобувач третього (освітньо-наукового)  
рівня вищої освіти – доктора філософії,  
Черкаський національний університет імені  
Богдана Хмельницького  
м. Черкаси, Україна  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3986-2644>  
[hrachov.dmytro422@vu.cdu.edu.ua](mailto:hrachov.dmytro422@vu.cdu.edu.ua)

## **ФОРМУВАННЯ ФІНАНСОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДІ ЧЕРЕЗ ВПРОВАДЖЕННЯ СТАРТАП-ПІДХОДІВ ТА ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ**

*Досліджено теоретичні та практичні засади формування фінансової грамотності молоді шляхом інтеграції стартап-підходів та інтерактивних методів навчання у освітній процес. Визначено, що використання проєктного навчання, бізнес-симуляцій, рольових та ігрових методик сприяє формуванню фінансового мислення, підприємницьких компетентностей і навичок прийняття економічно обґрунтованих рішень. Розглянуто особливості використання інтерактивних методів навчання підприємництва та фінансової грамотності у навчальних закладах України. Доведено, що інтерактивний формат навчання підвищує рівень мотивації, фінансової відповідальності та здатності до інноваційного мислення.*

***Ключові слова:** фінансова грамотність, молодь, стартап, інтерактивне навчання, гейміфікація, підприємницькі компетентності, фінансове мислення, економіка знань, профорієнтація, цифрова трансформація, цифрова економіка.*

**Постановка проблеми.** Глобальна цифрова трансформація економіки, формування економіки знань, посилення технологічної конкуренції та зростання рівня невизначеності бізнес-середовища зумовлюють необхідність переосмислення ролі людського капіталу як визначального чинника економічного розвитку. У таких умовах особливої актуальності набуває проблема підвищення підприємницької активності молоді та формування фінансової грамотності як базової компетентності економічно активного громадянина. Виклики цифрової економіки, яка потребує розвитку критичного мислення, креативності, здатності до швидкої адаптації, міждисциплінарної інтеграції знань та ефективної командної взаємодії зумовлюють необхідність трансформації навчального процесу через впровадження інтерактивних методів, стартап-підходів, бізнес-симуляцій і проєктно-орієнтованих форм роботи, що забезпечують моделювання реального підприємницького середовища. Сучасна молодь є активним суб'єктом цифрового середовища, тому ефективність освітнього процесу безпосередньо залежить від рівня її залученості. Пасивне сприйняття інформації поступається місцем моделі навчання через діяльність, проєктування та взаємодію. Тому необхідним є наукове обґрунтування механізмів формування фінансової грамотності молоді на засадах інтеграції

стартап-підходів та інтерактивних методів навчання як інструменту підвищення підприємницької активності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У зарубіжних дослідженнях відображається стійкий позитивний вплив застосування інтерактивних методів підприємницької освіти на підприємницькі наміри та поведінку. Бей Т. Дж., Цянь С., Мяо Ц., та Фіет Дж. О. у мета-аналітичному огляді 73 досліджень підтвердили підвищення мотивації до навчання та створення власних підприємницьких проєктів при застосуванні практичних та інтерактивних методів [1]. Лян Ю. Чен Р., Хонг Х., Лі С., Хан Л. на основі опитування 1188 студентів китайських університетів показують, що практико-орієнтована підприємницька освіта суттєво посилюють цифрові підприємницькі наміри, зокрема через навчання-орієнтоване використання соціальних мереж, тоді як розважальне використання соцмереж їх послаблюють [2]. Арентдт К. М., Крістенсен Б. Т., Єнсен В. М., Рангвід Б. С., Білле Т. доводять, що компетентнісні моделі навчання мають стійкий довгостроковий позитивний вплив на створення нових компаній незалежно від того, чи програма спеціалізується на підприємстві, чи на інших напрямках бізнес-адміністрування [3]. Хег Г. і Габріельсон Дж. у систематичному огляді еволюції педагогіки в підприємницькій освіті фіксують перехід від лекційно-теоретичних до інтерактивних, експериментальних і компетентнісних підходів, які краще відповідають реальним потребам ринку [4]. Генрі С. переосмислює роль викладача підприємництва, вказуючи на «контентний виклик» - необхідність постійного оновлення матеріалу відповідно до динаміки цифрової економіки та стартап-реалій [5].

Публікації українських вчених відображають адаптацію економічної та бізнес освіти до національного контексту. Пермінова С. розглядає світові тенденції дистанційного навчання, фактори прискореного зростання ринку освітніх технологій і приділяє увагу глобальним трендам: мобільна та корпоративна освіта, гейміфікація, VR/AR-технології, штучний інтелект (ШІ) як інструментам, що підвищують ефективність навчання [6]. Євтух О., Фастовець А. обґрунтували необхідність впровадження інтерактивних технологій у підготовку економістів та фахівців бізнес-профіль у вищій школі [7]. Стаття містить рекомендації щодо інтеграції ділових ігор та бізнес-симуляцій, кейс-стаді, проєктного навчання, рольових ігор та моделювання економічних процесів у навчальні плани вищих навчальних закладів економічного профілю.

Краус Н. М., Краус К. М., Марченко О. В. досліджують трансформацію економічної освіти під впливом цифровізації, підкреслюючи необхідність формування компетенцій, пов'язаних з цифровим бізнесом: створення онлайн-стартапів, використання платформ, даних, штучного інтелекту, блокчейн тощо [8]. Автори наголошують на необхідності адаптації навчальних програм до реалій віртуалізації бізнесу та глобальної конкуренції.

Ватаманюк Г., Газіна І., Дуткевич Т., Панчук Н., Лебідь І., Дутко О. досліджують роль інтерактивних методів доводячи, що ігрові, проєктні та комунікативні технології формують базові компетенції, необхідні для подальшого підприємницького мислення у шкільній освіті.

Незважаючи на значну кількість досліджень, присвячених формуванню фінансової грамотності молоді, у науковому дискурсі недостатньо розробленими залишаються питання інтеграції підприємницьких (стартап-) підходів із ігровими змагальними методиками як інструментом розвитку прикладних фінансових компетентностей. Недостатньо дослідженим залишається також питання механізмів впровадження змагальних стартап-симуляцій як механізму формування підприємницького мислення.

**Метою статті** є обґрунтування ефективності та систематизація інтерактивних методів навчання підприємству та фінансовій грамотності молоді.

**Викладення основного матеріалу дослідження.** Викладання економічних дисциплін, підприємництва та фінансової грамотності в сучасному світі потребує концептуального переосмислення методичних підходів та відходу від домінування традиційних лекційних форматів на користь інтерактивних та практикоорієнтованих моделей навчання. Такий перехід – це стратегічна відповідь на виклики сучасної економіки, де головною конкурентною перевагою стає не обсяг накопичених знань, а здатність швидко вчитися, експериментувати,

помилятися й адаптуватися. Саме тому викладання підприємництва та фінансової грамотності сьогодні – це насамперед створення середовища, в якому здобувач освіти не слухає про бізнес, а фактично «робить» бізнес, не вивчає фінансові інструменти абстрактно, а управляє віртуальним чи реальним бюджетом, не читає про стартапи, а створює, тестує та пітчить власну ідею.

Інтерактивні методи, засновані на гейміфікації, симуляціях, стартап-проектуванні та змагальних механізмах, дозволяють створити навчальне середовище, максимально наближене до функціонування ринкового середовища. Освітній процес перетворюється на простір апробації власних ідей, управління ресурсами, оцінювання інвестиційних можливостей, аналізу наслідків управлінських рішень та формування відповідальності за економічні результати.

В Україні розвиток малого та середнього бізнесу стримується, зокрема, недостатнім рівнем підприємницьких навичок серед молоді. Опитування U-Report UNICEF Україна показало, що серед молоді віком до 35 років лише 32% опитаних розглядають можливість започаткування власної справи, 24% не впевнені у можливості такого рішення, 10% уже започаткували. Серед основних бар'єрів, що заважають молоді розпочати власну справу в Україні названі відсутність власного капіталу (70%), відсутність практичних знань або досвіду (11%), недостатня підтримка з боку держави (5%) [11].

Низька готовність до започаткування власної справи часто зумовлена відсутністю знань та практичного досвіду, стратегічного мислення, фінансового планування та комунікаційних компетентностей. Це обумовлює необхідність трансформації підходів до економічної освіти через впровадження практикоорієнтованих, інтерактивних та стартап-орієнтованих форматів навчання вже починаючи зі школи. Це дозволить не лише підвищити рівень фінансової грамотності учнів, покращити їх профорієнтацію, але і сприятиме можливості започаткувати власну справу після закінчення школи.

Результати тривалих закордонних досліджень свідчать, що після впровадження у шкільну програму курсів щодо фінансової грамотності та підприємництва зменшується рівень прострочених та несплачених кредитів, зростає рівень інвестиційної активності громадян та у довгостроковому періоді підвищується підприємницька активність.

У дослідженні Урбана К., Шмайзера М., Коллінза Дж. М., Брауна А. показано, що впровадження шкільної програми фінансової освіти (2010–2011 рр.) у Бразилії зумовило те, що випускники рідше користувалися дорогими кредитами (зниження на 1,4 в.п. для кредитних карток) та мали менше прострочень платежів (0,9 в.п.). Крім того, через 8–9 років після випуску вони на 10% частіше ставали власниками мікропідприємств [12].

До схожих висновків привели результати досліджень у США: обов'язкові курси фінансової грамотності в школі підвищують кредитні бали молодих людей на 18–21 рік і знижують рівень прострочень платежів [13; 14].

Впровадження шкільного курсу про підприємництво у Данії з 2005 року сприяло збільшенню ймовірності запуску бізнесу протягом 3 років після випуску на 0,2 в.п., а для учнів бізнес-шкіл ефект був ще сильнішим – +0,4 в.п. (а для тих, чий батьки були підприємцями, – +1,1 в.п.) [15].

В Україні шкільний предмет «Економіка» з'явився в 10–11 класах як факультатив або профільний ще з середини 1990х років. З 2023/2024 р. економіку викладали тільки на профільному рівні (105 годин у 10–11 класах). Базовий рівень практично зник. Курс «Підприємництво і фінансова грамотність» став обов'язковим для 8-х класів НУШ з 2025/2026 н. р., а до цього (з 2021–2023 років) курс існував як вибірково-обов'язковий або факультативний. Оскільки ще не відбувся повний випуск учнів, які б навчалися за оновленими програмами протягом усього освітнього циклу, тому складно провести повноцінний аналіз довгострокового впливу такого навчання на зростання підприємницької активності, кількість стартапів чи самозайнятості серед молоді в Україні. Водночас триває активна фаза інституційної підготовки – оновлюються освітні стандарти, розробляються навчально-

методичні матеріали, а також здійснюється цілеспрямована підготовка та підвищення кваліфікації педагогічних кадрів для викладання підприємництва й фінансової грамотності.

У 2025 році розроблена Модельна програма «Стартап-покоління: від ідеї до успіху» (10–12 класи, 2025) для профільної загальної середньої освіти (планується впровадження з 2027 р. для перших випускників НУШ). Програма інтегрує стартап-підходи як наскрізну тему: від генерації ідей і бізнес-моделювання до пітчінгу та прототипування. Програма передбачає широке використання інтерактивних методів (дизайн-мислення, командна робота, симуляції, робота з цифровими інструментами), що відповідає вимогам профільної освіти та Нової української школи [16].

Національний банк України (НБУ) разом із партнерами (зокрема Junior Achievement Україна) навесні 2024 року провів дослідження рівня підприємливості та фінансової грамотності серед учнів 10-х класів, яке показало низький загальний рівень фінансової грамотності серед 10-класників (близько 46,6 %), при цьому 77,6 % учнів вказали на необхідність впровадити окремий предмет з фінансової грамотності у школі [17].

Важливу роль у формуванні підприємницького мислення та фінансової культури молоді відіграють ініціативи з боку державних інституцій, банківського сектору та бізнес-спільноти. Зокрема, щорічна освітня кампанія «Тиждень грошей» від НБУ є частиною міжнародної ініціативи «Global Money Week» і охоплює тисячі школярів та студентів через інтерактивні лекції, квести, вебінари, фінансові ігри та конкурси. Активну участь у розвитку молодіжного потенціалу також беруть комерційні банки та приватні ініціативи. Громадська організація діловий клуб «Партнер» адаптувала гру-симулятор «Життєвий капітал» для проведення у закладах освіти. Освітні проекти «Талан», «Гаразд» і програма «Сміливість бути» від «Кредобанку», ініціативи «Junior Achievement Ukraine», компанії «Genesis», стартап акселератора «УЕР» орієнтовані на розвиток лідерства, підприємницьких компетентностей, креативності та впевненості молоді у власних силах. Вони поєднують тренінгові формати, менторську підтримку, конкурсні відбори та практичні кейси з реального бізнес-середовища, що дозволяє учасникам отримати досвід поза межами традиційного класно-урочного навчання.

Проаналізувавши практики проведення освітніх ініціатив, власний досвід реалізації освітніх івентів авторами, результати дослідження зарубіжних і вітчизняних вчених узагальнимо досвід використання інтерактивних методів навчання у таблиці 1.

Наведені активності створюють середовище конкуренції, креативності, командної роботи та стимулюють прикладне застосування знань. Такі ініціативи мають подвійний ефект: з одного боку, вони підвищують вмотивованість школярів і студентів через елемент змагання, публічне визнання та можливість реалізації власних проєктів; з іншого – сприяють удосконаленню методик викладання, адже освітяни отримують зворотний зв'язок щодо ефективності навчальних підходів і інтегрують у навчальний процес практико-орієнтовані, інтерактивні формати. Таким чином, партнерство освіти, держави та бізнесу формує екосистему підтримки молодіжного підприємництва та фінансової грамотності в Україні.

Складність застосування інтерактивних методів навчання підприємству та фінансовій грамотності полягає не стільки в самих методах, скільки в умовах їх реалізації та готовності освітнього середовища до змін. Методична складність пов'язана з необхідністю високого рівня підготовки викладача та наявністю відповідного методичного супроводу. Ігрове моделювання, кейс-метод, стартап-проєкти, хакатони потребують не лише знання предмета, а й володіння фасилітаційними техніками, уміння керувати групою динамікою, оцінювати процес і результат діяльності. Без відповідної підготовки існує ризик формалізації інтерактивності, коли активність учнів не трансформується у глибоке засвоєння змісту. Організаційна складність полягає у часових та ресурсних обмеженнях. Інтерактивні методи зазвичай потребують більше часу, а також матеріально-технічного забезпечення, що потребує додаткового фінансування.

**Таблиця 1 – Особливості використання інтерактивних методів навчання підприємництва та фінансовій грамотності**

Назва методу	Опис сутності	Джерело / ініціатор	Емпіричні дані щодо використання
Фінансова гра-симулятор «Життєвий капітал»	Настільна або тренінгова гра, що моделює фінансове життя людини	ГО «Діловий клуб “Партнер”»	Тривалість: 2–4 години, тренінг. Підвищення рівня фінансової обізнаності, планування, інвестування та залученості (за результатами освітніх заходів)
«Тиждень грошей»	Серія інтерактивних лекцій, квестів, вікторин та конкурсів	НБУ	1 тиждень (щорічно). Широке охоплення учасників; позитивна динаміка тестування знань, розробка методичних матеріалів для вчителів, підвищення активності освітніх закладів
Шкільне підприємство	«ECO GRAS», «My Fox», «Вакуваті», «MakeMood», «Ecogreenbiz», «Each Craft», «Green Line»	Ініціативи шкіл України	Позаурочна діяльність. Учні розробляють продукт (наприклад, шкільний мерч, еко-сумки, агенція свят, дизайн-студія) та набувають досвід ведення реального бізнесу, де всі господарські питання вирішують самі учні.
Стартап-школи	Командна розробка бізнес-ідеї протягом обмеженого часу з менторською підтримкою	Університети, Український фонд стартапів	Тривалість: протягом семестру з подальшою підтримкою. Високий рівень мотивації та створення реальних проєктів, змагальність, менторство на всіх етапах, сприяння практичному втіленню ідей студентів та пошуку джерел фінансування
Бізнес-кейс-турнір	Аналіз і розв’язання реальних підприємницьких ситуацій	Університети, бізнес-партнери	Тривалість: 1-2 дні. Аналітичне мислення, фінансовий аналіз, стратегічне планування, можливість отримати робоче місце в компаніях
Освітній воркшоп з підприємництва	Інтерактивне навчання з виконанням практичних завдань	Банки, бізнес-структури, авторські програми	Тривалість: 2–4 години. Бізнес-моделювання, комунікація, робота в команді, зворотний зв’язок та висока залученість учасників
Зустрічі з підприємцями, день у компанії	Індивідуальна робота з підприємцем-наставником	Бізнес-асоціації, грантові програми	Тривалість: 2–4 години. Підвищення рівня кар’єрної визначеності, виробничі процеси на практиці, професійна самоідентифікація
Гейміфікація навчання	Настільні ігри, мобільні застосунки, навчальні платформи	Розробники ігор, університети, бізнес-школи	Тривалість: 2–4 години. Учні керують віртуальними компаніями, приймають рішення про ціноутворення, маркетинг, найм персоналу
VR/AR та імерсивне навчання	Передбачає занурення здобувача освіти в симульоване або доповнене середовище.	Освітні технологічні компанії, ГО з фінансової освіти	Знання формуються через досвід, взаємодію та прийняття рішень у максимально наближених до реальності умовах
Фінансова грамотність через поп-культуру	Аналіз бізнес-моделей у фільмах, подкасти, TikTok-челенджі.	Учителі, викладачі	Використовуються для інтерактивного обговорення бізнес-кейсів та реальних історій стартапів, що сприяє розвитку критичного мислення, аналізу фінансових рішень та розумінню економічної логіки підприємств.

*Складено авторами*

Зростаючий інтерес з боку суб'єктів господарювання до участі у таких заходах не є випадковим. По суті вони інвестують у підготовку фахівців, які володіють сучасними знаннями, практичними компетентностями та підприємницьким мисленням. Ідея системної співпраці держави, бізнесу, громадських організацій і органів місцевого самоврядування формує цілісну екосистему підготовки кадрів, яка поєднує кадрову і методичну роботу закладів освіти, поєднати нормативну та інституційну підтримку держави, практичний досвід бізнесу, гнучкість громадського сектору та врахування регіональних потреб розвитку.

**Висновки.** Інтерактивні методи, бізнес-ігри, симуляції, командна робота, зустрічі з практиками та можливість реалізації власних проєктів формують середовище, у якому розвиваються інноваційність і креативність молоді, підвищується їх вмотивованість і готовність до започаткування власної справи. У процесі такої діяльності молоді не лише засвоює теоретичні засади підприємництва, а й набуває досвіду прийняття економічно обґрунтованих рішень, управління ресурсами, оцінки ризиків та стратегічного планування. Використання стартап-підходів у навчанні сприяє формуванню підприємницького мислення, розвитку ініціативності та відповідальності за результати власної діяльності. Командна взаємодія, моделювання бізнес-середовища та практична апробація ідей створюють передумови для підвищення рівня економічної самостійності молоді, профорієнтації, стимулювання створення нових бізнес-ініціатив і, як наслідок, посилення підприємництва в країні.

Перспективи подальших досліджень доцільно зосередити на розробленні концептуальної моделі формування інтегрованого освітньо-підприємницького середовища, що забезпечує сталу взаємодію держави, бізнесу, громадських організацій та органів місцевого самоврядування. Важливою складовою подальших наукових пошуків є вивчення цифрових інструментів координації взаємодії (платформи спільних проєктів, електронні освітні середовища, бази менторів і роботодавців), а також дослідження мотиваційних механізмів залучення бізнесу до освітнього процесу як форми стратегічних інвестицій у людський капітал.

#### Список використаної літератури

1. Bae T. J., Qian S., Miao C., & Fiet J. O. The Relationship between Entrepreneurship Education and Entrepreneurial Intentions: A Meta-Analytic Review. *Entrepreneurship Theory and Practice*. 2014. 38(2). 217-254. <https://doi.org/10.1111/etap.12095>
2. Liang Y. Chen R., Hong H., Li S., Han L. Shaping digital entrepreneurial intention in higher education: the role of entrepreneurship education, creativity, and digital literacy among Chinese university students. *Journal of Innovation & Knowledge*. 2025. Vol. 10. № 4. P. 100586. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2025.100788>
3. Arendt K. M., Christensen B. T., Jensen V. M., Rangvid B. S., Bille T. Beyond entrepreneurship education: the long-term impact of higher education teaching models on new venture creation. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*. 2025. Vol. 31. № 11. P. 26-50.
4. Hägg G. and Gabriellsson, J. A systematic literature review of the evolution of pedagogy in entrepreneurial education research, *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*. 2020. Vol. 26 No. 5. pp. 829-861, doi: <https://doi.org/10.1108/IJEBR-04-2018-0272>
5. Henry, C. (2020). Reconceptualizing the role of the future entrepreneurship educator: an exploration of the content challenge. *Entrepreneurship & Regional Development*. 2020. 32(9-10). P. 657-676. <https://doi.org/10.1080/08985626.2020.1737416>
6. Morris, M. H., J. W. Webb, J. Fu, and S. Singbal. A Competency-based Perspective on Entrepreneurship Education: Conceptual and Empirical Insights. *Journal of Small Business Management*. 2013. 51 (3): 352-369. doi:10.1111/jsbm.12023.
7. Пермінова С. О. Створення EdTech стартапів як фактор розвитку онлайн-освіти. *Economy*. 2021. № 3. P. 82-86. DOI: 10.32702/2307-2105-2021.3.82.
8. Євтух О., та Фастовець А. Новітні технології інтерактивного навчання при підготовці фахівців з економіки. *Вісник школи*. 2010. №9. С. 48-56.
9. Краус Н. М., Краус К. М., Марченко О. В. Особливості навчання здобувачів економічної освіти цифровому підприємництву в інноваційному університеті. *Ефективна економіка*. 2021. № 1. URL: <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=8509> DOI: 10.32702/2307-2105-2021.1.9 (дата звернення: 11.08.2025).
10. Vatamaniuka H, Hazinab I., Dutkevych T, Panchukd N, Lebide I, Dutko O. The Role of Interactive Methods in Preparing Preschool Children for Studying at the New Ukrainian School. *International Electronic Journal of Elementary Education*. 2025. Vol. 17. № 1. P. 95-106.
11. U-Report. UNICEF Україна. Перешкоди для започаткування власного бізнесу серед молоді в Україні, Травень 9, 2025 URL: <https://ukraine.ureport.in/opinion/7898/> (дата звернення: 11.08.2025).
12. Urban C., Schmeiser M., Collins J. M., Brown A. The effects of high school personal financial education policies on financial behavior. *Economics of Education Review*, Volume 78, 2020, 101786, <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2018.03.006>.

13. Bruhn M., Garber G., Koyama S. and Zia B. The Long-Term Impact of High School Financial Education: Evidence from Brazil. April 8, 2024 URL: [https://files.consumerfinance.gov/f/documents/cfpb\\_bruhn-et-al-conference.pdf](https://files.consumerfinance.gov/f/documents/cfpb_bruhn-et-al-conference.pdf) (дата звернення: 24.05.2025)
14. Burke J., Collins J. M., Urban C. How Does Financial Education in High School Affect the Subjective Financial Well-being of Adults? URL: <https://cfs.wisc.edu/wp-content/uploads/2020/09/fin-ed-state-mandates-brief-9.20updated.pdf> (дата звернення: 24.05.2025)
15. Nielsen, K., Heblich, S., & Sarasvathy, S. D. Nationwide entrepreneurship content in secondary schools: Impact on entrepreneurial careers. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 2025. 19(4). 567–584. <https://doi.org/10.1002/sej.1551>
16. Міністерство освіти і науки України. Модельна навчальна програма «Стартап-покоління: від ідеї до успіху. 10-12 класи». Київ: МОН України, 2025. 20 с.
17. Дослідження рівня сформованості компетентності «Підприємливість і фінансова грамотність». Національний банк України. 2024. URL: <https://talan.bank.gov.ua/uploads/files/doslidzhennia-z-fingramotnosti-sered-uchniv-2024.pdf?v=6> (дата звернення: 24.05.2025)

#### References:

1. Bae T. J., Qian S., Miao C., Fiet J. O. (2014). The relationship between entrepreneurship education and entrepreneurial intentions: A meta-analytic review. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 38(2), 217–254. <https://doi.org/10.1111/etap.12095>
2. Liang Y., Chen R., Hong H., Li S., Han L. (2025). Shaping digital entrepreneurial intention in higher education: the role of entrepreneurship education, creativity, and digital literacy among Chinese university students. *Journal of Innovation & Knowledge*, 10(4), 100586. <https://doi.org/10.1016/j.jik.2025.100788>
3. Arendt K. M., Christensen B. T., Jensen V. M., Rangvid B. S., Bille T. (2025). Beyond entrepreneurship education: the long-term impact of higher education teaching models on new venture creation. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 31(11), 26–50.
4. Hägg G., Gabrielsson J. (2020). A systematic literature review of the evolution of pedagogy in entrepreneurial education research. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, 26(5), 829–861. <https://doi.org/10.1108/IJEER-04-2018-0272>
5. Henry C. (2020). Reconceptualizing the role of the future entrepreneurship educator: an exploration of the content challenge. *Entrepreneurship & Regional Development*, 32(9–10), 657–676. <https://doi.org/10.1080/08985626.2020.1737416>
6. Morris M. H., Webb J. W., Fu J., Singhal S. (2013). A competency-based perspective on entrepreneurship education: Conceptual and empirical insights. *Journal of Small Business Management*, 51(3), 352–369. <https://doi.org/10.1111/jsbm.12023>
7. Perminova S. O. (2021). Creating EdTech startups as a factor in the development of online education. *Economy*, 3, 82–86. <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2021.3.82>
8. Yevtukh O., Fastovets A. (2010). New interactive learning technologies in training economics specialists. *Vyshcha shkola [Higher School]*, 9, 48–56.
9. Kraus N. M., Kraus K. M., Marchenko O. V. (2021). Features of teaching economics students digital entrepreneurship in an innovative university. *Efektivna ekonomika [Effective Economy]*, 1. <http://www.economy.nayka.com.ua/?op=1&z=8509> (Accessed: 11.08.2025). <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2021.1.9>
10. Vatamaniuk H., Hazina I., Dutkevych T., Panchuk N., Lebid I., Dutko O. (2025). The role of interactive methods in preparing preschool children for studying at the New Ukrainian School. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 17(1), 95–106.
11. U-Report. UNICEF Ukraine. (2025, May 9). Obstacles to starting own business among youth in Ukraine. <https://ukraine.ureport.in/opinion/7898/> (Accessed: 15.06.2025).
12. Urban C., Schmeiser M., Collins J. M., Brown A. (2020). The effects of high school personal financial education policies on financial behavior. *Economics of Education Review*, 78, 101786. <https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2018.03.006>
13. Bruhn M., Garber G., Koyama S., Zia B. (2024, April 8). The long-term impact of high school financial education: Evidence from Brazil. [https://files.consumerfinance.gov/f/documents/cfpb\\_bruhn-et-al-conference.pdf](https://files.consumerfinance.gov/f/documents/cfpb_bruhn-et-al-conference.pdf) (Accessed: 15.02.2025).
14. Burke J., Collins J. M., Urban C. (2020). How does financial education in high school affect the subjective financial well-being of adults? <https://cfs.wisc.edu/wp-content/uploads/2020/09/fin-ed-state-mandates-brief-9.20updated.pdf> (Accessed: 15.02.2025).
15. Nielsen K., Heblich S., Sarasvathy S. D. (2025). Nationwide entrepreneurship content in secondary schools: Impact on entrepreneurial careers. *Strategic Entrepreneurship Journal*, 19(4), 567–584. <https://doi.org/10.1002/sej.1551>
16. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy [Ministry of Education and Science of Ukraine] (2025). *Model educational program "Startup Generation: from idea to success. Grades 10–12"*. Kyiv: MON Ukrainy.

17.Natsionalnyi bank Ukrainy [National Bank of Ukraine] (2024). *Study of the level of formation of competence "Entrepreneurship and financial literacy"*. <https://talant.bank.gov.ua/uploads/files/doslidzhennia-z-fingramotnosti-sered-uchniv-2024.pdf?v=6> (Accessed: 15.02.2025).

**PROSHCHALYKINA Alina**

PhD in Economics, Associate Professor,  
Bohdan Khmelnytsky National University  
of Cherkasy, Cherkasy, Ukraine

**GORAI Andriy**

Director of Cherkasy Secondary School of I-III Degrees No. 6  
Cherkasy City Council  
Cherkasy, Ukraine

**GERASYMENKO Olena**

Dr. Sc. (Economics), Associate Professor,  
Bohdan Khmelnytsky National University  
of Cherkasy, Cherkasy, Ukraine

**GRACHOV Dmytro**

PhD student,  
Bohdan Khmelnytsky National University  
of Cherkasy, Cherkasy, Ukraine

## FORMATION OF YOUTH FINANCIAL LITERACY THROUGH THE IMPLEMENTATION OF STARTUP APPROACHES AND INTERACTIVE TEACHING METHODS

**Introduction.** *Teaching economics, entrepreneurship, and financial literacy in today's world requires a conceptual rethinking of methodological approaches and a shift away from traditional lecture formats in favour of interactive and practice-oriented learning models. This transition is a strategic response to the challenges of the modern economy, where the main competitive advantage is not the amount of accumulated knowledge, but the ability to learn quickly, experiment, make mistakes and adapt. That is why teaching entrepreneurship and financial literacy today is primarily about creating an environment in which students do not just listen to lectures about business, but actually 'do' business; do not study financial instruments in the abstract, but manage a virtual or real budget; do not read about start-ups, but create, test and pitch their own ideas. Interactive methods based on gamification, simulations, start-up design and competitive mechanisms allow us to create a learning environment that is as close as possible to the functioning of the market environment. The educational process becomes a space for testing one's own ideas, managing resources, evaluating investment opportunities, analysing the consequences of management decisions and developing responsibility for economic results.*

**Purpose.** *The purpose of the article is to justify the effectiveness and systematisation of interactive methods of teaching entrepreneurship and financial literacy to young people.*

**Results.** *The theoretical and practical principles of forming youth financial literacy through the integration of startup approaches and interactive teaching methods into the educational process have been studied. It has been determined that the use of project-based learning, business simulations, role-playing and game methods contributes to the formation of financial thinking, entrepreneurial competencies and skills for making economically sound decisions. The features of the use of interactive methods of teaching entrepreneurship and financial literacy in educational institutions of Ukraine have been considered. It has been proven that the interactive learning format increases the level of motivation, financial responsibility and the ability to think innovatively.*

**Originality.** *The experience of existing Ukrainian and international initiatives (games, competitions, start-up hackathons, VR/AR simulations) has been summarised, together with the authors' own experience of holding educational events and the results of scientific publications. This has made it possible to compare the effectiveness of interactive methods in the educational environment. The role of cross-sectoral partnerships in shaping a holistic environment for learning and human capital development is substantiated.*

**Conclusion.** *Interactive methods, business games, simulations, teamwork, meetings with practitioners, and the opportunity to implement their own projects create an environment in which young people's innovation and creativity develop, their motivation and readiness to start their own business increase. In the process of such activities, young people not only learn the theoretical foundations of entrepreneurship, but also gain experience in making economically sound decisions, managing resources, assessing risks and strategic planning. The use of start-up approaches in education contributes to the formation of entrepreneurial thinking, the development of initiative and responsibility for the results of one's own activities. Teamwork, business environment modelling, and practical testing of ideas create the conditions for increasing the economic independence of young people, career guidance, stimulating the creation of new business initiatives, and, as a result, strengthening entrepreneurship in the country.*

**Keywords:** *financial literacy, youth, startup, interactive learning, gamification, entrepreneurial competencies, financial thinking, knowledge economy, career guidance, digital transformation, digital economy.*

Одержано редакцією: 15.06.2025  
Прийнято до публікації: 17.08.2025