

Keywords: key competence, elective discipline, Masters of Dentistry, STEM approach, chaos theory, Data Science, treatment effectiveness.

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-164-2.2025.17>

УДК 378.091.3:8-051:[81'243:005.336.2]

Хижна О. П., Шпіца Р. І.

РОЛЬ ВИКОРИСТАННЯ СОЦІО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНОЇ МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФІЛОЛОГІВ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

У статті досліджено застосування соціо-ігрових технологій у фаховій підготовці майбутніх філологів в умовах російсько-української війни. Розглянуто впровадження соціо-ігрових технологій у навчально-виховний процес, проаналізовано форми їхнього практичного застосування: рольові ігри, імпровізаційні драматично-соціальні вправи, вправи на довіру та емоційну відкритість, мультимедійні та інтерактивні соціо-ігрові проекти.

Проаналізовано особливості застосування соціо-ігрових технологій у підготовці студентів-філологів та оцінено їхній вплив на розвиток професійних, комунікативних і креативних здібностей здобувачів освіти.

Зазначено, що гра є унікальним механізмом акумуляції та передавання соціального досвіду, пов'язаного з певними правилами і нормами поведінки в різних ситуаціях. Соціо-ігрові технології відрізняються від загальних ігрових тим, що вони акцентують увагу не лише на індивідуальній грі, а й на соціальній взаємодії учасників у групі. Сприяють розвиткові колективної комунікації, співпраці, соціального навчання, а також побудові спільного сенсу через ігрові ситуації.

Вказано, що соціо-ігрові технології базуються на фундаментальних засадах інтерактивності та ситуативності освітнього процесу, які передбачають створення освітнього середовища, де студенти є не просто пасивними отримувачами знань, а учасниками, які взаємодіють між собою і виконують колективні творчі завдання, а також висвітлено приклади ефективної міждисциплінарної взаємодії та способи формування психологічної стійкості студентів-філологів.

Підкреслено значення використання соціо-ігрових технологій для розвитку творчих здібностей студентів-філологів, а також їхньої ролі у підвищенні якості освітньої діяльності. Встановлено, що застосування соціо-ігрових технологій у фаховій підготовці студентів-філологів сприяє формуванню цілісного професійного та особистісного розвитку студентів.

Ключові слова: соціо-ігрові технології, студенти-філологи, іншомовна міжкультурна компетентність, філологів система неперервної освіти.

Сучасна вища освіта в Україні опинилася під значним впливом російсько-української війни, що спричинило серйозні трансформації у навчальних процесах, організації діяльності закладів вищої освіти та соціально-психологічному середовищі студентів і викладачів.

В епоху розширення політичних та економічних зв'язків між державами, об'єднання найрозвинутіших європейських країн в єдиний союз, який стає на допомогу Україні, все більшої значущості набуває проблема актуалізації

продуктивного співробітництва представників різних культур. Тенденції розвитку світової співдружності породжують соціальну потребу у фахівцях з високим рівнем міжкультурної компетентності. Актуальність дослідження процесу формування у студентів-філологів іншомовної міжкультурної компетентності обумовлена глобальною перебудовою освітнього простору України та світу в цілому.

В умовах воєнного стану система освіти України змушена швидко адаптуватися до нових реалій, враховувати загрозу безпеці учасників освітнього процесу, руйнування навчальної інфраструктури та масові переміщення студентів і персоналу. Як зазначено в інформаційно-аналітичному збірнику «Освіта України в умовах воєнного стану» основними викликами вищої освіти сьогодні є:

1. Загроза життю та здоров'ю учасників освітнього процесу – здобувачів та персоналу закладів вищої освіти.

2. Значні руйнування освітньої інфраструктури: пошкодження приміщень закладів вищої освіти, навчального обладнання та баз для практики.

3. Масштабне переміщення учасників освітнього процесу всередині країни та за кордон, що призвело до значних втрат серед здобувачів вищої освіти і науково-педагогічного персоналу.

4. Загострення проблеми доступу до вищої освіти, порушення безперервності навчального процесу.

5. Втрата управлінського контролю над освітою на територіях, що перебувають під тимчасовою окупацією або у зоні бойових дій.

6. Примусова переорієнтація українських здобувачів вищої освіти на російські навчальні програми та підручники, а також перехід на російську мову навчання на окупованих територіях.

7. Зменшення державного фінансування вищої освіти» [2, с. 12].

У контексті цих викликів особливої актуальності набуває фахова підготовка майбутніх філологів, адже їхня освітня траєкторія поєднує високий рівень професійної майстерності з потребою адаптації до складних соціально-психологічних умов. Студенти-філологи, як майбутні педагоги та дослідники, стикаються з необхідністю збереження високих стандартів підготовки, одночасно долаючи стресові чинники воєнного часу, зміну традиційних форматів навчання. У цих умовах критично важливим стає впровадження інноваційних підходів до навчання, які не лише підтримують професійний розвиток, а й формують психологічну стійкість, креативність та здатність до ефективної взаємодії у колективі. Вивчаючи готовність майбутніх фахівців до педагогічної діяльності, колектив науковців (Т. Мієр, Г. Бондаренко, О. Хижна, А. Клименчук) репрезентував результати дослідження філософського, психологічного й педагогічного аспектів впливу феномену «знання» на формування смислового поля терміна «гнучкість педагогічного знання». Сутність цього терміна розглянуто, як: 1) особистісну якість, яка формується в результаті виконання дій; 2) основний компонент світогляду вчителя, що визначає ставлення до здійснення педагогічної діяльності; 3) процес

педагогічної діяльності, на якому позначаються види, характеристики та рівні знання» [4].

Одним із перспективних напрямів професійної підготовки майбутніх філологів, вважаємо, є застосування соціо-ігрових технологій, що забезпечують активну взаємодію студентів, розвиток імпровізаційних і комунікативних навичок, а також формування психологічної стійкості в умовах складних освітніх і сценічних викликів.

Мета статті – проаналізувати застосування соціо-ігрових технологій у підготовці студентів-філологів, оцінити їхній вплив на розвиток професійних, комунікативних та креативних здібностей студентів.

Спираючись на концепцію інформаційного суспільства, значну увагу приділяємо зростанню в сучасному суспільстві значущості інформації та інформаційних процесів. З цих позицій інформаційне суспільство розуміється нами як важливий чинник формування іншомовної міжкультурної компетентності майбутніх філологів.

У дослідженні показано, що сутнісні характеристики іншомовної міжкультурної компетентності майбутніх філологів визначаються такими *рисами інформаційного суспільства*, як:

- становлення інформації та інформаційних технологій як стратегічного чинника, ресурсу розвитку і основної продуктивної сили сучасного інформаційного суспільства;

- глобалізація процесів і явищ (формування єдиного світу, єдиного інформаційного простору, що сприяють взаємопроникненню культур); підвищення ролі інформаційного середовища як у сфері послуг, так і у освітній сфері у цілому;

- становлення “мережевого” характеру суспільства, що змінює колишню стратифіковану структуру суспільства;

- актуалізація інформації, знань і кваліфікації суб’єкта як головного чинника влади й управління;

- зміна ролі особистості (зростання інструментальних можливостей впливу окремої людини на інформаційні процеси всього суспільства);

- перебудова пізнання (зміна характеру пізнавальної діяльності, заснованої на єдності процесів пізнання і методів наукового пізнання, гнучкості та багатогранності мислення; взаємозв’язки емоційно-чуттєвого, наочно-образного, формально-логічного й інтуїтивного мислення; системно-інформаційна, еволюційно-синергетична парадигми як новий стиль мислення);

- зміна статусу науки (набуття нового вигляду з інтенсивним використанням наукових знань в різних сферах людської діяльності; гуманізація науки, переосмислення її ролі і місця в розвитку людства; необхідність цілісності наукового знання);

- зближення природничо-наукового і гуманітарною знання та природничо-наукової і гуманітарної культури в цілому (підвищення значущості емоційної сфери, наявність трансдисциплінарних зв’язків; побудова єдиної картини світу, гуманітаризація наукового знання; відхід від технократизму тощо);

– становлення освіти як пріоритетної цінності суспільства (особлива роль освіти в інформаційному суспільстві: зростання інформаційних потоків, постійне оновлення знань, необхідність безперервної освіти впродовж усього життя людини тощо).

Дослідження ролі гри та ігрових технологій у професійній освіті активно ведуться як зарубіжними, так і українськими науковцями. Зокрема, британська дослідниця Н. Віттон професорка цифрового навчання, зосереджується на концепції *playful learning* – використанні гри як інструменту в академічному середовищі. Її співвітчизник Е. Берн у рамках проєкту ReMAP (Research in Media Arts and Play) розробляє міждисциплінарні медіа-мистецькі та ігрові методики навчання, зокрема симуляційні підходи у мистецтві. В українському контексті О. Гумена, що досліджує ігрові методики як засіб розвитку емоційної компетентності та творчих навичок студентів; Н. Головка досліджує, як ігрові форми сприяють мотивації та навчальній активності у вищій школі.

Соціо-ігрові технології ґрунтуються на активній взаємодії учасників у освітньому процесі, де кожен стає не лише виконавцем, але й співтворцем. Цей підхід сприяє формуванню у студентів-філологів не лише професійних навичок, але й міжособистісних компетенцій, що є невід'ємною складовою сучасної педагогічної культури. Соціо-ігрові технології дозволяють моделювати реальні педагогічні ситуації, формувати здатність до швидкого реагування, гнучкості мислення і творчого пошуку.

Як вважає С. Гончаренко «гра є унікальним механізмом акумуляції та передавання соціального досвіду й практичного (оволодіння засобами вирішення завдань), так і етичного, пов'язаними з певними правилами і нормами поведінки в різних ситуаціях» [1, с. 145].

Соціо-ігрові технології відрізняються від загальних ігрових тим, що вони акцентують увагу не лише на індивідуальній грі, а й, передусім, на соціальній взаємодії учасників у групі. Основний фокус – розвиток колективної комунікації, співпраці, соціального навчання і побудови спільного сенсу через ігрові ситуації. Тобто, соціо-ігрові технології використовують гру як інструмент для моделювання соціальних ролей, взаємозв'язків і вирішення групових завдань, тоді як просто ігрові технології можуть бути більш орієнтовані на індивідуальний досвід або розвагу без акценту на соціальні процеси.

Соціо-ігрові технології базуються на фундаментальних засадах інтерактивності та ситуативності навчального процесу. Вони передбачають створення освітнього середовища, у якому студенти є не просто пасивними отримувачами знань, а тими активними учасниками, що взаємодіють між собою, приймають різні ролі і виконують колективні творчі завдання. Особливістю таких технологій є динамічна зміна ролей, яка дає змогу кожному учаснику отримати багатогранний досвід – від виконавця до організатора процесу. Через занурення у ситуативно зумовлені ігрові форми студенти отримують унікальний досвід спільної творчості та комунікації, що є важливим фактором у становленні фахівця

Практичне впровадження соціо-ігрових технологій у філологічну освіту

може мати різні форми. Наприклад, драматично-рольові симуляції дозволяють студентам моделювати життєві ситуації, відтворюючи соціально-комунікативні аспекти. Це сприяє розвитку іншомовної міжкультурної компетентності та розумінню взаємодії між виконавцями і аудиторією. Також ефективними є креативні квести, які передбачають колективне вирішення завдань. У таких вправах група змушена скоординувати свої дії для вирішення проблеми, що розвиває навички командної роботи і швидкого адаптування до нових умов.

Соціально-комунікативні імпровізації заохочують миттєву реакцію на зміну обставин, що тренує гнучкість і здатність ефективно працювати у стресових або несподіваних ситуаціях. У свою чергу мультимодальні перформанси інтегрують різні види мовленнєвої діяльності, збагачуючи досвід комплексними виразними засобами. Інверсійне навчання, коли студенти беруть на себе роль тренерів або коучів, активізує усвідомлене засвоєння знань і формує відповідальність за спільний творчий процес.

Соціо-ігрові технології як педагогічний інструмент активно використовують різноманітні вправи, спрямовані на розвиток комунікаційних та емоційних навичок студентів. Вони дозволяють не лише вдосконалювати техніку виконання, а й розвивати самостійність, впевненість у собі, здатність до імпровізації та гнучкість у взаємодії з колегами і аудиторією.

Застосування соціо-ігрових технологій у навчанні студентів-філологів має суттєвий вплив на формування як професійних, так і особистісних якостей. По-перше, ці технології допомагають розвинути вміння зосереджуватись і повністю віддаватися виконавському акту, адекватно реагуючи на партнерів і глядачів. По-друге, вони стимулюють креативність і сприяють формуванню гнучкого мислення, необхідного для імпровізації і втілення певної ролі в обраній ситуації. Крім того, колективний характер навчання сприяє формуванню комунікативних навичок, вмінню працювати в команді. Не менш важливим є й психоемоційний аспект – соціо-ігрові вправи допомагають студентам знизити рівень тривожності, невпевненості, підвищити адаптивність та розвинути стійкість до стресу, що позитивно впливає на якість освітнього процесу.

Висновки. У ході дослідження соціо-ігрових технологій у фаховій підготовці студентів-філологів було встановлено, що їх застосування сприяє формуванню цілісного професійного та особистісного розвитку студентів. Інтеграція соціо-ігрових технологій дозволяє поєднувати розвиток технічних навичок виконавця з опануванням комунікативних та емоційних компетенцій, що особливо важливо в умовах змінного та стресового освітнього середовища.

Практичне застосування соціо-ігрових технологій, зокрема рольових ігор, імпровізаційних вправ, вправ на довіру та мультимедійних проєктів демонструє високий потенціал для розвитку психологічної стійкості, впевненості у собі та здатності до колективного творчого процесу.

Таким чином, соціо-ігрові технології є перспективним інструментом підготовки майбутніх філологів до професійної діяльності, що поєднує педагогічну, психологічну та філологічну складові. Вони дозволяють

створювати інтерактивне освітнє середовище, яке стимулює активну участь студентів у освітньому процесі, розвиток їхніх комунікативних та креативних здібностей, а також формує психологічну готовність до викликів професійної діяльності.

Використана література:

1. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 376 с.
2. Костюк С. С. Розвиток компетентностей міжкультурної комунікації студентів-іноземців на основному етапі навчання української мови : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2018. 292 с.
3. Міністерство освіти і науки України. (2023). Освіта і наука України в умовах воєнного стану : інформаційно-аналітичний збірник. Київ. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/serpneva-konferencia/2023/22.08.2023/Inform-analytic.zbirn-Osvita.v.umovah.voyennogo.stanu-vykl.rozv.povoyen.perspekt.22.08.2023.pdf>
4. Мієр Т., Бондаренко Г., Хижна О., Клименчук А. Гнучкість педагогічного знання: розкриття смислового поля у контексті феномена «знання». Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи. 2024. № 2 (12). С. 130–137. DOI: [https://doi.org/10.31499/2706-6258.2\(12\).2024.315025](https://doi.org/10.31499/2706-6258.2(12).2024.315025)
5. Осадча О. В. Формування міжкультурної компетенції студентів у контексті інтернаціоналізації вищої освіти. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2016. № 25, Том 1. С. 195-197.
6. Boal A. *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press, 2000. P. 208.
7. Miyer T., Holodiuk L., Romanenko L., Sakaliuk O., Khyzhna O., Shafranska K., Ji Zhidan. Motivators of cognitive activity, accompanying emotions and feelings in the conditions of traditional and e-learning throughout lifelong. *Ad Alta – Journal of interdisciplinary research*. 2022. Vol. 12. Issue 1. Sp. Issue 27. P. 129-135. URL : https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/120127/papers/A_23.pdf

References:

1. Honcharenko S. (1997). *Ukrayins'kyu pedahohichnyy slovnyk* [Ukrainian pedagogical dictionary]. Kyiv : Lybid', 1997. 376 s. [in Ukrainian].
2. Kostvuk S. S. (2018). *Rozvytok kompetentnostey mizhkul'turnoyi komunikatsiyi studentiv-inozemtsiv na osnovnomu etapi navchannya ukrayins'koyi movy : dys. ... kand. ped. nauk : 13.00.02* [Development of intercultural communication competencies of foreign students at the main stage of learning the Ukrainian language : dissertation ... candidate of pedagogical sciences : 13.00.02]. Kyiv, 2018. 292 s. [in Ukrainian].
3. *Ministerstvo osvity i nauky Ukrayiny Osvita i nauka Ukrayiny v umovakh voyennoho stanu : informatsiyno-analytychnyy zbirnyk* [Ministry of Education and Science of Ukraine. Education and Science of Ukraine under Martial Law: Information and Analytical Collection]. (2023). Kyiv. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/serpneva-konferencia/2023/22.08.2023/Inform-analytic.zbirn-Osvita.v.umovah.voyennogo.stanu-vykl.rozv.povoyen.perspekt.22.08.2023.pdf> [in Ukrainian].
4. Miier T., Bondarenko H., Khyzhna O., Klymenchuk A. (2024). *Hnuchkist pedahohichnoho znannia: rozkryttia smyslovoho polia u konteksti fenomena "znannia"* [Flexibility of pedagogical knowledge: revealing the semantic field in the context of the phenomenon of "knowledge"]. *Psykhologo-pedahohichni problemy suchasnoi shkoly*. № 2 (12). S. 130–137. DOI: [https://doi.org/10.31499/2706-6258.2\(12\).2024.315025](https://doi.org/10.31499/2706-6258.2(12).2024.315025) [in Ukrainian].
5. Osadcha O. V. (2016). *Formuvannya mizhkul'turnoyi kompetentsiyi studentiv u konteksti internatsionalizatsiyi vyshchoyi osvity* [Formation of intercultural competence of students in the context of internationalization of higher education]. *Naukovyy visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Ser.: Filolohiya*. 2016. № 25, Tom 1. S. 195-197 [in Ukrainian].
6. Boal A. (2000). *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press. 2000, p. 208. [in English].
7. Miyer T., Holodiuk L., Romanenko L., Sakaliuk O., Khyzhna O., Shafranska K., Ji Zhidan (2022). Motivators of cognitive activity, accompanying emotions and feelings in the conditions of traditional and e-learning throughout lifelong. *Ad Alta – Journal of interdisciplinary research*. Vol. 12. Issue 1. Sp. Issue 27. P. 129-135. URL : https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/120127/papers/A_23.pdf [in English].

O. KHYZHNA, R. SHPITSA. The role of using socio-gaming technologies for the formation of foreign language intercultural competence of future philologists in conditions of martial law.

The article examines the use of socio-game technologies in the professional training of future philologists in the conditions of the Russian-Ukrainian war. The introduction of socio-game technologies into the educational process is considered, the forms of their practical application are analyzed: role-playing games, improvisational dramatic and social exercises, exercises for trust and emotional openness, multimedia and interactive socio-game projects.

The features of the use of socio-game technologies in the training of philology students are analyzed and their impact on the development of professional, communicative and creative abilities of students is assessed.

It is noted that the game is a unique mechanism for the accumulation and transfer of social experience associated with certain rules and norms of behavior in various situations. Socio-game technologies differ from general game technologies in that they focus not only on individual play, but also on the social interaction of participants in a group. They contribute to the development of collective communication, cooperation, social learning, as well as the construction of a common meaning through game situations.

It is indicated that socio-game technologies are based on the fundamental principles of interactivity and situationality of the educational process, which involve the creation of an educational environment where students are not just passive recipients of knowledge, but participants who interact with each other and perform collective creative tasks, and examples of effective interdisciplinary interaction and ways of forming the psychological resilience of philology students are also highlighted.

The importance of using socio-game technologies for the development of creative abilities of philology students, as well as their role in improving the quality of educational activities, is emphasized. It has been established that the use of socio-game technologies in the professional training of philology students contributes to the formation of holistic professional and personal development of students.

Keywords: *socio-game technologies, philology students, foreign language intercultural competence, philology system of continuing education.*

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-udu-164-2.2025.18>

УДК 378.147:004

Цоколенко О. А., Чумак М. Є.

ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розкрито теоретико-прикладні аспекти формування цифрової компетентності студентів в умовах вищої школи. Проблематизовано вплив цифрових трансформацій на зміну природи мислення суб'єктів пізнання на рівні процесу навчання та функціонування системи освіти у цілому. Унаочнено шляхи застосування інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) в освіті. Підкреслено значущість впливу на траєкторію освітнього поступу переходу від «парадигми викладання» (роль викладача – ретранслятор знань) до «парадигми навчання» (примноження у суб'єктів пізнання переліку компетенцій) на рівні вищої школи. Виокремлено різновиди компетенцій – загальні (ключові), базові та профільні (спеціальні). Зауважено, що до переліку першого різновиду увійшли: цифрові, інформаційні, комунікативні, оціночні, проєктивні. Окреслено шляхом унаочнення семантичну відмінність