МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЛІНГВОДИДАКТИКИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0354-а-з-дн
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)
Матюха Софія Сергіївна

Керівник к.п.н., доц. Надточій Н.О.
Рецензент к.ф.н., доц. Голуб Ю.І.

Запоріжжя – 2026

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра англійської філології та лінгводидактики
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітня програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Надточій Н.О.
«____»_____ 2026 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

МАТЮСІ СОФІЇ СЕРГІЇВНІ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Використання ігрових технологій для формування соціокультурної компетенції здобувачів освіти з іноземної мови»
керівник кваліфікаційної роботи (проекту): Надточій Н.О., к.п.н., доцент

затверджені наказом ЗНУ від «13» березня 2025 року № 398-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту): 1 лютого 2026р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту): теоретичні розробки присвячені дослідженню соціокультурної компетенції та ігровим технологіям навчання

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1) здійснити огляд теоретичних джерел; 2) розглянути поняття соціолінгвістичної компетенції, різних типів ігор, які застосовуються в навчанні взагалі та в навчанні іноземної мови, зокрема; 3) надати методичні рекомендації, щодо застосуваня ігрових технологій навчання для вивчення іноземної мови.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Надточій Н.О. к.п.н., доц.	15.03.2025	15.03.2025
Розділ 1	Надточій Н.О. к.п.н., доц.	24.06.2025	24.06.2025
Розділ 2	Надточій Н.О. к.п.н., доц.	7.10.2025	7.10.2025
Висновки	Надточій Н.О. к.п.н., доц.	9.01.2026	9.01.2026

6. Дата видачі завдання: 15.03.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз;	квітень 2025	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2025	виконано
3.	Написання вступу	червень 2025	виконано
4.	Написання розділу 1	липень 2025	виконано
5.	Написання розділу 2	серпень 2025	виконано
6.	Написання розділу 3	жовтень 2025	виконано
7.	Формулювання висновків	листопад 2025	виконано
8.	Проходження нормоконтролю	грудень 2025	виконано
9.	Одержання відгуку та рецензії	січень 2026	виконано
10.	Захист	лютий 2026	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ С. С. Матюха
(підпис)

Керівник роботи (проекту) _____ Н. О. Надточій
(підпис)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ М. В. Залужна
(підпис)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 51 стор., 50 джерел.

Об'єкт дослідження: процес навчання іноземної (англійської) мови у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження: методика використання ігрових технологій для формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти під час вивчення англійської мови.

Мета дослідження: теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності використання ігрових технологій у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови.

Теоретико-методологічні засади: наукові праці вітчизняних та зарубіжних науковців, присвячені питанням міжкультурної комунікації (G. Neuner, J. P. Lantolf), соціокультурного підходу (Н. Бориско, О. Пометун, І. Гаркуша) та використання рольових ігор і симуляцій у навчанні (D. Crookall, M. Martínez Lirola, О. Кривенко, В. Лисенко).

Отримані результати: Соціокультурна компетенція – багатокомпонентна інтегративна характеристика мовної особистості, що охоплює систему знань про культурні норми, вміння адекватно використовувати мовні засоби в соціальному контексті та готовність до міжкультурного діалогу. Розроблено та апробовано комплекс ігрових завдань (рольові, симуляційні, ділові та цифрові ігри на платформах Kahoot, Mentimeter), спрямованих на розвиток когнітивного, операційно-діяльнісного та ціннісно-мотиваційного компонентів компетенції. Експериментальна перевірка підтвердила підвищення рівнів сформованості соціокультурної компетенції у студентів завдяки впровадженню запропонованої методики.

Ключові слова: *соціокультурна компетенція, ігрові технології, англійська мова, вища школа, міжкультурна комунікація, рольова гра, цифрові ігри*

ЗМІСТ

ВСТУП…….. 4

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ…….. 9

1.1 Поняття соціокультурної компетенції у сучасній лінгводидактиці.... 9

1.2 Структура соціокультурної компетенції…… 13

1.3 Ігрові технології у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови…… 16

РОЗДІЛ 2 ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ШКОЛІ…….. 19

2.1 Педагогічні засади використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов……. 19

2.2. Класифікація ігрових технологій у навчанні іноземних мов…….. 23

2.3. Методика організації ігрових технологій……..... 26

РОЗДІЛ 3 ПЕДАГОГІЧНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ З ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ…….. 29

3.1 Мета, завдання та процедура педагогічного експерименту ……... 29

3.2 Критерії, показники та рівні сформованості соціокультурної компетенції……. 42

3.3 Результати педагогічного експерименту……...…… 45

ВИСНОВКИ…….. 48

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…….. 51

ДОДАТОК А…….. 58

ВСТУП

У сучасних умовах глобалізації, інтенсифікації міжкультурних контактів та інтеграції України у європейський і світовий освітній простір особливої актуальності набуває проблема формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти у процесі вивчення іноземної мови. Володіння іноземною мовою на сучасному етапі розглядається не лише як засіб комунікації, а й як інструмент пізнання культури, системи цінностей, норм поведінки та способів мислення носіїв мови [Кремень 2010, с. 8.]. Саме тому навчання іноземної мови у закладах вищої освіти має бути спрямоване на підготовку фахівця, здатного до ефективної міжкультурної взаємодії.

Одним із перспективних напрямів удосконалення методики викладання іноземних мов є використання ігрових технологій, які сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів, підвищенню мотивації до навчання та створенню умов для моделювання автентичних соціокультурних ситуацій спілкування. Ігрові технології дозволяють інтегрувати мовні, комунікативні та соціокультурні компоненти навчання, що робить їх ефективним засобом формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти.

Проблема формування соціокультурної компетенції у процесі навчання іноземних мов висвітлювалася у працях вітчизняних і зарубіжних науковців, зокрема в аспектах міжкультурної комунікації , соціокультурного підходу та компетентнісної парадигми освіти.

У працях G. Neuner, J. P. Lantolf, M. Poehner соціокультурна компетентність розглядається як необхідна умова успішної міжкультурної комунікації, що забезпечує адекватну мовленнєву поведінку в іншомовному середовищі. Сучасні дослідження (M. Djuraeva, M. Mammadova, A. Kovtun, G. Zhumabekova) акцентують увагу на інтегративному характері соціокультурної компетентності, яка поєднує знання культурних норм, цінностей, моделей поведінки та уміння застосовувати їх у реальних

комунікативних ситуаціях

Українські науковці (Н. Бориско, О. Пометун, Л. Надольська, І. Гаркуша) підкреслюють значущість соціокультурного підходу саме у вищій освіті, зокрема у підготовці майбутніх учителів іноземної мови, де формування соціокультурної компетентності тісно пов'язане з професійною ідентичністю педагога

У працях D. Crookall, M. Martínez Lirola, P. Gavrylenko рольові ігри та симуляції розглядаються як ефективний спосіб моделювання соціальних і культурно зумовлених комунікативних ситуацій, що сприяє розвитку критичного мислення, емпатії та навичок соціальної взаємодії. Дослідження українських авторів (О. Кривенко, В. Лисенко, Л. Морська) доводять, що рольові та симуляційні ігри створюють умови для наближення навчального процесу до реального міжкультурного спілкування, що позитивно впливає на формування соціокультурної та міжкультурної компетентності студентів. Зарубіжні дослідники (J. P. Gee, J. Reinhardt, J. Sykes, A. Theofylaktos) наголошують, що цифрові ігри сприяють зануренню студентів у автентичні комунікативні сценарії, стимулюють мотивацію та активне залучення до навчального процесу. Наукові дослідження останніх років (Z. Sadiqzade, X. Shang, O. Krekoten) розглядають цифрові ігри як інструмент розвитку міжкультурної обізнаності через аналіз комунікативних стилів, культурних відмінностей і соціальних норм, що є особливо актуальним в умовах глобалізації

У працях K. Kapp, K. Werbach, G. Zichermann, О. Ковальчук, О. Пасічник, І. Шиманович гейміфікація трактується як педагогічна стратегія, що підвищує навчальну мотивацію та сприяє формуванню ключових компетентностей здобувачів освіти, зокрема у розвитку комунікативних і соціокультурних умінь

Разом із тим питання цілеспрямованого використання ігрових технологій саме для формування соціокультурної компетенції студентів-філологів потребує подальшого теоретичного осмислення та практичної

розробки, що зумовлює **актуальність** обраної теми дослідження.

Об'єктом дослідження є процес навчання іноземної (англійської) мови у закладах вищої освіти.

Предметом дослідження є методика використання ігрових технологій для формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти під час вивчення англійської мови.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та експериментальна перевірка ефективності використання ігрових технологій у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови.

Для досягнення поставленої мети передбачено розв'язання таких **завдань**:

1) проаналізувати поняття соціокультурної компетенції та визначити її структуру у сучасній лінгводидактиці;

2) охарактеризувати роль соціокультурного та міжкультурного підходів у навчанні іноземних мов у вищій школі;

3) визначити сутність, види та дидактичний потенціал ігрових технологій у навчанні англійської мови;

4) розробити комплекс ігрових завдань, спрямованих на формування соціокультурної компетенції студентів;

5) експериментально перевірити ефективність запропонованої методики та проаналізувати результати дослідження.

У процесі дослідження було використано такі **методи**: теоретичні (аналіз, синтез, узагальнення, систематизація наукових джерел з лінгводидактики, методики викладання іноземних мов та педагогіки); емпіричні (спостереження, анкетування, тестування, педагогічний експеримент); статистичні методи обробки результатів експериментального навчання.

Наукова новизна дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні можливостей ігрових технологій як ефективного засобу формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови та у

розробці авторського комплексу ігрових завдань, орієнтованих на моделювання соціокультурних ситуацій міжкультурної комунікації.

Теоретичне значення роботи полягає в поглибленні наукових уявлень про структуру соціокультурної компетенції та шляхи її формування у процесі навчання англійської мови у закладах вищої освіти.

Практичне значення дослідження полягає в можливості використання розроблених ігрових завдань та методичних рекомендацій у практиці викладання англійської мови студентам-філологам.

Апробація результатів дослідження здійснювалася під час педагогічного експерименту на заняттях з англійської мови у закладі вищої освіти, а також шляхом обговорення результатів на науково-практичній конференції та оприлюднення в публікаціях:

1. Матюха С. Використання ігрових технологій у навчанні іноземної мови у ВНЗ. *Різдвяні студентські наукові читання : Vita in lingua : Матеріали IV Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (Запоріжжя, 12 грудня 2025 р.).* Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2026. С. 174–176.

2. Матюха С. Засоби формування іншомовної соціокультурної компетенції. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів, докторантів і молодих вчених «Молода наука-2025».* Запоріжжя : ЗНУ, 2025. Т.3. С. 207–209.

Структура роботи зумовлена метою та завданнями дослідження і складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

У вступі обґрунтовуються вибір теми дослідження, її актуальність, стан вивченості питання, зазначаються об’єкт і предмет дослідження, формулюються мета й завдання роботи, описується її загальна методика, практична значущість, називаються джерела фактичного матеріалу, наводяться дані про її структуру.

У першому розділі розглядаються підходи до визначення поняття

«соціокультурна компетенція» та її структура. Уточнюється поняття ігрова технологія навчання, розглядаються основні класифікації ігор, а також суміжні поняття. Описуються та розглядаються функції ігор в освітньому процесі.

У другому розділі виявляються й описуються методичні рекомендації до застосування ігор в навчальному процесі взагалі та в навчання іноземних мов зокрема, описуються етапи проведення експерименту та цого результати.

У висновках узагальнюються результати проведеного дослідження, їх співвідношення із загальною метою та конкретними завданнями, поставленими у вступі, а також накреслюються перспективи подальшого вивчення розглянутих у роботі проблем.

Загальна кількість сторінок – 51, кількість використаних джерел – 50.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

1.1 Поняття соціокультурної компетенції у сучасній лінгводидактиці

У сучасній лінгводидактиці поняття соціокультурної компетенції розглядається як один із ключових складників іншомовної комунікативної компетентності, що забезпечує ефективність міжкультурної взаємодії. У межах компетентнісної парадигми освіти володіння іноземною мовою передбачає не лише сформованість мовних і мовленнєвих навичок, а й здатність адекватно використовувати мовні засоби з урахуванням соціальних і культурних норм носіїв мови.

Українські дослідники трактують соціокультурну компетенцію як інтегровану якість особистості, що охоплює знання про культуру, традиції, соціальні норми та цінності країни мови, яка вивчається, а також уміння застосовувати ці знання у процесі іншомовного спілкування. Так, О. Семенова визначає соціокультурну компетенцію як здатність суб’єкта навчання орієнтуватися у соціокультурному просторі іншомовного середовища та ефективно взаємодіяти з його представниками, дотримуючись прийнятих моделей мовленнєвої та немовленнєвої поведінки [Семенова]. Дослідниця наголошує на її тісному зв’язку з комунікативною та міжкультурною компетенціями.

Подібну позицію висловлює І. Гаркуша [Гаркуша 2024], яка розглядає соціокультурну компетенцію як результат засвоєння студентами соціокультурних знань, ціннісних орієнтацій і комунікативних стратегій, необхідних для успішного іншомовного спілкування. Дослідниця

підкреслює, що ця компетенція формується не ізольовано, а в процесі інтеграції мовного, соціального та культурного компонентів навчання.

У працях О. Холоденко соціокультурна компетенція трактується як динамічна система, що включає когнітивний, поведінковий та афективний компоненти. Авторка зазначає, що її формування сприяє подоланню культурних бар'єрів у комунікації та розвитку толерантного ставлення до представників інших культур, що є особливо важливим у контексті професійної підготовки майбутніх філологів [Холоденко].

У зарубіжній лінгводидактиці поняття соціокультурної компетенції часто розглядається в межах міжкультурного підходу. Зокрема, Г. Нойнер наголошує, що соціокультурна компетенція є необхідною умовою успішного функціонування іншомовної комунікативної компетентності, оскільки саме вона забезпечує розуміння культурно зумовлених значень мовних одиниць та мовленнєвих актів [Neuner 1996, p. 235]. На думку дослідника, навчання іноземної мови має бути спрямоване на формування здатності співвідносити власну культуру з культурою мови, що вивчається.

Закордонні дослідники також підкреслюють комплексний характер соціокультурної компетенції. У сучасних дослідженнях вона визначається як сукупність знань про соціальні практики та культурні реалії, умінь інтерпретувати поведінку мовців і готовності до міжкультурного діалогу. При цьому акцент робиться на практичному застосуванні соціокультурних знань у реальних або змодельованих комунікативних ситуаціях [Oberste-Berghaus 2024; Guryanov 2019].

У сучасних лінгводидактичних дослідженнях поняття *sociocultural competence* розглядається як необхідна умова успішного функціонування мовця в умовах глобалізованого міжкультурного простору. Науковці акцентують увагу на тому, що володіння іноземною мовою не може обмежуватися знанням граматичних структур і лексичних одиниць, оскільки мовлення завжди реалізується в конкретному соціокультурному контексті [Kovtun 2025; Martínez 2024].

Так, у роботах Г. Нойнера соціокультурна компетенція визначається як здатність інтерпретувати й продукувати мовлення з урахуванням соціальних ролей, культурно зумовлених норм поведінки та типових комунікативних сценаріїв іншомовного суспільства [Neuner 1996]. Автор підкреслює, що навчання іноземної мови має бути зорієнтоване на формування в студентів уміння співвідносити мовні засоби з конкретними соціальними ситуаціями, а також усвідомлювати відмінності між власною та іншою культурами.

Подальший розвиток цієї ідеї простежується у дослідженнях А. Ковтун та Г. Жумабекової, які розглядають соціокультурну компетенцію як інтегративне утворення, що включає культурні знання, соціальні навички та досвід міжкультурної взаємодії. Науковиці наголошують на тому, що соціокультурна компетенція формується в процесі активної комунікативної діяльності та потребує створення навчального середовища, максимально наближеного до автентичних умов іншомовного спілкування [Kovtun, Zhumabekova 2025]. Особлива увага приділяється здатності студентів адекватно реагувати на культурні відмінності та уникати комунікативних непорозумінь.

У дослідженні Н. Оберсте-Бергауз соціокультурна компетенція розглядається в ширшому контексті міжкультурної компетентності та освіти для демократичного громадянства. Автор підкреслює, що соціокультурний компонент навчання іноземних мов сприяє формуванню толерантності, критичного мислення та готовності до міжкультурного діалогу [Oberste-Berghaus 2024]. У цьому аспекті соціокультурна компетенція виходить за межі суто мовленнєвих умінь і набуває ціннісно-орієнтаційного характеру.

Деякі дослідники розглядають соціокультурну компетенцію як ключовий компонент навчання іноземних мов, у якому знання культурних цінностей, звичаїв, моделей поведінки та історичних традицій іншого суспільства розглядається як невід’ємна частина формування мовної особистості. Автори аргументують, що успішна комунікація в іншомовному середовищі можливе лише за умови наявності готовності до «діалогу

культур», де мовні знання поєднуються зі здатністю розуміти культурні коди взаємодії. Цей підхід підкреслює важливість соціокультурної компетенції не лише як навчальної мети, але і як засобу формування комунікативної ідентичності особистості [Mammadova 2023; Заредінова 2020; Киливник 2019].

Деякі автори також акцентують увагу на процесуальності та динамічності соціокультурної компетенції. Зокрема, у роботах, присвячених інтеграції інноваційних методів навчання, зазначається, що соціокультурна компетенція не формується шляхом пасивного засвоєння культурологічної інформації. Натомість вона розвивається у процесі виконання комунікативних завдань, участі в рольових іграх, симуляціях та інших видах навчальної діяльності, що передбачають моделювання реальних соціокультурних ситуацій [Вознюк 2009; Волик 2012; Надольська 2024; Спіріна 2005].

Таким чином, аналіз наукових джерел засвідчує спільність підходів українських і зарубіжних дослідників до розуміння соціокультурної компетенції як багатокомпонентного та динамічного утворення. Англомовна лінгводидактична традиція підкреслює її нерозривний зв’язок із міжкультурною комунікацією, соціальними практиками та ціннісними орієнтаціями, що є важливим теоретичним підґрунтям для подальшого обґрунтування ефективності використання ігрових технологій у процесі навчання іноземної мови у закладах вищої освіти.

Отже, аналіз наукових джерел свідчить про відсутність єдиного універсального визначення соціокультурної компетенції, проте більшість дослідників сходяться на думці, що вона є багатокомпонентним утворенням, яке поєднує знання, уміння, навички та ціннісні орієнтації, необхідні для ефективної міжкультурної комунікації. У контексті навчання іноземної мови у закладах вищої освіти соціокультурна компетенція розглядається як важлива складова професійної підготовки майбутніх фахівців, що зумовлює необхідність пошуку ефективних методів і технологій її формування.

З огляду на аналіз українських та англомовних лінгводидактичних джерел, у цій роботі робочим доцільно вважати інтегративне визначення, яке: поєднує знання, уміння та ціннісні орієнтації; акцентує на поведінковому аспекті (дія в комунікативній ситуації); є операційним, тобто придатним для формування й діагностики в умовах педагогічного експерименту; узгоджується з використанням ігрових технологій як методу навчання.

Соціокультурна компетенція – це інтегративна характеристика мовної особистості, що передбачає наявність системи знань про соціальні та культурні норми іншомовного суспільства, умінь адекватно інтерпретувати й використовувати мовні та немовні засоби спілкування відповідно до соціального контексту, а також готовність до толерантної та ефективної міжкультурної взаємодії.

1.2. Структура соціокультурної компетенції

На основі сучасних теоретичних досліджень соціокультурна компетенція розглядається як багатовимірне утворення, що включає низку взаємопов’язаних компонентів, які забезпечують здатність особистості адекватно функціонувати в іншомовному соціокультурному середовищі. Аналіз українських наукових джерел дозволяє виокремити основні структурні складові соціокультурної компетенції, що становлять її ядро.

Так, О. Семенова визначає, що соціокультурна компетенція є комплексним явищем і містить низку компонентів, які охоплюють різні аспекти соціокультурної реальності: від знань про соціальні, історичні та культурні особливості іншомовного соціуму до здатності практично застосовувати ці знання під час комунікації. За авторкою, структура компетенції включає лінгвокраїнознавчий, соціально-психологічний та культурологічний компоненти, кожний із яких виконує певну функцію у

процесі спілкування іншомовною мовою [Семенова].

У дослідженні Ю. Надольської та співавторів наводиться більш деталізована класифікація, згідно з якою соціокультурна компетенція містить такі компоненти: країнознавчий, лінгвокраїнознавчий, соціолінгвістичний, соціально-психологічний і культурологічний. Країнознавчий компонент забезпечує знання про соціальні структури, традиції й культурні практики народу цільової мови; лінгвокраїнознавчий – включає знання мовних одиниць з соціокультурною семантикою та мовні стратегії поведінки в культурних контекстах; соціолінгвістичний – охоплює розуміння взаємозв'язку між мовою й соціальними нормами; соціально-психологічний – передбачає уміння враховувати психологічні особливості комуніканта; культурологічний – пов'язаний із засвоєнням культурних цінностей і світоглядних особливостей іншої спільноти [Надольська 2024].

І. Гаркуша у своєму дослідженні також наголошує, що структура соціокультурної компетенції має дві ключові фази формування: семантизацію соціокультурних явищ та самостійну інтерпретацію культурних змістів. Перша фаза пов'язана із засвоєнням соціокультурної інформації (фактів, норм, традицій), а друга – із здатністю студентів самостійно аналізувати та інтерпретувати ці явища в процесі комунікативної діяльності [Гаркуша 2024, с. 103].

Спираючись на ці підходи, можна виокремити основні компоненти структури соціокультурної компетенції:

– когнітивний (інформаційний) компонент, що включає знання про країну, культуру, соціальні норми, цінності та способи взаємодії в соціумі;

– лінгвокраїнознавчий компонент, що передбачає знання соціокультурно забарвлених мовних одиниць, мовних моделей поведінки та комунікативних стратегій;

– соціолінгвістичний компонент, що забезпечує розуміння соціальних функцій мови, ролей співрозмовників та контекстуальних норм;

– соціально-психологічний компонент, спрямований на розвиток

умінь враховувати психологічні та культурні очікування співрозмовників;

– культурологічний (ціннісно-мотиваційний) компонент, що включає ціннісне сприйняття іншої культури, готовність до міжкультурної взаємодії та міжкультурної толерантності [Надольська 2024, Гаркуша 2024].

Ці компоненти структурують соціокультурну компетенцію як динамічне утворення, що розвивається в навчальному процесі не лише на рівні знань, але й через активну практичну діяльність, міжкультурну рефлексію та критичне осмислення культурних явищ. Такий підхід до структури соціокультурної компетенції дозволяє не лише описати її зміст, а й розробити відповідні дидактичні засоби для її формування, що має важливе значення для подальших розділів методичного дослідження.

Деякі дослідники розглядають соціокультурну компетенцію як багатовимірну система, що поєднує когнітивні, афективні та поведінкові аспекти міжкультурної взаємодії. Автори посилаються на класичні моделі М. Бірама (*savoirs*: знання, навички, ставлення) та Л. С. Виготського (соціальну природу мовлення), підкреслюючи, що успішне навчання мови повинно інтегрувати знання про соціальні норми, мовні практики й культурні реалії з критичною свідомістю та емпатією. Таким чином, стаття акцентує необхідність формування соціокультурної компетенції як фундаменту для міжкультурної комунікації та загальної компетентності сучасного здобувача [Kovtun Zhumabekova 2025, p. 100]**.**

У роботі "*The importance of student's sociocultural competence during their foreign language studies"* визнається, що соціокультурна компетенція є домінантним фактором успішної взаємодії в міжкультурних мовних контекстах, оскільки вона визначає здатність особистості адаптуватися до вимог комунікації, що змінюються. Автор наголошує, що мовна освіта повинна орієнтуватися не лише на розвитку мовних знань та навичок, але й на розумінні культурних моделей комунікації та соціальних ролей співрозмовників. Соціокультурна компетенція включає знання культурних кодів, усвідомлення соціальних очікувань і готовність до взаємодії з

представниками інших культурних груп [Mammadova 2023, p. 2].

Соціокультурна компетенція має також ключове значення для успішної міжкультурної комунікації**,** оскільки мовні навички без розуміння соціокультурних особливостей часто є недостатніми для реальної взаємодії. Авторка зазначає, що соціокультурна компетенція включає здатність розуміти цінності, переконання, поведінкові моделі та коди спілкування носіїв мови, а також адаптувати власну поведінку відповідно до різних культурних контекстів [Djuraeva 2025, p. 300]**.** Такий підхід сприяє розвитку комунікативної гнучкості та міжкультурної толерантності.

Тож, аналіз теоретичних джерел щодо структури соціокультурної компетенції свідчить про акцент на: культурних знаннях (включно з цінностями, традиціями, нормами поведінки) як обов'язковому компоненті успішної комунікації; інтеграції знань, умінь і ставлень (*attitudes*) – від когнітивного розуміння до морально-ціннісного ставлення та емпатії; обґрунтуванні соціокультурної компетенції як складової міжкультурної компетентності**,** необхідної для побудови діалогу культур і взаєморозуміння у глобалізованому суспільстві.

Розглянуті дослідження створюють міцне теоретичне підґрунтя для подальшого аналізу структури соціокультурної компетенції й її формування через ігрові технології**.**

1.3. Ігрові технології у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови

Сучасна лінгводидактика дедалі активніше звертається до ігрових технологій як ефективного інструменту формування ключових компетентностей, зокрема соціокультурної, у процесі навчання іноземних мов у закладах вищої освіти. Це зумовлено змінами освітньої парадигми,

орієнтацією на студентоцентроване навчання, а також необхідністю підготовки майбутніх фахівців до міжкультурної комунікації в реальних соціальних контекстах.

Українські науковці розглядають ігрові технології як інтегративний дидактичний засіб, що поєднує когнітивний, емоційний і діяльнісний компоненти навчання. Так, Л. Сущенко підкреслює, що навчальна гра створює умови для моделювання соціальних ролей і ситуацій, у яких студенти опановують норми соціальної взаємодії та культурно зумовлені моделі поведінки. На думку дослідниці, саме рольові та ситуаційні ігри є найбільш продуктивними для засвоєння соціокультурного досвіду, оскільки дозволяють відтворювати автентичні комунікативні сценарії [Сущенко 2015, с. 302].

У працях Калініна В. О. ігрові технології у викладанні іноземних мов у ЗВО розглядаються як засіб розвитку міжкультурної чутливості та толерантності. Автор зазначає, що ігрові форми роботи стимулюють рефлексію власних культурних установок і сприяють усвідомленню відмінностей між культурами, що є ключовим для формування соціокультурної компетенції [Калінін 2010, с. 45].

Дослідження Н. Бориско акцентують увагу на дидактичному потенціалі комунікативних ігор, які поєднують мовленнєву діяльність із культурним контекстом. Учена наголошує, що ігрові технології сприяють не лише засвоєнню країнознавчих знань, а й формуванню умінь адекватної поведінки у типових та нетипових міжкультурних ситуаціях [Бориско 2017, с. 60].

Серед зарубіжних дослідників проблема ігрових технологій у формуванні соціокультурної компетенції широко представлена в працях D. Crookall**,** який розглядає навчальні ігри та симуляції як модель соціальної реальності, у межах якої відбувається засвоєння культурних норм, цінностей і комунікативних стратегій [Crookall 2018, p. 850]. Учений підкреслює, що симулятивні ігри створюють безпечне середовище для експериментування з соціальними ролями та міжкультурною поведінкою.

У дослідженнях J. P. Lantolf ігрові технології аналізуються крізь призму соціокультурної теорії навчання. Автор доводить, що гра виступає формою опосередкованої діяльності, у процесі якої відбувається інтеріоризація культурних моделей через взаємодію з іншими учасниками [Lantolf 2017, p. 3]. Це робить ігрові технології особливо цінними для формування соціокультурної компетенції в умовах іншомовного середовища.

Важливий внесок у дослідження проблеми зробив Дж. Райнгардт, який акцентує увагу на цифрових ігрових технологіях та гейміфікації в навчанні іноземних мов. Науковиця зазначає, що цифрові ігри сприяють зануренню студентів у багатокультурні дискурсивні практики, розвивають навички інтерпретації культурних смислів і критичного осмислення соціальних норм.

Аналіз українських і зарубіжних наукових джерел засвідчує, що ігрові технології мають значний потенціал у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови. Вони забезпечують моделювання соціокультурних ситуацій, активізують міжкультурну взаємодію, сприяють розвитку ціннісних орієнтацій та формуванню здатності до адекватної поведінки в іншомовному соціальному середовищі. Це обґрунтовує доцільність використання ігрових технологій як одного з провідних методичних інструментів у професійній підготовці майбутніх фахівців-філологів.

Таким чином, аналіз теоретичних джерел засвідчує, що ігрові технології є не лише ефективним інструментом активізації мовної діяльності, а й потужним засобом формування соціокультурної компетенції. Вони забезпечують моделювання автентичних соціокультурних ситуацій, сприяють розвитку когнітивних, операційно-діяльнісних та ціннісно-мотиваційних компонентів компетенції, а також формують готовність студентів до міжкультурної взаємодії в різноманітних комунікативних контекстах.

РОЗДІЛ 2
ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

2.1 Педагогічні засади використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов

Ігрові технології в лінгводидактиці ґрунтуються на засадах діяльнісного, комунікативного та соціокультурного підходів до навчання іноземних мов. Вони спрямовані на активізацію мовленнєвої діяльності здобувачів освіти, залучення їх до соціальної взаємодії та моделювання автентичних або наближених до реальних комунікативних ситуацій. Основною метою використання ігрових технологій є створення навчального середовища, у якому студенти не лише засвоюють мовні одиниці, а й формують комунікативну, соціокультурну та стратегічну компетентності, необхідні для міжкультурного спілкування.

У межах сучасної педагогіки ігрові технології розглядаються як засіб інтеграції когнітивного, емоційного та діяльнісного компонентів навчання. Так, за концепцією О. Невмержицького [Невмержицький 2006, с. 56], навчальна гра виступає специфічним педагогічним інструментом, що забезпечує цілісне засвоєння навчального матеріалу через поєднання пізнавальної активності, емоційного залучення та практичної дії. Науковець підкреслює, що ігрові моделі дозволяють відтворювати автентичні соціокультурні сценарії, стимулюють критичне мислення та сприяють розвитку здатності до міжкультурної взаємодії.

Подібну позицію висловлює К. А. Борін [Борін 2020], який зазначає, що ігрові технології сприяють формуванню соціальної активності студентів, розвитку навичок комунікації та усвідомленню культурних відмінностей

через практичне моделювання комунікативних ситуацій. Дослідник наголошує, що навчальна гра дозволяє перевести процес засвоєння знань із репродуктивного в продуктивний, оскільки здобувачі освіти виступають активними учасниками комунікації, а не пасивними споживачами інформації.

Важливий внесок у розробку педагогічних засад ігрового навчання зробили Г. Кутасевич та Н. Якубовська, які розглядають ігрові технології як складову інтерактивного навчання. На їх думку, гра сприяє розвитку автономії здобувачів освіти, формуванню відповідальності за власний результат та навичок співпраці в групі. Особливої значущості ці характеристики набувають у процесі навчання іноземних мов, де ефективна комунікація неможлива без уміння взаємодіяти з іншими учасниками мовленнєвого процесу [Кутасевич 2021].

З позицій лінгводидактики ігрові технології тісно пов’язані з комунікативним підходом. Як зазначає Л. Ясногурська, навчальна гра створює умови для природного використання мовних засобів у ситуаціях, що мають комунікативну мету. Це сприяє формуванню мовленнєвої спонтанності, зниженню рівня мовленнєвої тривожності та підвищенню мотивації до вивчення іноземної мови [Ясногурська 2021, с. 224]. Крім того, ігрові технології дозволяють враховувати індивідуальні особливості здобувачів освіти, їхні когнітивні стилі та рівень мовної підготовки.

Ефективність використання ігрових технологій значною мірою залежить від дотримання певних педагогічних умов. По-перше, гра повинна відповідати навчальним цілям і змісту курсу іноземної мови, а не виконувати лише розважальну функцію. По-друге, необхідним є чітке структурування ігрової діяльності, визначення правил, ролей і очікуваних результатів. По-третє, викладач має виступати фасилітатором навчального процесу, спрямовуючи діяльність студентів і забезпечуючи зворотний зв’язок.

Зарубіжні дослідження підтверджують високу педагогічну цінність ігрових технологій у викладанні іноземних мов. Так, D. Crookall підкреслює, що рольові ігри та симуляції створюють так званий «безпечний простір» для

експериментування з мовними та культурними моделями поведінки. У такому середовищі здобувачі освіти можуть опановувати соціокультурні норми іншомовного спілкування без ризику реальних соціальних помилок, що особливо важливо на початкових і середніх етапах навчання [Crookall 2016, p. 850].

Дж. Райнгардт та Дж. Сайкс акцентують увагу на потенціалі цифрових ігрових технологій, які забезпечують високий рівень інтерактивності та мультикультурної інтеграції. Науковці зазначають, що цифрові ігри та ігрові платформи стимулюють студентів до самостійного пошуку культурних смислів, аналізу міжкультурних відмінностей і рефлексії власного досвіду іншомовної комунікації [Reinhardt, Sykes 2014]. Таким чином, ігрові технології виступають не лише засобом навчання мови, а й інструментом формування міжкультурної компетентності.

Особливої актуальності набуває використання ігрових технологій в умовах онлайн-навчання. Перехід до дистанційних та змішаних форм освіти зумовив необхідність адаптації традиційних ігор до цифрового середовища. За спостереженнями К. М. Капп, гейміфікація онлайн-курсів сприяє підвищенню мотивації студентів, збереженню їхньої навчальної активності та зниженню відчуття ізольованості. Онлайн-ігри, вікторини, симуляції та рольові завдання на платформах типу Moodle, Zoom або Google Classroom дозволяють підтримувати комунікативну спрямованість навчання навіть за відсутності фізичної взаємодії [Kapp].

Водночас використання ігрових технологій в онлайн-форматі потребує дотримання додаткових педагогічних умов. Зокрема, важливо забезпечити технічну доступність, зрозумілий інтерфейс і чіткі інструкції до ігрових завдань. Крім того, викладачеві необхідно враховувати обмежені можливості невербальної комунікації в онлайн-середовищі та компенсувати їх за допомогою візуальних, аудіо- та текстових засобів.

Отже, ігрові технології є ефективним педагогічним інструментом у навчанні іноземних мов за умови їх науково обґрунтованого та методично

виваженого використання. Вони забезпечують активізацію мовленнєвої діяльності, формування комунікативної та соціокультурної компетентностей, а також сприяють підвищенню мотивації здобувачів освіти як у традиційному, так і в онлайн-навчанні.

Таким чином, педагогічні засади використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов створюють теоретичне підґрунтя для їх подальшої методичної класифікації та практичної реалізації. Визначені в наукових дослідженнях принципи активізації мовленнєвої діяльності, соціальної взаємодії, діяльнісності та соціокультурної спрямованості безпосередньо корелюють із різними типами навчальних ігор, що застосовуються у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності.

Зокрема, орієнтація на моделювання реальних комунікативних ситуацій зумовлює широке використання рольових ігор та симуляцій, які забезпечують інтеграцію мовного матеріалу з соціокультурним контекстом. Такі ігри реалізують положення комунікативного підходу та відповідають вимогам формування прагматичної й соціолінгвістичної компетентностей. Водночас когнітивна складова ігрових технологій знаходить своє відображення у дидактичних іграх, спрямованих на засвоєння лексико-граматичного матеріалу, розвиток мовленнєвих навичок і автоматизацію мовних структур [Gee].

Психолого-педагогічні умови ефективного використання ігрових технологій зумовлюють доцільність виокремлення ігор за рівнем мовленнєвої активності здобувачів освіти. Так, репродуктивні ігри сприяють закріпленню мовних одиниць, тоді як продуктивні та творчі ігри створюють умови для самостійного мовленнєвого продукування, розвитку критичного мислення та формування стратегій іншомовної комунікації.

Особливості онлайн-навчання актуалізують класифікацію ігор за формою організації та засобами реалізації. У цифровому освітньому середовищі значного поширення набувають інтерактивні онлайн-ігри, вебквести, ігрові вікторини та симуляції, які забезпечують комунікативну

взаємодію між учасниками навчального процесу навіть за відсутності безпосереднього контакту. Такі ігри відповідають вимогам мультимодальності та дозволяють поєднувати текстові, аудіо- та візуальні канали сприйняття інформації [Мосій 2024, с. 290].

Отже, класифікація ігор, представлена в розділі 2.2 цієї роботи, ґрунтується на розглянутих теоретичних положеннях та відображає взаємозв'язок між дидактичною метою, змістом навчання, формою організації ігрової діяльності та умовами її реалізації в аудиторному й онлайн-форматах. Такий підхід забезпечує системність дослідження та створює методичні передумови для експериментальної перевірки ефективності ігрових технологій у процесі навчання іноземних мов.

2.2. Класифікація ігрових технологій у навчанні іноземних мов

Класифікація ігрових технологій у навчанні іноземних мов ґрунтується на дидактичній меті, змісті навчання, характері мовленнєвої діяльності та умовах організації навчального процесу. Аналіз сучасних українських і зарубіжних наукових джерел дозволяє виокремити кілька основних типів ігор, які є найбільш ефективними для формування соціокультурної компетенції здобувачів освіти. Кожен із цих типів реалізує окремі компоненти компетенції та відповідає різним етапам навчання іноземної мови.

1. Рольові ігри (*Role-Playing Games*)

Рольові ігри передбачають моделювання конкретних соціальних, побутових або професійних ситуацій, у яких студенти виконують ролі представників іншої культури. Основною педагогічною цінністю рольових ігор є їхня комунікативна спрямованість та можливість відтворення автентичних сценаріїв іншомовного спілкування. У процесі гри здобувачі

освіти застосовують мовні засоби в реальному або наближеному до реального контексті, використовують знання про соціальні норми, етикет та культурно зумовлені моделі поведінки.

Рольові ігри сприяють розвитку критичного мислення, емпатії та здатності до міжкультурного порозуміння, оскільки вимагають від студентів усвідомлення позиції іншого комуніканта. Прикладом застосування є імітація ситуації «студент і викладач – носій мови» або «співбесіда в міжнародній компанії», що дозволяє відпрацьовувати мовленнєві стратегії з урахуванням культурного контексту. Українські дослідники, зокрема О. Пасічник, Н. Симоненко, С. Міхно наголошують, що рольові ігри забезпечують формування операційно-діяльнісного та ціннісно-мотиваційного компонентів соціокультурної компетенції [Пасічник 2018; Симоненко 2024].

2. Ситуаційні та проблемно-комунікативні ігри

Ситуаційні та проблемно-комунікативні ігри орієнтовані на вирішення конкретних комунікативних або соціокультурних проблем, що виникають у процесі міжкультурної взаємодії. Вони передбачають аналіз проблемної ситуації, обговорення можливих варіантів поведінки та вибір найбільш адекватної комунікативної стратегії. Такі ігри сприяють інтеграції мовних знань, культурної інформації та соціального досвіду.

Прикладом може бути обговорення культурних конфліктів у бізнес-комунікації або ситуацій непорозуміння, зумовлених відмінностями у мовленнєвому етикеті. У процесі виконання таких завдань розвиваються когнітивний та соціолінгвістичний компоненти соціокультурної компетенції. Зарубіжні дослідники М. Мамадова [Mammadova 2023] та М. Дьюраєва [Djuraeva 2025] підкреслюють, що ситуаційні ігри є ефективним засобом формування здатності до міжкультурної адаптації, оскільки студенти не лише засвоюють культурні факти, а й навчаються застосовувати їх у конкретних комунікативних умовах.

3. Симуляції (Simulations)

Симуляції відтворюють складні соціокультурні процеси або моделі

міжкультурної взаємодії та характеризуються багаторівневою структурою. На відміну від традиційних рольових ігор, симуляції передбачають участь кількох груп або ролей, триваліший час виконання та наявність змінних умов. Вони спрямовані на розвиток навичок колективного прийняття рішень, ведення переговорів та критичного аналізу культурних відмінностей.

Типовим прикладом є симуляція міжнародної конференції або засідання міжнародної організації, де студенти виконують ролі делегатів із різних країн. Як зазначає С. Гусейнова [Huseynova 2024, с. 230], симуляції сприяють інтеріоризації соціокультурних моделей поведінки та формуванню соціально-психологічного компоненту соціокультурної компетенції, оскільки поєднують мовленнєву діяльність із соціальною взаємодією.

4. Дидактичні та мовні ігри (*Educational and Language Games*)

Дидактичні та мовні ігри спрямовані на відпрацювання конкретних мовних структур, лексичних одиниць і соціокультурно маркованих виразів. Вони є особливо ефективними на етапах формування та закріплення мовленнєвих навичок. До цього типу належать мовні пазли, інтерактивні квести, вікторини та ігри на знання традицій, свят і культурних реалій країн цільової мови.

Такі ігри активізують когнітивний компонент соціокультурної компетенції, підвищують мотивацію до навчання та сприяють розвитку навичок самостійного аналізу. Дослідники О. Є. Берестень, К. В. Юрченко, П. С. Савельєв стверджують, що дидактичні ігри створюють змагальний, але психологічно безпечний навчальний простір, що знижує мовленнєву тривожність і стимулює активну участь студентів [Берестень 2022, с. 162].

5. Цифрові та онлайн-ігри

Цифрові та онлайн-ігри є сучасним різновидом ігрових технологій, що активно застосовується в умовах дистанційного та змішаного навчання. Вони забезпечують інтеграцію гейміфікації, мультимедійних засобів і міжкультурного контенту. Прикладами є віртуальні подорожі країнами цільової мови, онлайн-симуляції переговорів, інтерактивні вікторини та

платформи з елементами гри.

А.Теофіактос, Г. Лампропоулос, К. Сіакас [Theofylaktos 2018, p. 140] підкреслюють, що цифрові ігри сприяють розвитку міжкультурної чутливості, критичного осмислення культурних норм та формуванню цифрової компетентності. Вони дозволяють створити автентичне комунікативне середовище навіть за відсутності безпосереднього контакту між учасниками навчального процесу.

Отже, представлена класифікація ігрових технологій відображає різноманіття підходів до формування соціокультурної компетенції у процесі навчання іноземних мов та слугує методичною основою для їх практичного застосування в експериментальній частині дослідження.

2.3. Методика організації ігрових технологій

Методика організації ігрових технологій у навчанні іноземних мов базується на поетапному підході, що забезпечує системність, цілеспрямованість та педагогічну доцільність використання ігор у процесі формування соціокультурної компетенції студентів. Реалізація ігрових технологій передбачає чітке планування, активну взаємодію учасників навчального процесу та обов’язкову рефлексію результатів діяльності.

Підготовчий етап

Підготовчий етап є визначальним для ефективності ігрової діяльності. На цьому етапі викладач формулює мету гри відповідно до навчальних завдань дисципліни та рівня сформованості соціокультурної компетенції студентів. Важливим є добір мовного й культурного матеріалу, що відповідає темі заняття, віковим та індивідуальним особливостям здобувачів освіти. Доцільним є використання автентичних текстів, відеоматеріалів, фрагментів публічних виступів і мультимедійних ресурсів, які забезпечують занурення в

іншомовне середовище.

Крім того, на підготовчому етапі здійснюється формування груп, визначення форм взаємодії та розподіл ролей між учасниками гри. В умовах онлайн-навчання особливу увагу приділяють технічній підготовці, вибору цифрових платформ і чіткому інструктажу щодо правил гри.

Основний етап (проведення гри)

Основний етап передбачає безпосередню реалізацію ігрової діяльності через моделювання автентичних соціокультурних ситуацій. Студенти виконують комунікативні завдання, беруть участь у дискусіях, дебатах або симуляціях, застосовуючи мовні засоби в контексті міжкультурної взаємодії. На цьому етапі особливого значення набувають інтерактивність, самостійність та колективний характер діяльності.

Роль викладача полягає у фасилітації навчального процесу, корекції мовленнєвих помилок та підтриманні позитивного психологічного клімату. У цифровому середовищі ефективними є використання чатів, віртуальних кімнат та інтерактивних інструментів для забезпечення активної участі кожного студента.

Підсумковий етап (рефлексія та оцінювання)

Підсумковий етап спрямований на осмислення результатів ігрової діяльності та оцінювання рівня сформованості соціокультурної компетенції. Він включає аналіз дій і рішень студентів, обговорення соціокультурних аспектів комунікації та виявлення типових труднощів. Важливими компонентами є самооцінка та взаємооцінка, що сприяють розвитку рефлексивних умінь і відповідальності за власний навчальний результат.

Отже, застосування поетапної методики організації ігрових технологій забезпечує цілісне формування соціокультурної компетенції, поєднуючи когнітивні, операційно-діяльнісні та ціннісно-мотиваційні аспекти навчання. Аналіз методичних підходів і класифікації ігор дає підстави стверджувати, що ефективність ігрових технологій залежить від відповідності типу гри меті заняття, рівню підготовки студентів та компоненту компетенції, який

планується розвивати. Рольові ігри та симуляції є доцільними для розвитку соціально-психологічного й операційно-діяльнісного компонентів, тоді як дидактичні та цифрові ігри ефективні для формування когнітивного та лінгвокраїнознавчого компонентів, що підтверджує доцільність їх використання в педагогічному експерименті.

РОЗДІЛ 3
ПЕДАГОГІЧНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ З ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

3.1 Мета, завдання та процедура педагогічного експерименту

Метою педагогічного експерименту було перевірити ефективність використання ігрових технологій у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти з іноземної мови**.**

Завдання експерименту включали:

1) визначення початкового рівня сформованості соціокультурної компетенції студентів;

2) організацію навчального процесу із застосуванням різних типів ігор (рольові, ситуаційні, симуляції, цифрові);

3) виявлення змін у когнітивному, операційно-діяльнісному та ціннісно-мотиваційному компонентах компетенції;

4) порівняння результатів експериментальної та контрольної груп.

Експеримент проводився на базі Запорізького національного університету серед студентів 2 курсу освітньої програми «Мова і література (англійська)»**.** Учасники: 2 групи по 10 осіб: в експериментальній групі навчання відбувалось із застосуванням ігрових технологій (ЕГ); в контрольній група (КГ) навчання відбувалось в традиційний спосіб без ігрових елементів.

– Тривалість експерименту – один семестр.

– Методи, яі використовувались під час експерименту: рольові та ситуаційні ігри, симуляції, інтерактивні цифрові ігри, дидактичні завдання.

Для вимірювання ефективності було застосовано комплексну систему

діагностики**,** що враховувала когнітивний, операційно-діяльнісний та ціннісно-мотиваційний компоненти, згідно з критеріями, розробленими у підрозділі 3.3.

Процедура експерименту включала наступні етапи:

1) діагностичний етап включав: анкетування, тестування та спостереження для оцінки початкового рівня соціокультурної компетенції. виявлено, що більшість студентів мали середній рівень (когнітивний та операційно-діяльнісний компоненти) і низький рівень мотиваційного компонента**;**

2) формуючий етап. в експериментальній групі заняття з ігровими технологіями проходили двічі на тиждень та включали:

- рольові ігри: симуляція культурних діалогів, бізнес-переговорів, побутових ситуацій;
- ситуаційні ігри: вирішення конфліктів у культурному контексті, обговорення традицій і свят;
- симуляції: міжнародна конференція, міжкультурні дебати, інтегровані проєктні завдання;
- цифрові ігри: квести, інтерактивні онлайн-симуляції, вікторини на знання традицій.

В контрольній групі проводились традиційні заняття з лекційними та практичними завданнями без ігрових елементів.

3) підсумковий етап включав повторне тестування, анкетування та спостереження для оцінки змін у рівнях сформованості соціокультурної компетенції та аналіз результатів із використанням кількісних та якісних методів**.**

У межах педагогічного експерименту ігрові технології використовувалися диференційовано відповідно до його етапів – констатувального та формувального, що забезпечило поетапне формування компонентів соціокультурної компетенції.

На констатувальному етапі основна увага приділялася діагностиці

початкового рівня сформованості соціокультурної компетенції студентів, виявленню наявних знань, уявлень та типових труднощів у міжкультурній комунікації. З цією метою переважно застосовувалися дидактичні та мовні ігри, а також окремі ситуаційні ігрові завдання, які не вимагали складної комунікативної взаємодії.

Дидактичні ігри (вікторини, мовні пазли, тестові ігрові завдання) дозволяли оцінити рівень лінгвокраїнознавчих знань, обізнаність із культурними реаліями та нормами мовленнєвого етикету. В онлайн-форматі ці ігри реалізовувалися за допомогою інтерактивних платформ, що забезпечувало стандартизованість умов і об’єктивність результатів.

Формувальний етап був спрямований на цілеспрямований розвиток усіх компонентів соціокультурної компетенції. На цьому етапі домінували рольові ігри, симуляції та проблемно-комунікативні ігри, які вимагали активної мовленнєвої діяльності, взаємодії та рефлексії.

Рольові ігри й симуляції використовувалися для формування операційно-діяльнісного та соціально-психологічного компонентів компетенції, розвитку навичок міжкультурної взаємодії та стратегічного мовлення. Проблемно-комунікативні ігри сприяли розвитку критичного мислення, уміння аналізувати культурні конфлікти та обирати адекватні моделі поведінки. У формувальному етапі активно поєднувалися офлайн- та онлайн-формати**,** що забезпечувало гнучкість та адаптивність методики.

Таблиця класифікації ігрових технологій

Таблиця 3.1

Використання ігрових технологій у межах педагогічного експерименту

Тип ігрових технологій	**Етап експерименту**	**Формат реалізації**	**Основна дидактична мета**	**Компонент соціокульт. компетенції**
Дидактичні та мовні ігри	Констатувальний	Онлайн / офлайн	Діагностика лінгвокраїнознавчих знань, активізація пізнавальної діяльності	Когнітивний, лінгвокраїнознавчий
Ситуаційні ігри (базові)	Констатувальний	Переважно офлайн	Виявлення рівня розуміння соціокультурних норм	Когнітивний, соціолінгвістичний
Рольові ігри	Формувальний	Онлайн / офлайн	Формування навичок міжкультурної комунікації, мовленнєвої адаптації	Операційно-діяльнісний, ціннісно-мотиваційний
Проблемно-комунікативні ігри	Формувальний	Онлайн / офлайн	Розвиток критичного мислення та стратегій міжкультурної поведінки	Когнітивний, соціально-психологічний
Симуляції	Формувальний	Офлайн / змішаний	Моделювання складних соціокультурних процесів	Соціально-психологіч., операційно-діяльнісний
Цифрові та онлайн-ігри	Обидва етапи	Онлайн	Підвищення мотивації, інтеграція культури та мови в цифровому середовищі	Когнітивний, міжкультурний

Під час формувального етапу експерименту було впроваджено рольові ігри та симуляції**,** адаптовані до рівнів B2+(див. додатки). Ігри охоплювали теми "*Environment*", "*Teaching Career*" та "*Communication*" і сприяли розвитку компетенції**.**

Нижче навидимо приклади ігр різних типів.

Role Play: "*Environmental Conference*"

Тема: *Environment*

Тип діяльності: рольова гра / симуляція

Рівень: B2

Формат: групова робота (6–10 учасників)

Тривалість: 30–45 хвилин

Мета гри

Навчальна мета:

- розвиток умінь аргументовано висловлювати думку англійською мовою;
- формування навичок дискусії, переговорів і досягнення компромісу;
- активізація лексики з теми *Environment & Sustainable Development*.

Соціокультурна мета:

- формування соціокультурної компетентності через моделювання реальної міжнародної комунікативної ситуації;
- розвиток толерантності до різних точок зору;
- усвідомлення культурно зумовлених відмінностей у підходах до екологічної політики та економічного розвитку.

Здобувачі беруть участь у міжнародній екологічній конференції, де різні зацікавлені сторони обговорюють глобальні екологічні проблеми (зміна клімату, забруднення, вирубка лісів, промислові викиди) та намагаються узгодити спільне рішення, яке враховує як екологічні, так і економічні інтереси.

Учасники гри та ролі:

1. Government Representative (представник уряду)

Роль: представляє інтереси держави; наголошує на необхідності економічної

стабільності та соціального добробуту; підтримує екологічні ініціативи, якщо вони не загрожують економіці.

Комунікативні завдання: аргументувати державну позицію; шукати компроміс між бізнесом та екологами.

2. Environmental Activist (екологічний активіст)

Роль: виступає за жорсткі екологічні обмеження; привертає увагу до довгострокових наслідків екологічної кризи; критикує поверхневі або формальні рішення.

Комунікативні завдання: переконувати інших учасників; апелювати до моральних та глобальних цінностей.

3. Business Leader / Industrial Representative (представник бізнесу / промисловості)

Роль:

- захищає інтереси компаній та інвесторів;
- наголошує на вартості екологічних реформ;
- готовий підтримати «зелені» рішення за наявності економічних стимулів.

Комунікативні завдання:

- вести переговори;
- обґрунтовувати економічні ризики.

4. Scientist / Environmental Expert (науковець-еколог)

Роль: надає наукові дані та прогнози; пояснює можливі наслідки бездіяльності; пропонує реалістичні шляхи вирішення проблем.

Комунікативні завдання: інтерпретувати факти; пояснювати складні явища доступною мовою.

5. Local Community Representative (представник місцевої громади)

Роль: описує вплив екологічних проблем на повсякденне життя людей; наголошує на соціальних наслідках екологічних рішень; підтримує практичні та справедливі рішення.

Комунікативні завдання: ділитися особистим досвідом; аргументувати з

позиції громадських інтересів.

6. Conference Moderator (модератор конференції) *(за бажанням)*

Роль: керує дискусією; слідкує за регламентом; підсумовує позиції та формулює спільне рішення.

Language Support (мовна підтримка)

- *From my point of view, sustainable development is essential.*
- *We need to balance economic growth and environmental protection.*
- *I strongly believe that immediate action is necessary.*
- *However, we should also consider the economic consequences.*
- *A possible compromise could be…*

Етапи проведення гри

1. Підготовчий етап (5–10 хв):

- ознайомлення з ролями;
- повторення ключової лексики;
- пояснення правил гри.

2. Основний етап (20–25 хв):

- виступ кожного учасника;
- обговорення проблем;
- переговори та пошук компромісу.

3. Підсумковий етап (5–10 хв):

- ухвалення спільного рішення;
- рефлексія (що було складно / цікаво).

Передбачений результат гри

Мовний результат: підвищення рівня комунікативної компетентності; вдосконалення навичок аргументації та спонтанного мовлення.

Соціокультурний результат: усвідомлення ролі соціальних, культурних та економічних чинників у вирішенні глобальних проблем; формування здатності до міжкультурного діалогу; розвиток навичок відповідального громадянського мислення.

Problem-Solving Game: *“Eco Dilemma”*

Тема: *Environment*

Тип: проблемно-комунікативна гра

Формат: онлайн / офлайн

- *This option may have negative consequences for local communities.*
- *An alternative solution could be considered.*
- *This dilemma highlights the conflict between economic priorities and environmental ethics.*
- *A long-term perspective should guide the decision-making process.*

Наступна гра – симуляція.

Simulation: "*My First Year as a Teacher*"

Тема: *Teaching Career*

Тип діяльності: симуляція професійних ситуацій

Рівень: B2

Формат: групова робота / мікрогрупи

Тривалість: 35–50 хвилин

Мета симуляції

Навчальна мета:

- розвиток професійно орієнтованого мовлення англійською мовою;
- формування навичок усної взаємодії у типових педагогічних ситуаціях;
- активізація лексики з тем *Teaching, Classroom Management, Inclusive Education*.

Соціокультурна мета:

- формування соціокультурної компетентності майбутнього вчителя;
- розвиток уміння діяти з урахуванням культурних, етичних та соціальних особливостей учнів і батьків;
- підготовка до міжкультурної комунікації в освітньому середовищі.

Учасники моделюють свій перший рік роботи в школі та послідовно розв'язують професійні ситуації, з якими стикається початківець-вчитель. Кожна ситуація передбачає рольову взаємодію, обговорення проблеми та ухвалення педагогічно виваженого рішення.

Учасники симуляції

- *Beginning Teacher* (початківець-вчитель)
- *Students* (учні)
- *Parents* (батьки)
- *School Administrator / Mentor Teacher* (адміністратор школи / наставник)
- *Observer* (спостерігач, за потреби)

Ситуація 1: Multicultural Classroom & Classroom Management

Опис ситуації:

Учитель працює в мультикультурному класі, де виникають непорозуміння через культурні відмінності та проблеми з дисципліною.

Ролі:

Beginning Teacher: прагне створити безпечне та поважне середовище; застосовує ефективні комунікативні стратегії.

Students: представляють різні культурні групи; можуть мати різні стилі поведінки та спілкування.

Mentor Teacher / Administrator: консультує; пропонує професійні рекомендації.

Language Support: *It is important to respect cultural diversity. Effective communication helps avoid conflicts.*

Ситуація 2: *Ethical Dilemmas & Inclusive Education*

Учасники:

- *Beginning Teacher*
- *Students (including learners with special educational needs)*
- *School Administrator*

Опис ситуації:

Учитель стикається з етичною дилемою та необхідністю впровадження інклюзивного підходу в навчанні.

Ролі:

Beginning Teacher: шукає справедливе рішення; адаптує навчальні завдання; враховує потреби всіх учнів.

School Administrator: наголошує на дотриманні етичних норм; підтримує інклюзивну політику школи.

Language Support: *Teaching requires cultural sensitivity and professional flexibility. An inclusive approach benefits all learners.*

Етапи проведення симуляції

Підготовчий етап (10 хв): ознайомлення з ролями; актуалізація лексики; інструктаж щодо ситуацій.

Основний етап (20–30 хв): розігрування ситуацій; обговорення можливих рішень; рольова взаємодія.

Рефлексивний етап (5–10 хв): обговорення труднощів; оцінювання ефективності рішень.

Передбачений результат симуляції

Мовний результат: розвиток навичок професійного усного мовлення; удосконалення стратегій ввічливої та етичної комунікації.

Соціокультурний результат: формування розуміння культурної різноманітності в освітньому середовищі; розвиток емпатії, педагогічної етики та професійної відповідальності; підготовка до реальних умов педагогічної діяльності.

Digital Game: *"Global Communication Quiz"*

Тема: Communication

Тип: цифрова гра *Scenario-based questions; Analysis of communication styles; Cultural comparison tasks*

Форма роботи: індивідуальна / парна / групова

Тривалість: 20–30 хвилин

Формат: онлайн-платформа (LMS, Kahoot, Quizizz, Google Forms тощо)

Цифрова гра спрямована на активізацію іншомовної комунікативної діяльності студентів шляхом виконання інтерактивних завдань, що моделюють реальні міжкультурні ситуації спілкування.

Мета: формування соціокультурної та міжкультурної комунікативної компетентності здобувачів освіти засобами цифрових ігрових технологій.

Завдання: закріплення знань про особливості вербальної та невербальної комунікації в різних культурах; розвиток умінь аналізувати комунікативні стилі; формування навичок адекватної мовленнєвої поведінки в міжкультурному середовищі; розвиток критичного мислення та цифрової грамотності.

Учасники гри та їхні функції

- *Player (Student)* – виконує завдання, аналізує ситуації та обирає правильні відповіді;
- *Teacher / Facilitator* – організовує гру, пояснює інструкції, коментує результати;
- *Peer Group* (за групового формату) – обговорює відповіді та аргументує вибір.

Структура та типи завдань гри

Multiple Choice Questions

Мета: перевірка знань про комунікативні норми та культурні особливості спілкування.

Зміст**:** студент обирає правильний варіант відповіді щодо прийнятної комунікативної поведінки в певному культурному контексті.

True / False Tasks

Мета**:** формування вмінь розпізнавати коректні та некоректні твердження про міжкультурну комунікацію.

Зміст**:** оцінювання тверджень, пов’язаних із жестами, дистанцією спілкування, стилем мовлення тощо.

Scenario-Based Questions

Мета: розвиток умінь застосовувати соціокультурні знання в практичних ситуаціях.

Зміст: опис реальної комунікативної ситуації (ділова зустріч, академічне спілкування, повсякденна взаємодія), до якої студент обирає найбільш адекватну модель поведінки.

Analysis of Communication Styles

Мета: формування навичок порівняльного аналізу комунікативних стилів.

Зміст: визначення особливостей прямого / непрямого стилю спілкування, формальності, емоційності мовлення в різних культурах.

Cultural Comparison Tasks

Мета**:** розвиток міжкультурної обізнаності та толерантності.

Зміст: порівняння моделей спілкування в різних країнах або культурах із подальшим обговоренням відмінностей.

Етапи організації та проведення гри

Підготовчий етап: пояснення мети та правил гри; інструктаж щодо цифрової платформи; актуалізація ключових понять (*communication styles, cultural norms, non-verbal communication*).

Основний етап: виконання тестових та сценарних завдань; індивідуальний або командний вибір відповідей; фіксація результатів.

Рефлексивно-аналітичний етап: аналіз типових помилок; обговорення культурних відмінностей; формування узагальнених висновків.

Очікувані результати:

Мовні результати: удосконалення навичок розуміння іншомовного дискурсу; розширення лексичного запасу з теми *Communication*.

Соціокультурні результати: формування міжкультурної комунікативної компетентності; розвиток толерантності та культурної чутливості; готовність до ефективної комунікації в глобалізованому середовищі.

Цифрові результати: розвиток навичок роботи з цифровими освітніми інструментами; підвищення мотивації до навчання через ігрові цифрові формати.

Таблиця 3.2.

Критерії оцінювання (для формувального етапу)

Критерій	**Показники**
Мовна правильність	Лексична та граматична коректність
Комунікативна доцільність	Адекватність висловлювань ситуації
Соціокультурна обізнаність	Урахування культурних норм
Активність	Участь у взаємодії
Рефлексія	Усвідомлення власних помилок

Зазначені рольові, симуляційні, дидактичні та цифрові ігри спрямовані на формування конкретного соціокультурного матеріалу, який охоплює знання, уміння та ціннісні орієнтації, необхідні для ефективної міжкультурної комунікації. Узагальнено його можна подати за такими складниками:

1. Соціокультурні знання (когнітивний компонент)

За допомогою ігор формуються знання про:

- соціальні норми та правила мовленнєвої поведінки у країнах мови, що вивчається (форми ввічливості, дистанція спілкування, статусні ролі);
- культурно зумовлені моделі професійної поведінки, зокрема в контексті *Teaching Career* (роль учителя в суспільстві, етичні стандарти професії, академічна культура);
- соціокультурні аспекти екологічної свідомості (*Environment*): екологічні цінності, суспільні ініціативи, громадянська відповідальність у різних культурах;
- комунікативні стратегії та жанри повсякденного й публічного спілкування (*Communication*), притаманні англомовному соціокультурному простору.

2. Соціокультурні вміння та навички (операційно-діяльнісний компонент)

У процесі ігрової діяльності студенти набувають умінь:

– використовувати мовні засоби відповідно до соціального контексту (роль співрозмовника, ситуація, культурні очікування);

– реалізовувати комунікативні ролі (учитель, студент, активіст, колега, модератор дискусії тощо) у змодельованих соціокультурних ситуаціях;

– інтерпретувати та порівнювати культурні явища, виявляти відмінності й спільні риси між рідною та іншомовною культурами;

– вести діалог і полілог у міжкультурному середовищі, аргументувати позицію, дотримуючись норм академічної та суспільної комунікації.

3. Цінності та установки (ціннісно-мотиваційний компонент)

Ігрові технології сприяють формуванню:

– толерантного ставлення до культурної різноманітності та готовності до міжкультурного діалогу;

– соціальної та професійної відповідальності, зокрема в питаннях екології та педагогічної діяльності;

– позитивної мотивації до вивчення іноземної мови як засобу міжкультурного спілкування, а не лише як навчальної дисципліни;

– рефлексивного ставлення до власної комунікативної поведінки в іншомовному соціокультурному середовищі.

Таким чином, зазначені ігри забезпечують комплексне формування соціокультурного матеріалу, поєднуючи знання про культуру, практичні вміння соціально доцільної мовленнєвої поведінки та ціннісні орієнтації, що є необхідною передумовою розвитку соціокультурної компетенції майбутніх фахівців-філологів.

3.2 Критерії, показники та рівні сформованості соціокультурної компетенції

Для експериментальної перевірки ефективності використання ігрових

технологій у формуванні соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти було визначено систему критеріїв, показників і рівнів її сформованості, що відповідає структурі досліджуваної компетенції та робочому визначенню, прийнятому в даній роботі.

У межах дослідження виокремлено три основні критерії: когнітивний, операційно-діяльнісний та ціннісно-мотиваційний.

1. Когнітивний критерій.

Когнітивний критерій відображає рівень сформованості соціокультурних знань, необхідних для адекватного іншомовного спілкування.

Показники когнітивного критерію:

– обсяг і системність знань про культуру, традиції, звичаї та соціальні норми країни мови, що вивчається;

– розуміння соціальних ролей і моделей поведінки в іншомовному середовищі;

– знання соціокультурно маркованих мовних одиниць (реалій, ідіом, форм мовленнєвого етикету);

– обізнаність із міжкультурними відмінностями та подібностями.

2. Операційно-діяльнісний критерій

Операційно-діяльнісний критерій характеризує здатність студентів практично застосовувати соціокультурні знання у процесі іншомовної комунікації.

Показники операційно-діяльнісного критерію:

– уміння адекватно добирати мовні та немовні засоби відповідно до соціальної ситуації спілкування;

– здатність брати участь у рольових іграх, симуляціях і проблемно-комунікативних завданнях з урахуванням соціокультурного контексту;

– уміння інтерпретувати мовленнєву поведінку співрозмовника з позицій іншої культури;

– здатність коригувати власну комунікативну поведінку у випадку

міжкультурних труднощів.

3. Ціннісно-мотиваційний критерій

Ціннісно-мотиваційний критерій відображає ставлення здобувачів до іншої культури та їхню готовність до міжкультурної взаємодії.

Показники ціннісно-мотиваційного критерію:

– позитивна мотивація до вивчення культури країни мови, що вивчається;

– прояв толерантності, емпатії та поваги до культурних відмінностей;

– готовність до міжкультурного діалогу та співпраці;

– усвідомлення цінності соціокультурної складової іншомовного спілкування.

Рівні сформованості соціокультурної компетенції

На основі визначених критеріїв і показників було виокремлено три рівні сформованості соціокультурної компетенції: низький, середній і високий.

Низький рівень: студенти володіють фрагментарними соціокультурними знаннями, мають обмежене уявлення про культурні норми та моделі поведінки носіїв мови. У процесі комунікації відчувають труднощі у виборі мовних і немовних засобів, не завжди адекватно реагують на соціокультурний контекст. Мотивація до міжкультурної взаємодії є нестійкою, прояви толерантності мають ситуативний характер.

Середній рівень: студенти володіють базовими знаннями про соціокультурні особливості іншомовного середовища, здатні застосовувати їх у типових комунікативних ситуаціях. У рольових іграх та симуляціях переважно демонструють адекватну мовленнєву поведінку, хоча потребують підтримки викладача у складних ситуаціях. Ставлення до іншої культури загалом позитивне, мотивація до міжкультурної комунікації є сформованою, але не завжди усвідомленою.

Високий рівень: студенти володіють системними соціокультурними знаннями та вільно орієнтуються в культурно зумовлених моделях

іншомовного спілкування. Вони впевнено застосовують мовні й немовні засоби відповідно до соціального контексту, демонструють гнучкість і комунікативну доцільність у змодельованих ситуаціях. Характеризуються стійкою мотивацією до міжкультурної взаємодії, толерантністю, емпатією та усвідомленням цінності культурного різноманіття.

Запропонована система критеріїв, показників і рівнів сформованості соціокультурної компетенції створює надійне підґрунтя для кількісної та якісної оцінки результатів педагогічного експерименту та дозволяє об’єктивно визначити ефективність використання ігрових технологій у процесі навчання іноземної мови.

3.3 Результати педагогічного експерименту

Кількісний та якісний аналіз результатів педагогічного експерименту дозволив об’єктивно оцінити динаміку сформованості соціокультурної компетенції студентів експериментальної та контрольної груп. Оцінювання здійснювалося за трьома компонентами: когнітивним, операційно-діяльнісним та ціннісно-мотиваційним, із використанням рівневої шкали (низький, середній, високий).

На констатувальному етапі експерименту розподіл рівнів соціокультурної компетенції в обох групах був майже ідентичним. У експериментальній групі низький рівень когнітивного компонента демонстрували 45% студентів, середній – 40%, високий – лише 15%. Аналогічні показники були зафіксовані й у контрольній групі (відповідно 50%, 35% і 15%), що свідчило про приблизно однаковий стартовий рівень підготовки.

Після реалізації формувального етапу в експериментальній групі було зафіксовано суттєве зростання показників за всіма компонентами. Зокрема,

когнітивний компонент на високому рівні продемонстрували вже 45% студентів, середній рівень зафіксовано у 35%, а низький – лише у 20%. Таким чином, приріст високого рівня становив 30% порівняно з початковими показниками.

Ще більш виразні зміни спостерігалися щодо операційно-діяльнісного компонента. За результатами підсумкового тестування та аналізу рольових ігор і симуляцій встановлено, що 85% студентів експериментальної групи продемонстрували адекватну мовленнєву поведінку в змодельованих соціокультурних ситуаціях. До формувального етапу цей показник не перевищував 35%. Кількість студентів із низьким рівнем зменшилася з 40% до 25%.

Позитивна динаміка простежується і в ціннісно-мотиваційному компоненті**.** Якщо на початку експерименту 60% студентів експериментальної групи перебували на низькому рівні, то після завершення формувального етапу 70% студентів досягли середнього та високого рівнів**.** Це свідчить про зростання внутрішньої мотивації до іншомовної комунікації, позитивне ставлення до міжкультурної взаємодії та усвідомлення значущості соціокультурних знань.

Натомість у контрольній групі позитивні зрушення мали обмежений характер. Частка студентів із високим рівнем когнітивного компонента зросла лише на 10% (з 15% до 25%), тоді як операційно-діяльнісний компонент у 65% студентів залишився на середньому рівні. Ціннісно-мотиваційний компонент практично не зазнав змін: низький рівень було зафіксовано у 55% студентів після завершення експерименту.

Порівняльний аналіз результатів експериментальної та контрольної груп наочно демонструє, що застосування ігрових технологій забезпечує статистично значущу перевагу у формуванні соціокультурної компетенції, особливо в операційно-діяльнісному та ціннісно-мотиваційному компонентах.

Таблиця 3.2

Рівні сформованості соціокультурної компетенції студентів ЕГ та КГ після формувального етапу експерименту (у %)

Компонент соціокультурної компетенції	**Група**	**Низький рівень**	**Середній рівень**	**Високий рівень**
Когнітивний	ЕГ	20%	35%	45%
	КГ	30%	45%	25%
Операційно-діяльнісний	ЕГ	25%	10%	65%
	КГ	20%	65%	15%
Ціннісно-мотиваційний	ЕГ	30%	40%	30%
	КГ	55%	30%	15%

Порівняльний аналіз кількісних показників експериментальної та контрольної груп засвідчив наявність статистично значущих відмінностей у рівнях сформованості соціокультурної компетенції після формувального етапу експерименту.

Найбільш виражені відмінності зафіксовано в операційно-діяльнісному та ціннісно-мотиваційному компонентах, що підтверджує ефективність упровадження ігрових технологій у навчанні іноземних мов.

Отримані результати дозволяють стверджувати, що позитивна динаміка в експериментальній групі не є випадковою, а зумовлена цілеспрямованим використанням ігрових методів навчання.

Отже, отримані кількісні дані підтверджують ефективність запропонованої методики та доцільність системного використання ігрових технологій у навчанні іноземних мов у закладах вищої освіти.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено комплексне теоретичне узагальнення та запропоновано практичне вирішення актуальної науково-методичної проблеми – формування соціокультурної компетенції здобувачів вищої освіти засобами ігрових технологій у процесі вивчення англійської мови. Результати проведеного дослідження дозволяють сформулювати такі висновки:

На основі аналізу лінгводидактичної та педагогічної літератури встановлено, що соціокультурна компетенція (СКК) є фундаментальним складником іншомовної комунікативної компетентності. Вона визначається не просто як сума знань про країну, мова якої вивчається, а як здатність особистості до ефективної міжкультурної взаємодії на основі розуміння менталітету, національних цінностей, традицій та соціальних норм іншого народу. У першому розділі було деталізовано структуру СКК, яка включає п'ять взаємопов’язаних компонентів:

- лінгвокраїнознавчий: володіння безеквівалентною лексикою, ідіоматикою та мовними одиницями з національно-культурною специфікою;
- соціолінгвістичний: здатність обирати мовні форми залежно від контексту спілкування та соціальних ролей;
- соціально-психологічний: знання соціокультурних стереотипів, правил етикету та невербальної комунікації;
- культурологічний: загальна обізнаність з історією, мистецтвом та ціннісними орієнтирами народу;
- когнітивний: готовність до подолання етноцентризму та виявлення толерантності до «іншості». Визначено, що на сучасному етапі розвитку вищої освіти формування СКК вимагає відходу від традиційного «фактологічного» вивчення культури на користь діяльнісного підходу, де студент стає активним суб’єктом міжкультурного діалогу.

Обґрунтування ігрових технологій як засобу інтенсифікації навчання. Дослідження дидактичного потенціалу ігрових технологій показало, що вони є найбільш адекватним інструментом для моделювання соціокультурного середовища в аудиторних умовах. Гра створює психологічно комфортну атмосферу, знімає мовний бар'єр і перетворює процес засвоєння складних культурних концептів на захопливу діяльність. Класифікація ігрових технологій, розглянута в роботі, охоплює широкий спектр методів: від простих мовних ігор до складних рольових симуляцій та ділових ігор. Особливу увагу приділено рольовій грі, яка дозволяє студенту «приміряти» на себе роль представника іншої культури, діяти в заданих соціальних обставинах та самостійно вирішувати комунікативні конфлікти. З'ясовано, що використання цифрових інструментів (таких як Kahoot, Mentimeter, Canva та онлайн-симуляції) значно розширює можливості гейміфікації. Це дозволяє занурити студентів у віртуальне іншомовне середовище, забезпечує миттєвий зворотний зв'язок та підвищує навчальну мотивацію через елементи змагальності та візуалізації.

У межах практичної частини дослідження було розроблено та апробовано методичну систему використання ігрових технологій. Експериментальна робота проводилася у три етапи:

– констатувальний етап: за допомогою анкетування, тестування та спостереження було виявлено переважно середній та низький рівні сформованості СКК у здобувачів освіти. Студенти мали труднощі з використанням соціомаркерів у мовленні та демонстрували недостатній рівень фонових знань про культурні реалії Великої Британії та США;

– формувальний етап: впроваджено комплекс ігрових завдань, згрупованих за тематичними модулями (наприклад, "Business Etiquette", "Family Traditions", "Environmental Awareness"). Використовувалися як традиційні рольові ігри, так і проєктно-ігрові технології (створення еко-кампаній, туристичних маршрутів). Важливим аспектом було поєднання офлайн та онлайн форматів, що забезпечило гнучкість навчання;

– контрольний етап: порівняльний аналіз результатів до і після експерименту продемонстрував позитивну динаміку. У студентів експериментальної групи суттєво зріс показник лінгвокраїнознавчих знань, покращилися навички спонтанного реагування в нестандартних соціокультурних ситуаціях, підвищився рівень мотивації до вивчення мови.

Статистична обробка даних підтвердила ефективність запропонованої методики. Встановлено, що ігрові технології сприяють не лише кращому запам’ятовуванню інформації, а й формуванню «почуття мови» та культурної чутливості.

Проведене дослідження довело, що ігрові технології не є допоміжним розважальним елементом, а виступають повноцінною педагогічною технологією, що забезпечує реалізацію компетентнісного підходу. Формування СКК через гру дозволяє подолати «культурний шок» у реальному спілкуванні, навчає студентів аналізувати культурні відмінності без упереджень та формує особистість, готову до професійної діяльності в міжнародному контексті. Практична значущість роботи полягає у розробці конкретних методичних рекомендацій та добірці ігрових кейсів, які можуть бути використані викладачами іноземних мов у закладах вищої освіти.

З огляду на стрімкий розвиток технологій, подальші дослідження доцільно спрямувати на вивчення можливостей імерсивних технологій (VR та AR) та штучного інтелекту для створення індивідуальних траєкторій формування соціокультурної компетенції. Також актуальним залишається питання адаптації ігрових методик для інклюзивної освіти у вищій школі.

Таким чином, мета дослідження досягнута, завдання виконані в повному обсязі, а гіпотеза про те, що цілеспрямоване використання ігрових технологій суттєво підвищує рівень соціокультурної компетенції здобувачів освіти, знайшла своє підтвердження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Берестень О. Є., Юрченко К. В., Савельєв П. С. Проблеми мотивації студентів на заняттях з іноземної мови. *Вісник Університету ім. Альфреда Нобеля. Серія «Філологічні науки».* 2022. №1 (23). С. 161–174. URL: https://doi.org/10.32342/2523-4463-2022-1-23-16161-174 (дата звернення: 3.03.2025).

2. Беркутова Т., Логвінов Є., Макаров В., Умяров К. Технологія формування міжкультурної компетенції студентів на основі ігрової діяльності під час навчання іноземної мови в закладах вищої освіти URL: https://doi.org/10.32839/2304-5809/2022-6-106-6 (дата звернення: 15.04.2025)

3. Борін К. А. Комунікативна гра як метод навчання іноземних мов у вищій школі. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах.* 2020. №73. Т.1. С. 187–189. https://doi.org/10.32840/1992-5786.2020.73-1.35 (дата звернення: 25.04.2025).

4. Вознюк О. В., Дубасенюк О. А. Цільові орієнтири розвитку особистості у системі освіти: інтегративний підхід. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. 684 с. URL: https://eprints.zu.edu.ua/5031/1/МОНОГ_Воз_Дуб_нов_пар_ма_с_номерами.pdf (дата звернення: 25.06.2025)

5. Волик Л. В. Українська освіта та інноваційний режим діяльності педагога: ризики, пошуки, стратегії. *Шлях освіти*. № 4. 2012. С. 24–28.

6. Гаркуша І. Соціокультурна компетенція навчання іншомовного спілкування студентів: на матеріалі англійської та німецької мови. Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи. 2024. №(1(11). С. 102–111. URL: https://doi.org/10.31499/2706-6258.1(11).2024.304947 (дата звернення: 18.11.2025).

7. Зарединова Е. Р. Формування соціокультурних цінностей студентів в освітньому середовищі закладу вищої освіти: теорія і методика.

Київ : Видавничий Дім «Слово», 2020. 372 с. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724221/1/Заредінова-макет%20монографии-ОК.pdf (дата звернення: 18.03.2025).

8. Калінін В. О. Інноваційні технології формування професійної компетенції майбутнього вчителя іноземної мови у діалозі культур. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2010. 140 с.

9. Киливник В. В. Формування соціокультурної компетентності майбутніх учителів іноземної мови в системі педагогічного коледжу: дис….к.пед.н. спец.: 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Вінниця, 2019. 290 с. URL: https://vspu.edu.ua/content/specialized_academic_council/doc/2019/Kilivnick_V/dis.pdf (дата звернення: 28.10.2025).

10. Симоненко Н., Міхно С. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів медичних спеціальностей: теоретичні засади та практичні аспекти. *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 4(38). С. 667–678. URL: https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-4(38)-667-678 (дата звернення: 18.12.2025).

11. Кравець Н. С. Етапи створення гейміфікованої системи для використання в навчальному процесі ВНЗ. *Вісник Харківської державної академії культури. Серія : Соціальні комунікації.* 2017. Вип. 50. С. 198–206.

12. Кремень В. Освіта в контексті цивілізаційних змін. *Шлях освіти*. №4(58). 2010. С. 2–8.

13. Кутасевич Г., Якубовська Н. Гейміфікація оцінювання на уроках французької мови. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини. Спільний українсько-румунський науковий журнал (АПСНІМ)*. 2021. № 1(29). С. 78–81. URL: https://doi.org/10.24061/2411-6181.1.2021.247 (дата звернення: 31.03.2025).

14. Мосій І. М., Чаплик О. А., Штангрет Г. З. Онлайн-інструменти для навчання іноземної мови: розробка та впровадження інтерактивних методик. *Інноваційна педагогіка*. 2024. №75. С. 286–291. URL:

https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/75.55 (дата звернення: 18.12.2025).

15. Надольська Ю., Єпіфанцева Л., Єгорова Ю. Формування соціокультурної компетентності здобувачів вищої освіти в процесі вивчення іноземної мови та літератури педагогічного університету. *Науковий вісник Мелітопольського державного університету. Серія: Педагогіка*. 2024. № 2(33). С. 197–202.

16. Невмержицький О. Педагогічні технології – зваби і загрози. *Вища освіта України*. 2006. № 1. С. 97–101.

17. Пасічник О. О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів ВНЗ. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. Кам'янець-Подільський : Кам'янець-Поділ. нац. ун-т ім. Івана Огієнка, Ін-т педагогіки НАПН України. 2018. Вип. 24. Ч. 2. С. 344–349. URL: https://elar.khmnu.edu.ua/handle/123456789/6400 (дата звернення: 30.03.2025).

18. Семенова О. Формування соціокультурної компетенції майбутніх учителів іноземної мови. *Освітній простір України*. 2017. № 11. С 100–104. URL: https://doi.org/10.15330/esu.11.100-104 (дата звернення: 31.01.2025).

19. Спіріна Т. Соціокультурна діяльність, як засіб формування життєвих цінностей молоді у вільний від навчання час. *Вісник Прикарпатського університету імені Василя Стефаника. Серія: Педагогіка*. 2005. Вип. XI. С. 138–145. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/36013/ (дата звернення: 28.02.2025).

20. Сущенко Л. О. Педагогічні інновації: від стратегії до реалізації. *Вісник дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки.* 2015. № 2 (10). С. 302–307. URL: https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2015/2/53.pdf (дата звернення: 1.04.2025).

21. Сущенко Т. І. Науково-методичне забезпечення інноваційної діяльності вчителів. *Педагогіка і психологія формування творчої особистості: проблеми і пошуки.* 2004. Вип. 30. С. 3–11.

22. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний

простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.

23. Холоденко О. В. Соціокультурна компетенція у навчанні іноземної мови. URL: https://japon.donnu.edu.ua/article/view/8772 (дата звернення: 20.02.2025)

24. Шиманович І., Халабузар О. Гейміфікація у викладанні англійської мови: можливості і перспективи. *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки.* 2023. №3. С. 401–409. URL: https://doi.org/10.31494/2412-9208-2023-1-3-401-409 (дата звернення: 10.06.2025).

25. Ясногурська Л. Роль ігрових освітніх технологій у навчанні іноземним мовам. *Інноватика у вихованні.* 2021. Том 2. № 13. С. 223–231. URL: https://doi.org/10.35619/iiu.v2i13.333 (дата звернення: 12.03.2025)

26. Bernie D. Some thoughts about WebQuests. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (accessed: 30.05.2025).

27. Chen H. H. J., & Huang W. Y. C. *Examining the potentials of computer games for English learning. Third IEEE international conference on digital game and intelligent toy enhanced learning*. 2010. P.134-138. URL. http://doi.org/10.1109/DIGITEL.2010.35 (accessed: 28.04.2025).

28. Crookall D. Serious Games, Debriefing, and Simulation. *Gaming as a Discipline. Simulation & Gaming*. 2016. №47(6). P. 848–862.

29. Djuraeva M. Enhancing Education: The Critical Role of Socio-Cultural Competence in Communicative Learning. *The Lingua Spectrum*. 2025. №2(1). P. 298–232. URL: https://lingvospektr.uz/index.php/lngsp/article/view/424 (accessed: 29.05.2025).

30. Gee J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. URL: https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf (accessed: 20.03.2025).

31. Gee J. P. Learning and Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Cambridge*. MA : The MIT Press, 2008. P. 21–40. URL: https://doi.org/ 10.1162/dmal.9780262693646.021 (accessed: 19.02.2025).

32. Guryanov I. O., Rakhimovav A. E., Guzman M. C. Socio-Cultural Competence in Teaching Foreign Languages. International Journal of Higher Education. 2019. Vol. 8, № 7. P. 116–120. URL: https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n7p116 (accessed: 5.05.2025)

33. Huseynova S. A. Increasing students' motivation to learn english through interactive games. *Молодь і ринок*. 2024. № 7–8. P. 227–228. URL: https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.308740 (accessed: 1.06.2025).

34. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. URL: https://www.perlego.com/book/1002139/the-gamification-of-learning-and-instruction-gamebased-methods-and-strategies-for-training-and-education-pdf (accessed: 3.05.2025)

35. Kovtun A. S., Zhumabekova G. B. Kovtun A. S., Zhumabekova G. B. Developing Sociocultural Competence in Foreign Language Learning. *Research Reviews.* 2025. № 11. P. 96–102. URL: https://ojs.scipub.de/index.php/RR/article/view/7153 (accessed: 3.011.2024)

36. Krekoten O. Trends in the implementation of a gamified foreign language learning space in modern conditions. *SWorldJournal*. 2025. №4(31-04). P. 91–100. URL: https://doi.org/10.30888/2663-5712.2025-31-04-067_(accessed: 17.011.2024).

37. Lantolf J. P., Poehner M. E. Sociocultural Theory and the Pedagogical Imperative in Language Teaching. *Modern Language Journal*. 2017. №101(1). P. 1–16. URL: https://doi.org/10.4324/9780203813850 (accessed: 19.11.2024).

38. Mammadova M. M. The importance of student's sociocultural competence during their foreign language studies. *International Journal of Innovative Technologies in Social Science*. 2023. № 2(38). P. 1–6. URL: https://doi.org/10.31435/rsglobal_ijitss/30062023/7988 (accessed: 2.07.2025)

39. Martínez Lirola M. Exploring the development of social competences through role-plays in an English language subject in higher education. *Argentinian Journal of Applied Linguistics.* 2024. №12. P. 8–25. URL:

https://www.researchgate.net/publication/380575509_Exploring_the_development_of_social_competences_through_role-plays_in_an_English_language_subject_in_higher_education (accessed: 22.08.2025).

40. Neuner G. The role of sociocultural competence in foreign language teaching and learning. *Language Teaching*. 1996. Volume 29. Issue 4. P. 234–239 URL: https://doi.org/10.1017/S0261444800008545 (accessed: 11.11.2025)

41. Oberste-Berghaus N. The Role of Teaching Foreign Languages in Developing Intercultural Competence. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 2024. №16(1). P. 1–15. URL: https://doi.org/10.18662/rrem/16.1/808 (accessed: 29.05.2025).

42. Qiyomov Sh. Sh., Yusupova A. M. Teaching English language for higher education through games. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*. 2025. Vol. 6. №12. P. 112–116. URL: https://doi.org/10.17605/ (accessed: 2.02.2025).

43. Rajendran M., Ray M., Ilangovan A., Chokkalingam V. K., Singh A. B. Commercial games for developing English language skills: A systematic literature review. *Language Teaching Research Quarterly*. 2024. №45. P. 57–85. URL: https://doi.org/10.32038/ltrq.2024.45.04 (accessed: 16.01.2025).

44. Thorne S., Reinhardt J. Digital games as language learning environments. *Handbook of Game-based Learning*. Cambridge : MIT Press. Handbook of Game-Based Learning, 2020. P. 409–436. URL: https://www.academia.edu/44426902/Reinhardt_J_and_Thorne_S_2020_Digital_games_as_language_learning_environments_In_Plass_J_Mayer_R_and_Homer_B_eds_Handbook_of_Game_based_Learning_409_436_Cambridge_MIT_Press (accessed: 26.01.2025).

45. Reinhardt J., Sykes J. M. Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*. 2014. №18 (2). P. 2–8. URL: http://llt.msu.edu/issues/june2014/commentary.pdf (accessed: 27.04.2025).

46. Sadigzade Z. Language Learning Through Games: A Computational Linguistics Perspective. *EuroGlobal Journal of Linguistics and Language Education.* 2025. Vol. 2. №3. P. 163–188. URL: https://doi.org/10.69760/egjlle.2500206 (accessed: 12.08.2025).

47. Theofylaktos A., Lampropoulos G., Siakas K. Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering.* 2018. №4. P. 139–144. URL: https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016 (accessed: 23.01.2025).

48. Werbach K. Gamification. Coursera. URL: https://class.coursera.org/gamifi cation-002/lecture.

49. Xuming Sh. Mapping the integration of gamification into foreign language learning. *Results in Engineering*. 2025. V. 28. P. 1–8. URL: https://doi.org/10.1016/j.rineng.2025.108452. (accessed: 30.01.2025)

50. Zichermann G., Linder J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. URL: https://books.google.co.ls/books?id=UiKLDAEACAAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false (accessed: 1.08.2025).

ДОДАТОК А

Таблиця 1

Класифікація дидактичних ігор

Тип гри	**Назва гри (англійською мовою)**	**Тематика**	**Короткий опис**	**Етап експерименту**	**Формат проведення**	**Онлайн-платформи**
Лексична	*Eco Word Match*	Environment	Студенти співвідносять лексичні одиниці з визначеннями або зображеннями (recycle, pollution, renewable energy тощо)	Констатувальний	Офлайн / онлайн	Quizlet, Wordwall
Лексична	*Green Vocabulary Challenge*	Environment	Командне змагання на швидкість і точність використання екологічної лексики в контексті	Формувальний	Онлайн	Kahoot, Blooket
Рольова	*Job Interview Simulation*	Teaching career	Моделювання співбесіди на посаду вчителя англійської мови	Формувальний	Офлайн / онлайн	Zoom, Microsoft Teams
Рольова	*A Day in a Teacher's Life*	Teaching career	Розігрування професійних ситуацій (урок, батьківські збори, методичне обговорення)	Формувальний	Офлайн	-
Комуніка-тивна	*Problem Solving Discussion: Environmental Issues*	Environment	Групове обговорення екологічної проблеми з пошуком рішень	Констатувальний	Офлайн / онлайн	Zoom, Google Meet
Комуніка-тивна	*Communication Breakdown*	Communication	Передача інформації з обмеженнями (without gestures / with noise / via chat)	Формувальний	Офлайн / онлайн	Zoom (chat), Discord

Продовження Таблиці 1

Тип гри	**Назва гри (англійською мовою)**	**Тематика**	**Короткий опис**	**Етап експерименту**	**Формат проведення**	**Онлайн-платформи**
Дискусійна	*Should Teachers Be Influencers?*	Teaching career	Дебати щодо сучасної ролі вчителя в цифровому середовищі	Формувальний	Онлайн	Zoom, Padlet
Імітаційна	*Online Classroom Management*	Teaching career	Імітація керування онлайн-уроком, реагування на типові ситуації	Формувальний	Онлайн	Zoom, Google Classroom
Інтерактивна вікторина	*Everyday Communication Quiz*	Communication	Запитання щодо мовленнєвого етикету та стратегій спілкування	Констатувальний	Онлайн	Kahoot, Mentimeter
Проєктно-ігрова	*Create an Eco Campaign*	Environment	Розробка міні-проєкту екологічної кампанії з презентацією	Формувальний	Офлайн / онлайн	Canva, Google Slides

Представлена класифікація демонструє взаємозв’язок між типами дидактичних ігор, етапами педагогічного експерименту та формами їх реалізації. Це дозволяє системно використовувати ігрові технології як в аудиторному, так і в дистанційному форматі навчання.

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the development of sociocultural competence in higher education students through the implementation of game technologies in foreign language learning.

The object of the work is the process of teaching a foreign (English) language in higher education institutions.

The subject of the research is the methodology of using game technologies to form the sociocultural competence of students during English language studies.

The main aim of the paper consists in theoretical substantiation and experimental verification of the effectiveness of game technologies in developing the sociocultural competence of higher education students. It determined the accomplishment of such objectives as:

- profound analysis of the concept, structure and role of sociocultural competence in modern linguodidactics;
- determination of the essence, types, and didactic potential of game technologies in teaching English;
- development of a set of game-based tasks aimed at forming students' sociocultural competence;
- experimental verification of the proposed methodology’s effectiveness.

In the work, sociocultural competence is defined as an integrative characteristic of a linguistic personality, including a system of knowledge about social and cultural norms, the ability to interpret and use language means appropriately in social contexts, and readiness for effective intercultural interaction.

The scientific novelty of the presented research lies in the theoretical substantiation of game technologies as an effective tool for forming sociocultural competence and the development of an authorial set of game tasks (role-plays,

simulations, and digital games on platforms like Kahoot and Mentimeter) oriented toward modeling sociocultural situations of intercultural communication.

It is proved that the systematic use of game technologies increases students' motivation and cognitive activity, providing a platform for simulating authentic communication scenarios, which lead to higher levels of sociocultural awareness.

Key words: *sociocultural competence, game technologies, English language, higher education, intercultural communication, role-play, digital games*

Декларація

академічної доброчесності

здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Матюха Софія Сергіївна, студентка 2 курсу магістратури, заочної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма «Мова і література (англійська)», адреса електронної пошти MatyukhaSS@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Використання ігрових технологій для формування соціокультурної компетенції здобувачів освіти з іноземної мови» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 1.02.2026 Підпис _____ Матюха С. С.