



ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 37.091.313-027.22:796:[316:005.336.2-043.86:37.011.3-052](045)

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.16884953>

Застосування інтеграційних ігрових технологій для розвитку соціальної компетентності здобувачів у закладах освіти

Бокша Наталія Іванівна,

Доктор філософії зі спеціальності 011 «Освітні, педагогічні науки», старший викладач кафедри інженерії, технологій та професійної освіти, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-7239-0285>

Гаврилець Олеся Василівна,

Кандидат економічних наук, доцент кафедри обліку і оподаткування та маркетингу, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, Україна, <https://orcid.org/0000-0001-7333-0041>

Феєр Оксана Валеріївна,

Кандидат економічних наук, доцент кафедри менеджменту, управління економічними процесами та туризму, Мукачівський державний університет, м. Мукачево, Україна, <https://orcid.org/0000-0001-8808-3258>

Прийнято: 19.07.2025 | Опубліковано: 31.07.2025

***Анотація.** Стаття присвячена теоретичному обґрунтуванню та аналізу практичних можливостей використання інтеграційних ігрових технологій як ефективного засобу формування та розвитку соціальної*

компетентності здобувачів освіти в умовах сучасного освітнього процесу. Соціальна компетентність розглядається як ключова особистісна характеристика, що забезпечує успішну адаптацію до соціального середовища, конструктивну комунікацію, емоційний самоконтроль та здатність до співпраці.

Для досягнення поставленої мети було використано комплекс теоретичних та емпіричних методів, зокрема: аналіз психолого-педагогічної літератури з теми дослідження, порівняльний аналіз сучасних підходів до формування соціальної компетентності в різних освітніх системах, систематизація практик застосування інтеграційних ігрових технологій (айсбрейкінгів) у закладах середньої, професійної та вищої освіти. Практичну основу дослідження становить педагогічне спостереження, аналіз досвіду впровадження інтеграційних ігор у освітній процес, усне опитування здобувачів освіти щодо впливу ігор-криголамів на формування соціальної компетентності.

Результати дослідження засвідчили, що застосування інтеграційних ігор у процесі навчання сприяє ефективному формуванню таких соціальних навичок, як вербальна і невербальна комунікація, емпатія, уміння працювати в команді, відкритість, гнучкість мислення та конфліктологічна культура. Встановлено, що ігри-криголами ефективно впливають на створення безпечного освітнього середовища, підвищують рівень емоційного комфорту та сприяють успішній соціалізації здобувачів освіти. Представлено типологію інтеграційних вправ із зазначенням їх цілей, компонентів соціальної компетентності, форматів взаємодії та методики впровадження в освітню діяльність.

Отримані результати дозволяють стверджувати, що зазначена педагогічна технологія має високий потенціал для впливу на розвиток соціальної компетентності в учнів і студентів різного віку, статі, рівня



освіти та соціального досвіду учасників освітнього процесу. Подальші дослідження доцільно спрямувати на розробку інструментів оцінювання динаміки соціальної компетентності, а також адаптацію інтеграційних ігрових методик до потреб інклюзивного та змішаного навчання.

Ключові слова: *соціальна компетентність, ігри-криголами, здобувачі освіти, взаємодія, адаптація, педагогічна технологія.*

Application of integrative game-based technologies for the development of social competence of learners in educational institutions

Nataliia Boksha,

Doctor of Philosophy in Educational, Pedagogical Sciences, senior lecturer
department of engineering, technologies and vocational education

Mukachevo State University, Mukachevo, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-7239-0285>

Olesya Havrylets,

Ph.D. in Economics, Associate Professor of department of accounting, taxation and
marketing, Mukachevo State University, Mukachevo, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0001-7333-0041>

Oksana Feier,

Ph.D. in Economics, Associate Professor of department of management,
managing economic processes and tourism, Mukachevo State University,

Mukachevo, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0001-8808-3258>

Abstract. *The article is devoted to the theoretical substantiation and analysis of the practical possibilities of using integration game technologies as an effective*

tool for the formation and development of learners' social competence within the context of the modern educational process. Social competence is considered a key personal characteristic that ensures successful adaptation to the social environment, constructive communication, emotional self-regulation, and the ability to collaborate.

To achieve the stated goal, a set of theoretical and empirical methods was employed, including the analysis of psychological and pedagogical literature on the research topic, a comparative analysis of contemporary approaches to the formation of social competence across different educational systems, and the systematization of practices involving integration game technologies (icebreakers) in institutions of secondary, vocational, and higher education. The practical basis of the study includes pedagogical observation, analysis of the experience of implementing integration games into the educational process, and oral surveys of learners regarding the impact of icebreaker games on the development of social competence.

The results of the study demonstrated that the use of integration games in the educational process contributes to the effective formation of such social skills as verbal and nonverbal communication, empathy, teamwork, openness, cognitive flexibility, and conflict resolution culture. It has been established that icebreaker games have a positive effect on creating a safe educational environment, enhance emotional comfort, and promote successful socialization of learners. A typology of integration exercises is presented, outlining their objectives, relevant components of social competence, interaction formats, and methods of implementation in educational practice.

The findings allow us to conclude that this pedagogical technology holds significant potential for influencing the development of social competence in students of various ages, genders, levels of education, and social backgrounds. Future research should focus on developing tools to assess the dynamics of social



competence and adapting integration game-based methods to the needs of inclusive and blended learning.

Keywords: *social competence, icebreaker games, learners, interaction, adaptation, pedagogical technology.*

Постановка проблеми. Сучасна освіта орієнтована не лише на засвоєння знань, але й на розвиток ключових компетентностей, серед яких особливе місце посідає соціальна компетентність. Уміння ефективно комунікувати, працювати в команді, вирішувати конфлікти, адаптуватися до змін є важливими як у професійній сфері, так і в повсякденному житті. Одним із перспективних підходів до розвитку цих навичок є використання інтеграційних ігрових технологій, які сприяють формуванню навичок соціальної взаємодії та активному залученню здобувачів освіти до навчального процесу.

Відтак, актуальність дослідження зумовлена необхідністю вивчення сучасних педагогічних методик, що дозволяють інтегрувати ігрові технології у навчальний процес для підвищення рівня соціальної компетентності здобувачів освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження науковців останніх років говорять про зростаючий інтерес до питання формування соціальної компетентності здобувачів освіти в умовах різних освітніх рівнів за допомогою інструментів сучасних педагогічних технологій. Зокрема, особливості формування соціальної компетентності в дітей молодшого шкільного віку розглядають О. Матвієнко та М. Євдокимов [1], О. Паршикова [2], Т. Яновська [3] та ін.; здобувачів середнього та старшого шкільного віку - Н. Олефіренко та О. Добрунов [4], І. Краснощок та Т. Кравцова [5], Л. Павлюк [6], В. Шахрай [7] та ін., студентства - У. Авраменко, В. Єсіна, К. Павленко [8],

О. Жукова [9], А. Козак [10], І. Сопівник [11], Г. Буянова та О. Кузнєцова [12] А. Гукалюк, І. Бельма, Н. Олексюк [13] та ін.

Окрему зацікавленість в контексті нашого дослідження становлять наукові публікації щодо використання інтеграційних ігрових технологій, або як ще їх інакше називають ігри-криголами, які, на думку багатьох дослідників, сприяють розвитку соціальних навичок здобувачів. Зокрема, J. M. V. Sasan, G. M. Tugbong, K. L. C. Alistre [14] в своїй науковій праці вивчають вплив ігор-криголамів на залученість та активність учнів старшої школи. В результаті проведеного дослідження науковці прийшли до висновку, що використання інтеграційних ігрових технологій значно підвищує можливості для розвитку важливих соціальних навичок, таких як спілкування та командна робота. Такі зарубіжні науковці як R. Nisa, C. M. Helmanda, N. Soraya [15], J. Kirby [16], D. Dressel [17] досліджують різновиди ігор-криголамів щодо їх ефективності в різних освітніх середовищах. В науковій праці [8] автори розглядають айсбрейкінги як різновид ігрових технологій для адаптації першокурсників і згуртування студентського колективу в нових навчальних умовах, наголошуючи на ефективності гри для активізації групової динаміки, а також самовираження здобувачів та самопрезентації в колективі. В той же час науковці не деталізують, які саме ігри-криголами практично використовуються в професійній діяльності викладачів закладу вищої освіти, що згадується в даній публікації [8, с.14-17].

Загалом, дослідники однастайні в своїх міркуваннях про високу ефективність ігрових технологій, до яких відносяться й ігри-криголами, як інструменту формування і розвитку соціальних компетентностей здобувачів різних вікових категорій та професійних напрямів здобуття освіти, при цьому їх праці підтверджують широкий спектр ігрових методів і засобів, багатовекторність можливостей гейміфікації в освітньому процесі.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.

Вивчення значної кількості публікацій щодо теоретичного обґрунтування та розробки методології формування соціальної компетентності як однієї з основних компетентностей індивідуума в умовах сьогодення показала, що саме вітчизняні вчені звертають мало уваги на такий вид технологій, як інтеграційні ігрові технології, які, на нашу думку, володіють значним ресурсом саме для розвитку соціальних навичок. Напрацювання зарубіжних науковців не відображають в повній мірі особливості використання ігор-криголамів в умовах вітчизняної системи освіти. Тому наш потенційний внесок полягає в аналізі можливостей для більш широкого практичного застосування інтеграційних вправ як дієвого педагогічного інструменту для розвитку навичок соціальної взаємодії серед здобувачів освіти.

Формулювання цілей статті (постановка завдання)

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування та вивчення можливостей застосування інтеграційних ігрових технологій як засобу формування та розвитку соціальної компетентності здобувачів освіти у процесі навчальної діяльності. Для досягнення даної мети визначено такі **завдання дослідження**: окреслити сутність поняття «соціальна компетентність» у контексті сучасної педагогіки; аргументувати доцільність використання ігрових технологій, зокрема айсбрейкінгів, для розвитку соціальної компетентності у здобувачів освіти; виявити педагогічні умови ефективного впровадження інтеграційних вправ (айс-брейкінгів) у навчальне середовище середньої, професійної (професійно-технічної) та вищої освіти; систематизувати найбільш поширені в педагогічній практиці інтеграційні вправи, проаналізувати методологію їх проведення та встановити, які компоненти соціальної компетентності можна забезпечити в результаті їх використання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Важливою характеристикою особистості в умовах стрімкого розвитку людської цивілізації є соціальна компетентність, яка « ... є фундаментом, необхідним для забезпечення нормальної й ефективної життєдіяльності будь-якого індивіда як соціальної розумної істоти» [9, с.38]. На думку науковців [9, с.49; 5, с.213; 13, с.9], які досліджують феномен соціальної компетентності і процес її формування, соціальна компетентність охоплює такі ключові компоненти, як комунікативні вміння (слухати, говорити, доносити свою думку); емпатію та емоційний інтелект; уміння працювати в команді; конфліктологічну культуру (здатність конструктивно вирішувати суперечності); відповідальність, толерантність, гнучкість мислення тощо.

Використання ігрових технологій в освітньому процесі дедалі більше утверджується як ефективний інструмент не лише для активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти на всіх освітніх рівнях, а й для формування важливих життєвих компетентностей, зокрема - соціальної. Гра, будучи природним середовищем соціалізації молодшої особистості, дозволяє органічно інтегрувати навчальний матеріал у ситуації взаємодії, співпраці та морального вибору.

Під час гри здобувачі освіти, будь-то школярі, чи учні закладів професійно-технічної освіти, а також здобувачі вищої освіти, мають змогу вільно спілкуватися, обмінюватися думками, домовлятися, шукати спільне рішення. Такі ситуації стимулюють розвиток навичок комунікації: уміння слухати, аргументовано висловлюватися, вести діалог. Ігрова діяльність часто передбачає роботу в команді, де кожен учасник освітнього процесу бере на себе певну роль і несе відповідальність за спільний результат. Вміння координувати дії з іншими, дотримуватися правил серед членів групи - усе це створює умови для формування співпраці, взаємоповаги й довіри. Гра також є

ефективним простором для практики вирішення конфліктів: здобувачі освіти вчаться знаходити компроміси, контролювати емоції, шукати порозуміння.

Крім того, ігрові форми роботи дозволяють підвищувати самооцінку, вчитися визнавати помилки, сприймати критику й працювати над собою. Успіх у грі мотивує до подальшого вдосконалення, формує почуття власної гідності й відповідальності.

Також використання ігрових методик дає можливість створення позитивного емоційного фону взаємодії в системі «педагог-здобувач», «здобувач-здобувач», формування позитивної мотивації до процесу навчання, здійснення «м'якого контролю» [9, с.22]. Для здобувачів професійно-технічної освіти та здобувачів вищої освіти гейміфікація дозволяє забезпечити імітацію, моделювання та відтворення контексту майбутньої професійної діяльності.

Однією з ключових проблем сучасної педагогіки та психології є пошук дієвих педагогічних інструментів для полегшення соціально-психологічної адаптації здобувачів освіти до навчального процесу, яка на пряму залежить від рівня сформованості соціальної компетентності. Перехід на новий освітній рівень, зміна колективу, підвищення академічних вимог часто спричиняють труднощі адаптації, що можуть негативно впливати на мотивацію, емоційний стан і успішність здобувачів освіти.

Адаптація до освітнього середовища або нового колективу передбачає входження учнів та студентів у нові соціальні та академічні умови. Основними труднощами адаптації за умов різного рівня сформованості соціальної компетентності у здобувачів та відсутності попередньо сформованих комунікативних зв'язків є:

- зміна вимог до навчальної діяльності;
- необхідність встановлення нових соціальних зв'язків;
- психологічний стрес через нові умови навчання.



Одним із ефективних засобів полегшення адаптації до умов співпраці в освітньому середовищі є використання інтеграційних ігрових технологій навчання. Інтеграційні ігрові технології, або так звані ігри-«криголами» (або «icebreaker» англійською мовою) - унікальна техніка, яка поєднує різні підходи, методи та форми організації навчального процесу, допомагає налаштувати аудиторію на спільну хвилю, активізовує групову динаміку, сприяє встановленню дружньої атмосфери та загалом підвищує рівень соціалізації кожного здобувача освіти [8, с.10].

Завдяки застосуванню інтеграційних підходів створюються умови для формування безпечного та підтримувального середовища, де кожен учасник освітнього процесу відчуває себе важливим і прийнятим. Через групові форми роботи, колективні проєкти, тренінги, ігрові вправи та інші інтерактивні методи здобувачі освіти вчаться налагоджувати контакт, співпрацювати, висловлювати свою думку, розуміти інших і спільно вирішувати проблеми.

Інтеграційні технології сприяють також розвиткові комунікативної компетентності, емпатії, толерантності, що є основою ефективної соціалізації. Новачки в колективі отримують можливість не лише спостерігати за поведінкою інших, а й активно взаємодіяти, що прискорює процес засвоєння соціальних норм і цінностей.

Окрім цього, інтеграція різних видів діяльності: навчальної, творчої, соціально значущої - дозволяє учням і студентам побачити взаємозв'язок між теоретичними знаннями та реальним життям, а також знайти своє місце в команді відповідно до своїх здібностей та інтересів. Це особливо важливо для нових учасників колективу, які ще шукають власну роль і прагнуть бути прийнятими. Таким чином, інтеграційні технології виконують ключову функцію: допомагають здобувачам освіти швидше і гармонійніше влитися в новий колектив, стати його повноцінними учасниками, навчитися жити й діяти в суспільстві на засадах взаємоповаги, взаєморозуміння та спільної мети.

Не дивлячись на те, що науковці загалом вважають позитивним застосування інтеграційних ігрових технологій в освітньому процесі, на нашу думку, доцільним є вивчення особливостей педагогічних умов використання ігор-криголамів на різних рівнях освіти в Україні та впливу даної технології на формування складових соціальної компетентності.

Система загальної середньої освіти. В даній освітній системі найбільш важливим етапом для здобувачів є перші місяці початкової школи, коли учні потрапляють в «нові стіни», починають контактувати з великою кількістю незнайомих людей: однокласниками та вчителями, при цьому основним завданням є необхідність засвоєння нових знань. В таких, на нашу думку, складних психоемоційних умовах для маленьких здобувачів основну роль щодо забезпечення успішної адаптації учнів до школи, розвитку згуртованості в новоствореному колективі відіграє вчитель. Його педагогічна майстерність, вміння оперувати наявними педагогічними методиками та дидактичними засобами буде визначати, наскільки процес адаптації пройде безболісно і успішно. Саме на даному етапі ігри-криголами можуть стати успішним інструментом розвитку комунікативних навичок, створення дружніх зв'язків між однокласниками, формування почуття спільноти та приналежності до одного колективу. Особливо інтеграційні вправи сприяють розвитку соціальної компетентності у тих здобувачів, для яких був відсутній досвід проходження через дошкільну систему освіти.

В середніх та старших класах, коли учнівський колектив є сформованим, ігри-криголами доцільно використовувати вчителям-предметникам, які починають працювати з класом в межах свого предмета і прагнуть налагодити дружню, продуктивну взаємодію як на рівні «вчитель-учень», так і на рівні «предмет-учень». Педагоги-практики рекомендують застосовувати також айсбрейкінги на уроках в період «зниження енергії», коли в учнів знижується зацікавленість до сприйняття навчального процесу.

Науковці, які досліджували практичні результати від впровадження інтеграційних вправ у освітнє середовище середньої та старшої школи [14, с.2927], відмічають, що методика використання ігор-криголамів сприяє посиленню почуття спільноти та взаємозв'язку у колективі, покращенню психологічної атмосфери та настрою в класі, збільшенню участі та залученості усіх членів учнівського колективу до освітнього процесу та взаємодії поза класом, покращенню взаємодії з учителями, підвищенню академічної успішності тощо.

Система професійної (професійно-технічної) освіти. В умовах даної освітньої системи, коли учнівська молодь знаходиться в ситуації невизначеності та психологічної напруженості [6, с. 407] відповідно до статевих-вікових та соціальних особливостей особистості в юнацькому віці, не менш доцільним є використання інтеграційних ігрових технологій для покращення соціальної компетентності здобувачів. До умов використання ігор-криголамів, які ми розглядали для учнів закладів загальної середньої освіти і які є актуальними для учнів закладів професійної освіти, додаються можливості для поглиблення вивчення змісту майбутньої професійної діяльності. Тобто, айсбрейкінги можуть слугувати дієвим інструментом інтеграції здобувача закладу професійної освіти у світ професії, яку він обрав.

Система вищої освіти. Для системи вищої освіти застосування інтеграційних ігрових технологій має свої особливості, пов'язані з тим, що поряд із стабільним студентським утворенням - академічною групою із студентів однієї спеціальності, періодично утворюються тимчасові студентські колективи, учасники яких між собою повинні налагоджувати соціальні зв'язки. До таких тимчасових утворень належать лекційні потоки груп різних спеціальностей для читання лекцій з освітніх компонент загальної підготовки, групи для проведення лекційних/практичних/лабораторних занять з вибірових дисциплін в межах факультету або цілого університету. Таким

чином, крім уже розглянутих нами умов застосування ігор-криголамів для налагодження взаємодії для студентів-першокурсників [8], для підняття «енергії навчання», для інтеграції в майбутню професію, коли переважають статичні форми ведення занять, виникає доцільність впровадження методики айсбрейкінгу в тимчасових студентських групах для вивчення вибіркокових дисциплін, які в переважній більшості існують лише протягом одного семестру, а також обмежені в кількості годин, в порівнянні з обов'язковими компонентами освітньої програми.

Застосування інтеграційних ігрових технологій для розвитку соціальних навичок є доцільним також у неформальній діяльності здобувачів освіти: учнівських та студентських радах, молодіжних громадських організаціях, тематичних клубах чи гуртках, волонтерських осередках тощо. У таких неформальних структурах переважає горизонтальна модель спілкування, де всі учасники мають рівні можливості для впливу. Тому соціальна компетентність є не тільки корисною, а й обов'язковою умовою ефективного функціонування таких спільнот, а використання айсбрейкінгів як виду тренінгових вправ може значно полегшити комунікацію між учасниками.

Для розуміння мети, формату проведення і методології інтеграційних ігрових технологій та які компоненти соціальної компетентності вдається сформувати в таблиці 1 представлено аналіз декількох найбільш поширених видів ігор-криголамів.

Таблиця 1

Характеристика найбільш поширених інтеграційних вправ, які забезпечують формування соціальної компетентності у здобувачів освіти

Назва вправи	Мета	Компоненти соціальної компетентності	Тип взаємодії	Формат проведення
«Привабливий Петро»	Запам'ятовування імен, розвиток уважності, розрядка напруги	Вербальна комунікація, самопрезентація,	Індивідуальна → групова	Гра у колі, усна взаємодія

		пам'ять, соціальна уважність		
<i>«Дві правди й одна брехня»</i>	Активізація групи, розвиток невербальної взаємодії, формування довіри	Невербальна комунікація, координація, вміння домовлятися без слів, спостереження	Групові, одночасна взаємодія	Рухлива гра, безмовне шикування
<i>«Без слів у лінію»</i>	Самопрезентація, розвиток уважності	Комунікативність, відкритість, емпатія	Індивідуальна → групові	Усна гра
<i>«Зєднайся, якщо...»</i>	Активізувати групу, налагодити контакт між учасниками, виявити спільне	Соціальна чутливість, емпатія, відкритість, комунікаційна ініціатива	Групові, змінна взаємодія	Рухлива гра, вільне переміщення
<i>«Портрет команди»</i>	Побудова командної ідентичності	Співпраця, рольове самовираження	Групові	Творча робота
<i>«Хто це?»</i>	Розвиток навичок соціальної взаємодії, комунікації, логічного мислення, уваги	Комунікативність, емоційна чутливість, вміння співпрацювати, толерантність, критичне мислення	Парна або групові Інтерактивна Діалогічна	Усна гра або з картками можливий онлайн-варіант
<i>«Ти мені подобаєшся, друже»</i>	Зміцнення дружніх стосунків, підвищення самооцінки	Довіра, взаємна підтримка, позитивне мислення	Парна або групові	Усне звернення
<i>«Очікування і реальність»</i>	Формування групової динаміки	Самоусвідомлення, відповідальність	Групові	Письмова/дошка
<i>«Знайди спільне»</i>	Встановлення контактів у групі	Слухання, толерантність, самоусвідомлення	Парна або групові	Інтерв'ювання
<i>«Вітер дме»</i>	Пізнання одне одного, виявлення спільного	Емпатія, відкритість, соціальна активність	Групові	Рухлива гра в колі

Джерело: систематизовано авторами за [18, 19]



Ефективність використання інтеграційних ігрових технологій для розвитку соціальної компетентності у здобувачів освіти підтверджується практичним досвідом використання ігор-криголамів у педагогічній діяльності. Зокрема, айсбрейкінги застосовувалися авторами даної публікації в педагогічно-виховній діяльності під час викладання в Мукачівському державному університеті (МДУ) для проведення лекційних та практичних занять з освітніх компонент, зокрема з вибіркової дисципліни «Педагогічна етика», яка потоково читалася у весняному семестрі 2023-2024н.р. для здобувачів вищої освіти спеціальностей 014 «Середня освіта (Природничі науки)» та 016.01 «Спеціальна освіта. Логопедія»; з обов'язкової дисципліни «Методика професійного навчання: дидактичне проектування», яка потоково читалася у весняному семестрі 2023-2024н.р. та 2024-2025н.р для здобувачів вищої освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)», спеціалізації 015.36 «Технологія виробів легкої промисловості» та «Економіка». Також як приклад застосування інтеграційних ігор можемо навести їх застосування в умовах виховної діяльності на факультеті економіки, управління та інженерії МДУ під час проведення в рамках Національного тижня безбар'єрності виховного заходу на тему «Безбар'єрність та толерантність як показники високоморального суспільства». На основі педагогічного спостереження та усного опитування здобувачів вищої освіти, які брали участь в даному заході, використання таких ігор-криголамів, як «Привабливий Петро», «Без слів у лінію», «Ти мені подобаєшся, друже» дає можливість значно підвищити рівень взаємодії, забезпечити відкритість, соціальну активність, емпатію, комунікативність, толерантність тощо між учасниками виховного заходу. За результатами опитування переважна більшість здобувачів зазначала, що, на їх думку, інтеграційні вправи покращують рівень взаєморозуміння між учасниками, сприяють знайомству, згуртуванню, командоутворенню, засвоєнню навчального матеріалу.

Висновки. Таким чином, результати проведеного дослідження дозволяють стверджувати, що інтеграційні ігрові технології мають вагомий потенціал у формуванні та розвитку соціальної компетентності здобувачів освіти. Встановлено, що ігрова взаємодія сприяє формуванню комунікативних навичок, налагодженню міжособистісних зв'язків, підвищенню мотивації до навчання та покращенню емоційного стану здобувачів освіти. Крім того, дослідження педагогічних умов застосування ігор-криголамів у загальній середній, професійній (професійно-технічній) і вищій освіті засвідчило їхню адаптивність до різних вікових, академічних і соціальних контекстів.

Систематизовані в роботі інтеграційні вправи продемонстрували свою ефективність у розвитку таких компонентів соціальної компетентності, як відкритість, емпатія, уміння співпрацювати, відповідальність та самоусвідомлення. Особливо актуальним є їхнє застосування в періоди адаптації до нових навчальних умов, наприклад, на першому уроці, першому занятті для знайомства і згуртування колективу, налагодження комунікації між здобувачами освіти та педагогом, позитивного налаштування до навчання. Для досягнення максимального педагогічного ефекту від використання інтеграційних ігор їх доцільно підбирати відповідно до віку, рівня розвитку соціальних навичок або специфіки групи, правильно організувати процес проведення гри, забезпечувати максимальне залучення всіх учасників в ігрову діяльність, інтегрувати айсбрейкінги у загальний контекст заняття. Тільки тоді криголами повною мірою розкриють свій потенціал як ефективний інструмент освітньої діяльності.

Разом із тим подальшого дослідження потребує встановлення динаміки розвитку соціальної компетентності у здобувачів освіти на різних етапах навчального процесу. Перспективним є вивчення індивідуального впливу конкретних видів вправ на формування окремих компонентів соціальної



компетентності залежно від віку, статі, рівня освіти та соціального досвіду учасників, потреб інклюзивного та змішаного навчання.

Список використаних джерел

1. Матвієнко О. В., Євдокимов М. М. Ігрові технології як інструмент розвитку комунікативної культури молодших школярів // *Освітньо-науковий простір*. 2024. Вип.7(2). С.70–80. URL: <https://ess.fpp.npu.edu.ua/index.php/ess/article/view/139>
2. Паршикова О. Застосування комунікативно-ігрових прийомів у формуванні міжкультурної комунікативної компетентності молодших школярів // *Наукові записки ТНПУ ім. В.Гнатюка. Серія: педагогіка*. 2017. № 4. С. 33-41. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPU_ped_2017_4_7
3. Яновська Т. А. Соціально-психологічний розвиток молодших школярів засобами ігрової діяльності та каністерапії // *Наук. вісник Ужгород. нац. ун-ту. Серія: Психологія*. 2024. № 2. С. 128-132. URL: <http://psy-visnyk.uzhnu.uz.ua/index.php/psy/article/view/322/395>
4. Олефіренко Н. О., Добрунов О. С. Досвід застосування рольових ігор для розвитку соціальної компетентності школярів // *Open educational e-environment of modern University*. 2024. №16. С. 120-133. URL: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/14776>
5. Краснощок І. П., Кравцова Т. О. Формування соціальної компетентності підлітків у середовищі закладів загальної та позашкільної освіти // *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2024. Випуск 216. С. 211-217. URL: <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/2022>
6. Павлюк Л. М. Соціальна компетентність як інтегральна детермінанта соціалізації старших підлітків // *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2013. № 1(27). С. 405–412. URL: з PDF-репозитарію repository.sspu.edu.ua



7. Шахрай В. М. Формування соціальної компетентності учнів основної і старшої школи засобами театрального мистецтва / В. М. Шахрай ; Ін-т проблем виховання НАПН України. – Біла Церква : Вид. Пшонківський О. В. 2016. 404 с.
8. Авраменко У. В., Єсіна В. П., Павленко К. П. Ігрові технології спрямовані на адаптацію першокурсників і згуртування студентського колективу // *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. Вип. 7. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13141699>
9. Жукова О. А. Дидактична система формування соціальної компетентності студентів гуманітарних спеціальностей класичних університетів засобами ігрових технологій : дис. ... д-ра пед. наук. Тернопіль, 2019. 555 с.
10. Козак А. В. Ігрові технології як засіб формування готовності студентів до міжкультурної комунікації // *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. 2017. Вип. 51. С. 35–38. URL: <http://evnuir.vnu.edu.ua/handle/123456789/13221>
11. Сопівник І. М. Шляхи формування соціальної компетентності студентів // *Гуманітарні студії: педагогіка, психологія, філософія*. 2022. Т. 13, № 3. С. 86–93. DOI: [https://doi.org/10.31548/hspedagog13\(3\).2022.86-93](https://doi.org/10.31548/hspedagog13(3).2022.86-93)
12. Буянова Г., Кузнєцова О. Формування соціальної компетентності студентів у позааудиторній діяльності засобами інтерактивних форм і методів навчання // *Проблеми освіти*. 2021. № 2(95). С. 94–111. DOI: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.2-95.2021.07>
13. Гукалюк А. І., Бельма І. П., Олексюк Н. С. Оптимізація процесу формування соціальної компетентності майбутнього викладача закладу професійної освіти засобами ІТ-технологій // *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. № 4(47). С. 83–89. URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/534>



14. Sasan, John Michael V., Tugbong, Gica M., Alistre, Kent Lancer C. An exploration of icebreakers and their impact on student engagement in the classroom / J. M. V. Sasan, G. M. Tugbong, K. L. C. Alistre // *International Journal of Social Service and Research (IJSSR)*. 2023. Vol 03, No11. P. 2921-2930.
15. Nisa, R., Helmanda, C. M., Soraya, N. Simon Says: A fun and engaging icebreaker for boosting English language learning // *Accentia: Journal of English Language and Education*. 2024. Vol 4, No 2. P. 98–107. URL: <https://journal.upgris.ac.id/index.php/accentia/article/view/18100>.
16. Kirby, J. R. Using share-out grids in the online classroom: From icebreakers to amplifiers // *Biochemistry and Molecular Biology Education*. 2020. Vol. 48, No. 5. P. 538-545. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32894805/>
17. Dressel, D. P. Breaking the ice to build relationships: Using icebreakers to create new relationships, promote emotional safety... // *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 2020. Vol. 91, No. 5. P. 38-45. DOI: 10.1080/07303084.2020.1754247.
18. Пометун О. Енциклопедія інтерактивного навчання / Олена Пометун. - Київ: [Б. в.], 2007. 141 с.
19. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі. Навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.