

VFeekMzTaFIYsMq\_UZXIQLrXQ\_5QyBDraolDwruF0LLQKylchQz3zwQ (дата звернення: 01.11.2023).

Розумний М. Фактори сучасної національної самоідентифікації українців. Політичний менеджмент. 2007. № 1. С. 93–99.

**УДК 372.881**

**Стьопін Максим,**  
**Старший викладач кафедри англійської філології,**  
**Маріупольський державний університет**  
m.styopin@mu.edu.ua  
<https://orcid.org/0000-0001-9426-9892>

**ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ПІД ЧАС  
ПРОХОДЖЕННЯ ПРОГРАМИ АКАДЕМІЧНОЇ МОБІЛЬНОСТІ В УНІВЕРСИТЕТІ  
МЕССІНИ ТА SUMMER YOUTH ACCELERATION PROGRAMME  
(НА ПРИКЛАДІ СТРАТЕГІЧНОГО СИМУЛЯТОРА «СВІТ ГРОМАД»)**

У сучасній освітній сфері України гейміфікація стає важливою методикою для дослідження, освіти учнів та дорослих, поліпшення міського середовища та організації взаємодії між різними суб'єктами громадянського суспільства [1]. Гра – це система, в якій гравці задіяні у вирішенні штучного конфлікту, що визначається правилами та має вираження у кількісному результаті. Гейміфікація відрізняється від інших ігрових форматів тим, що її учасники орієнтовані на ціль своєї реальної діяльності, а не на гру як таку. Ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки у заданих умовах [2].

Хороша гра задовольняє потреби учасників у автономії, компетентності та визнанні. Яскравим прикладом такої гри є унікальна українська настільна кооперативна стратегія для керівників та менеджерів змін у жанрі соціального симулятора «Світ Громад», яка була розроблена командою на чолі з Михайлом Войтовичем та Тарасом Тимчуком.

Ця гра з'явилась в МДУ після участі команди факультету іноземних мов в літній програмі Summer Youth Acceleration Programme, яка була частиною проекту «Молодіжний кластер у громаді: гейміфікована акселераційна програма для пошуку та залучення молоді в життя своєї громади», що реалізувалася ГО «Інститут політико-інформаційних досліджень», в межах Програми ООН із відновлення та розбудови миру за фінансової підтримки Європейського Союзу. Упродовж насиченого інтенсивного курсу викладачі та студенти факультету іноземних мов МДУ мали змогу пройти навчальний курс з використання гри «Світ Громад. Акселератор – III» в якості освітнього інструменту, завершити низку тренінгових програм на навчально-інформаційній платформі <https://woc.org.ua/> та отримати можливість імплементації цієї розробки в освітньо-виховному просторі МДУ [3].

Розглядаючи можливості гейміфікації, необхідно зауважити, що ця методика дозволяє тестувати нові поведінкові моделі і робити певні висновки не тільки по закінченні гри та дебрифінгу, але і безпосередньо під час ігрового процесу.

Гра "Світ Громад" спочатку використовувалася в межах проекту SYAP (Літня акселераційна програма для молоді), але пізніше її успішно застосували як інструмент тимбідінгу у процесі оновлення студентської ради ФІМ. Ця спроба виявилася настільки успішною, що через короткий час був відкритий відбір на проведення ігор через велику кількість бажаючих. Гра дозволила підвищити рівень соціальної активності серед студентів,

розвинути навички командної роботи та стала ефективним інструментом для аналізу та коригування поведінкових моделей [3].

Далі гра була адаптована для використання в університеті Мессіни в Італії, де проводилося дослідження щодо реакції студентів на гру. Результати показали, що гра є ефективним інструментом для аналізу та коригування поведінкових моделей, а також для налагодження контактів серед учасників.

Також було проведено порівняльне дослідження моделей поведінки студентів України та Італії після реалізації гри. Воно показало, що італійська система вищої освіти менш формалізована, а українські студенти більше прагнуть "зламати" систему, в той час як італійські здобувачі пристосовуються до неї. Також було виявлено, що італійські студенти більше прагнуть інтегруватися в громаду, а українські студенти обирають розвиток громади у перспективі.

Отже, гра "Світ Громад" виявилася ефективним інструментом налагодження контактів та аналізу та коригування поведінкових моделей у разі систематичного її використання.

#### Список літератури

Дядікова Олена. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Спецпроект "Гейміфікація". MISTOSITE. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення 15.10.2023).

Гейміфікація в освіті. GIOS: інноваційна школа майбутнього. URL: <https://blog.gioschool.com/gamification> (дата звернення 16.10.2023).

Стьопін М.Г. Зустрічайте: «Потім Придумаємо». Блог «Гра Світ Громад і деструктивні моделі поведінки». URL: <https://woc.org.ua/game/article/303> (дата звернення 18.10.2023).

УДК 378.016:811.14'06

Шкуринська Тетяна,  
Директор Сартанського ліцею  
tatianaserkutan@ukr.net

### ПРОЄКТ «МОВНИЙ ГОРИЗОНТ» ЯК ПРИКЛАД РЕАЛІЗАЦІЇ КОМУНІКАТИВНОГО ПІДХОДУ У ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Україна - країна, яка має величезний потенціал та гостро відчуває потребу в інтеграції на міжнародному рівні. Знання іноземних мов відкриває двері до глобального спілкування та співпраці, створюючи для наших дітей можливість бачити себе у світі, брати участь у міжнародних процесах, бути більш конкурентоспроможними на ринку праці.

Одним із найбільш ефективних та сучасних підходів до вивчення іноземних мов визнається комунікативний підхід. Він створює стимулюючий та захоплюючий процес навчання. Цей підхід враховує сучасні вимоги до мовного навчання та формує учнів, які можуть ефективно використовувати мову в реальних життєвих ситуаціях.

**Мета** цього дослідження полягає в аналізі та оцінці ефективності комунікативного підходу у вивченні іноземної мови

**Гіпотеза** передбачає, що використання комунікативного підходу у вивченні іноземної мови призведе до ефективного використання мови в реальних життєвих ситуаціях.

**Об'єктом** дослідження є сам процес вивчення іноземної мови з використанням комунікативного підходу.

**Предмет** дослідження: проєкт «Мовний горизонт», що впроваджується в рамках комунікативного підходу.