

Формування соціальної компетентності здобувачів освіти засобами цифрових технологій

Бельдій Алла Олександрівна¹

Опубліковано	Секція	УДК
30.07.2025	Освіта/Педагогіка	378.015.31:[316.3:005.33 6.2]:004.9

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17104771>

Анотація. У статті досліджено проблему формування соціальної компетентності здобувачів освіти в умовах цифровізації освітнього середовища.

Окреслено основні напрями формування соціальної компетентності засобами цифрових технологій. Цифрова комунікація й співпраця реалізуються через інтерактивні освітні платформи, сервіси для спільної роботи, соціальні мережі, які формують уміння працювати в команді, брати участь у дискусіях, розвивати культуру діалогу. Використання ігрових технологій й гейміфікація сприяє активізації освітнього процесу, підвищенню мотивації, розвитку навичок співпраці, колективної відповідальності. Розвиток емоційного інтелекту у цифровому середовищі досягається завдяки онлайн-проектам, груповим завданням, інтерактивним тренажерам і комунікаційним платформам, що сприяють вихованню емпатії, толерантності, умінню слухати інших і зберігати позитивний психологічний клімат.

Ключові слова: соціальна компетентність, інформаційне суспільство, кіберпростір, цифрова комунікація, гейміфікація, емоційний інтелект.

Formation of social competence of education seekers through digital technologies

Abstract. The article explores the problem of forming social competence of education seekers in the conditions of digitalization of the educational environment. By social competence we mean the integrated ability of an individual to effectively interact, constructively communicate, cooperate, tolerate and make responsible decisions. It is proven that modern digital technologies open up wide opportunities for the development of not only academic knowledge, but also socially significant skills necessary for successful integration into society.

The paper outlines the main directions of forming social competence using digital technologies. Firstly, digital communication and cooperation are implemented through interactive educational platforms, services for joint work, virtual classrooms and social networks, which form the ability to work in a team, participate in discussions, develop a culture of dialogue and mutual respect. Digital media literacy and critical thinking form the skills of conscious content consumption, countering manipulation and disinformation, and the ability to defend one's own position with arguments. Secondly, the use of game technologies and gamification contributes to the intensification of the educational process, increasing

¹ викладач, Вінницький медичний фаховий коледж імені академіка Д.К. Заболотного, <https://orcid.org/0000-0002-5393-0880>

motivation, developing skills of cooperation, competition and collective responsibility. Interactive simulations and educational games help students develop behavioral strategies, adapt to new situations, and develop the ability to constructively resolve conflicts. Third, the development of emotional intelligence in a digital environment is achieved through online projects, group tasks, interactive simulators, and communication platforms that help foster empathy, tolerance, the ability to listen to others, and maintain a positive psychological climate in the team.

The purposeful and pedagogically justified use of digital technologies contributes to the formation of comprehensive social competence of students.

Keywords: social competence, information society, cyberspace, digital communication, gamification, emotional intelligence.

Вступ

Техніка і цифрові технології в сучасному світі перебувають на головних позиціях, адже впливають на розвиток усіх сфер життя суспільства, формуючи нові вектори виробничого, комунікаційного й інформаційного процесів. Сучасний етап розвитку суспільства дослідники дедалі частіше визначають як епоху цифрової трансформації, основою якої є цифрові технології, що дозволяють отримувати, зберігати, опрацьовувати і використовувати величезний обсяг інформації.

Класики постіндустріального суспільства (Д. Белл, Е. Тоффлер, М. Кастельс, Е. Массуда, Г. Кан) розглядали інформаційно-технологічну революцію як глобальний фактор зміни світу в цілому та способу життя людини зокрема. Так, Е. Массуда зазначає, що розвиток комп'ютеризації надає користувачам доступ до надійних інформаційних джерел, позбавляє від рутинних дій, забезпечує якісне автоматизоване виробництво, що характеризує високо індустріальне суспільство [9, с. 17]. Американський дослідник І. Барбур у праці «Етика у століття технології» [10], акцентуючи увагу на техніці і цифрових технологіях, описує їх як позитивні, так негативні соціальні наслідки. Учений вказує на такі їх переваги, як забезпечення більш високого рівня життя, підвищення якості та продуктивності праці, економію часу населення тощо. Одночасно ця ж технологічна складова провокує і виникнення низки загроз для суспільства: відсутність різноманітності праці, відчуження людини у виробничій діяльності від соціуму, знеособлена і маніпулятивна комунікація, винятково утилітарно-прагматичний підхід до робітника тощо.

До десяти ключових компетентностей, необхідних для успішної роботи в умовах цифрової трансформації, на думку аналітиків Всесвітнього економічного форуму, увійшли компетентності в галузі інформації та даних, у галузі комунікацій та співпраці, у створенні цифрового контенту, у сфері безпеки та вирішення проблем електронної взаємодії [16]. Різні зарубіжні компанії створюють моделі цифрових компетентностей сучасних працівників. Наприклад, у Burning Glass така модель складається з чотирьох блоків, до яких відносять особистісні навички, основні знання у сфері професійної діяльності, можливості розвитку управління людськими ресурсами, навички розробки та дослідження продуктів, а також контроль інформаційної безпеки [17].

У сучасних умовах розвитку інформаційного суспільства цифрові технології стають невід'ємною складовою і освітнього процесу. Вони не лише забезпечують доступ до знань, а й створюють умови для формування особистісних якостей, зокрема соціальної компетентності [4]. Соціальна компетентність передбачає здатність людини ефективно взаємодіяти з іншими, конструктивно спілкуватися, проявляти толерантність, відповідальність, критичне мислення й навички співпраці.

У цьому контексті цифрові технології є не тільки інструментом для навчання, а й середовищем, де відбувається соціалізація здобувачів освіти. Вони дозволяють створювати нові форми взаємодії, організовувати групові та індивідуальні завдання,

розвивати навички комунікації у віртуальному просторі, сприяють формуванню інформаційної культури.

Проблемою формування соціальної компетентності здобувачів освіти займаються сучасні вітчизні науковці (І. Бех, М. Докторович, О. Кононко, С. Кубіцький, М. Леврінц, О. Пометун, С. Шаров). В останні роки наукове осмислення проблеми впливу цифрових технологій на процес виховання набуло значної уваги серед дослідників у галузі педагогіки, психології (О. Власенко, С. Доценко, Н. Клименюк, С. Пасічник). Вважаємо, що роль цифрових технологій у формуванні соціальної компетентності здобувачів освіти досліджено недостатньо.

Мета статті полягає у розкритті потенціалу цифрових технологій у формуванні соціальної компетентності здобувачів освіти.

Завдання дослідження:

обґрунтувати роль цифрових технологій у формуванні соціальної компетентності сучасної молоді;

окреслити ключові напрями формування соціальної компетентності здобувачів освіти в умовах цифрового середовища.

Матеріали та методи. У дослідженні застосовано комплекс загальнонаукових методів, що дозволили здійснити системний аналіз потенціалу цифрових технологій у формуванні соціальної компетентності здобувачів освіти. Методологічною основою є взаємодія й взаємозв'язок загальнометодологічних наукових підходів (системного, компетентнісного, діяльнісного, аксіологічного, особистісно орієнтованого), які визначили логіку дослідження для досягнення поставленої мети, детермінували організаційну структуру наукового пошуку.

Для досягнення поставленої мети використали комплекс теоретичних методів дослідження, а саме: аналіз психолого-педагогічної літератури з проблематики наукового пошуку, опрацювання наукових ідей, знань і фактів, їх порівняння та зіставлення; узагальнення підходів до вирішення проблеми наукового пошуку.

Результати

Цифрова комунікація й співпраця є одним із ключових напрямів формування соціальної компетентності здобувачів освіти в умовах сучасного інформаційного суспільства. Нині процеси спілкування, навчання і професійної діяльності дедалі більше відбуваються у цифровому середовищі, що потребує від майбутніх фахівців не лише високого рівня цифрової грамотності, а й уміння ефективно взаємодіяти з іншими в онлайн-просторі. Соціальна компетентність, як інтегративна якість особистості, передбачає сформовану здатність до комунікації, співпраці, взаєморозуміння, конструктивного розв'язання конфліктів і відповідальної участі у спільній діяльності. Використання цифрових технологій відкриває широкі можливості для розвитку цих умінь у процесі навчання.

Для сучасної молоді й підростаючого покоління, так званих «дітей цифрової епохи», цифрові технології – це важлива ланка у взаєминах між людьми, адже віртуальний світ є невід'ємною складовою життя. Молоді люди проводять більшу частину вільного часу в Інтернеті; не сприймаючи власну ідентичність у цифровому й реальному просторі як щось ізольоване, адже цифрове середовище для них – це продовження фізичного простору. Вони вміють виконувати декілька завдань одночасно, активно використовують цифрові технології для самовираження, взаємодії, отримання доступу до інформації, формування нових знань і створення творчих робіт. Таким чином формується безперервне середовище, де життя людини тісно пов'язане з технологіями, що кардинально змінюють характер людських взаємин. Таке життя для сучасного покоління є абсолютно нормальним і прийнятним.

З появою цифрових технологій спілкування відбувається зовсім по-іншому, розширюються межі конфіденційності: чим більше люди проводять часу в мережі, тим більше інформації вони залишають на загальнодоступних сайтах. Крім цього, як стверджує Д. Палфрі, діти цифрової ери змінюватимуть ринкові тенденції, кардинально трансформують галузі економіки, систему освіти, світову політику [15]. Отже, формуються нові соціальні норми інформаційного суспільства, навички навігації у цифровому середовищі, культура користування інформацією і критичного ставлення до неї.

Інформаційне суспільство – це новий постіндустріальний соціально-економічний устрій соціуму з високорозвиненими інформаційно-телекомунікаційними структурами, що дозволяють продуктивно використовувати інтелектуальні ресурси з метою сталого розвитку. Рівень розвитку цього суспільства визначають якістю й кількістю накопиченої інформації, її доступністю. Зменшується роль фізичної праці, проте збільшується частина праці розумової, творчої. У сучасних дослідженнях в контексті аналізу впливу засобів масової інформації на якість життя виокремлюють такі аспекти: пристосування людей до середовища інформаційного суспільства, проблема відбору якісної й достовірної інформації, акцентуація уваги на загрозах дезінформації, процесах маніпуляції й управління свідомістю людей. Тому вирішальне значення у цьому контексті відіграє розвиток грамотності у сфері цифрових технологій.

Нині розвивається напрям кіберсоціології, яку В. Богуш, М. Хмельницький визначають як «...субдисципліну соціології, яка фокусується на розумінні використання кібермедіа в повсякденному житті й того, як ці технології сприяють формуванню моделей людської поведінки, соціальних відносин і уявлень про себе». [2, с.70].

Виникає нова глобальна соціальна спільнота, система кіберпростору, в якій користувачі й соціальні групи мережевих угруповань є елементами соціальної структури. У законодавстві України, що регулює забезпечення кібербезпеки, термін «кіберпростір» визначено як «...віртуальне середовище, що дозволяє взаємодіяти та спілкуватися, а також реалізовувати суспільні відносини» [8]. Кларк Д. запропонував модель, у якій визначено чотири рівні кіберпростору, а саме: фізичний, логічний, рівень контенту, соціальний рівень, «...який складається з усіх людей, які використовують і визначають характер кіберпростору. Це фактичний інтернет людей та їхні потенційні відносини» [11].

Соціалізація в кіберпросторі відіграє важливу роль: через розуміння технології комунікації, формування інформаційної культури, соціальної навігації, інформаційної грамотності, а також прийняття соціальних норм, цінностей і рольових вимог відбувається процес залучення й адаптації користувача до соціокультурного середовища. О. Мальцева зазначає: «Серед вітчизняних дослідників є досить поширеною думка про те, що кіберсоціалізація є частиною медіасоціалізації, під якою, як правило, розуміють процес набуття соціального досвіду під впливом медіа, в першу чергу аудіовізуальних [6, с. 191]. Соціалізація у кіберпросторі передбачає досить широкий спектр соціальних взаємозв'язків.

Нині особливо важливими є соціальні мережі. У соціальних науках поняття соціальної мережі вперше з'явилося у 1954 році завдяки англійському соціологу Дж. Барнсу. Соціальні мережі є одним із найважливіших способів передачі інформації, ресурсів і послуг між людьми, вони виконують соціальні функції, які безпосередньо пов'язані з процесом соціалізації у всьому його різноманітті.

Цифрові технології сприяють розумовому вихованню; формуванню навичок самостійної, зосередженої діяльності. Вони збільшують мотивацію до навчання, дозволяють по-іншому проводити заняття, керувати освітнім процесом. Науковиця зазначає, що проблеми інтеграції цифрових технологій в освітні заклади полягають не

тільки в технічній стороні, а й у самому процесі їх використання: здобувач освіти має бути у центрі уваги, а техніка бути лише інструментом пізнання [1].

Таким чином, соціальна компетентність здобувачів освіти пов'язана з інформаційною культурою, що визначає готовність відповідально й свідомо користуватися цифровими ресурсами. Цифрові платформи й інструменти забезпечують здобувачам освіти доступ до нових форм спілкування. Використання систем управління навчанням (Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams) і різноманітних месенджерів дозволяє організовувати дискусії, обговорення й консультації у синхронному й асинхронному режимах. Учасники освітнього процесу навчаються формулювати власні думки у письмовій та усній формі, враховуючи позицію інших, вести конструктивний діалог, що формує культуру онлайн-спілкування. Особливе значення має дотримання етичних норм у цифровому середовищі: повага до співрозмовників, толерантність до різних поглядів, коректність у висловлюваннях [3]. Таким чином, цифрова комунікація сприяє розвитку навичок соціально відповідальної поведінки.

Необхідно зазначити, що співпраця у цифровому середовищі формує і вміння працювати в команді над спільними завданнями та проектами. Використання хмарних сервісів (Google Docs, Trello, Miro, Notion) дає змогу кільком учасникам одночасно працювати над документами, створювати спільні презентації, планувати роботу та відслідковувати її результати. У такій діяльності кожен здобувач освіти виконує певну роль, бере на себе відповідальність за частину роботи, водночас координуючи свої дії з іншими. Це сприяє формуванню колективної відповідальності, вмінню домовлятися, розподіляти обов'язки, знаходити компроміси у суперечливих питаннях.

Важливо зазначити, що цифрова співпраця виходить за межі аудиторії та національних кордонів. Завдяки міжнародним освітнім платформам і проектам (Coursera, Erasmus+) здобувачі освіти можуть брати участь у спільних навчальних і дослідницьких ініціативах із представниками різних країн. Це не тільки розширює кругозір, а й розвиває міжкультурну компетентність, толерантність, здатність до міжкультурного діалогу. Така співпраця вчить враховувати культурні відмінності, працювати у мультикультурних командах, формувати глобальне мислення, що є важливим компонентом сучасної соціальної компетентності.

Цифрові інструменти сприяють розвитку навичок критичного мислення та медіаграмотності у процесі комунікації. Уміння відрізнити достовірну інформацію від фейків, аналізувати джерела, аргументувати власну позицію під час онлайн-дискусій — це невід'ємна складова ефективної взаємодії у цифровому середовищі.

Варто наголосити й на тому, що цифрова комунікація та співпраця формують у здобувачів освіти важливі якості для майбутньої професійної діяльності. У сучасних умовах роботодавці високо цінують уміння працювати дистанційно, координувати дії в розподілених командах, використовувати цифрові інструменти для управління проектами та комунікації з партнерами. Тому розвиток цих навичок у процесі навчання забезпечує конкурентоспроможність майбутніх фахівців на ринку праці [13].

Останніми роками все більшої популярності набуває гейміфікація, адже дозволяє поєднувати навчання з грою, робить освітній процес більш захопливим, мотивуючим і результативним. Йдеться не лише про використання комп'ютерних ігор у класі, а насамперед про перенесення механізмів гри (бали, рівні, нагороди, конкуренція, командна співпраця, сюжетність) у навчальне середовище.

Карл Капп характеризує гейміфікацію як «...використання принципів ігрової методики, естетики і мислення з метою залучення суб'єктів освіти (учнів, студентів тощо) до навчального процесу, підвищення їхньої мотивації до навчання та кращого засвоєння матеріалу» [14]. Науковці до основних складових гейміфікації відносять елементи, які впливають на розвиток особистості дитини. К. Вербах унаочнив цю структуру у вигляді піраміди, в якій всі рівні взаємопов'язані. До них учений відніс ігрову

динаміку, ігрову механіку, ігрова естетику, соціальну взаємодію, яку визначає як «...використання технік, що забезпечують взаємодію гравця та гри, або багатьох гравців між собою (наприклад, рольова спрямованість ігрового процесу) [5].

Зазначимо також, що гейміфікація сприяє розвитку лідерських якостей і вмінню виконувати різні соціальні ролі. Ігрове середовище передбачає, що хтось бере на себе роль лідера, координатора або відповідального за певну ділянку роботи. Водночас інші учасники вчаться виконувати роль виконавців, помічників, експертів тощо [12]. Така динаміка дозволяє кожному здобувачеві освіти познайомитися з різними моделями соціальної взаємодії й зрозуміти, як ефективно взаємодіяти у певній соціальній ролі.

Важливим елементом гейміфікації є розвиток емоційної сфери. Переживання радості від перемоги, розчарування від невдач, підтримка команди в складні моменти — усе це формує емоційний інтелект. Здобувачі освіти вчаться співпереживати, підтримувати інших, радіти колективним досягненням. Емоційний інтелект нині визначають як одну з важливих складових соціальної компетентності, адже він визначає здатність людини розуміти власні емоції й емоції інших, керувати ними й формувати гармонійні міжособистісні стосунки. У сучасному світі, де цифрові технології все глибше проникають у життя, саме вони стають важливим інструментом для розвитку емоційного інтелекту. Використання цифрових ресурсів в освітньому процесі дозволяє поєднувати когнітивні й емоційні аспекти освіти, формуючи здатність до саморегуляції, емпатії, толерантності «В умовах воєнного стану в Україні особливої актуальності набуває необхідність формування емоційної стійкості, навичок мирного співіснування, адаптації до зміненого соціального середовища, - зазначають О. Матвієнко, М. Химич. – У цьому контексті мультимедійні технології можуть виступати як засіб психоемоційної підтримки здобувачів освіти, інструмент розвитку їхньої здатності до саморегуляції, співчуття, взаємодопомоги» [7, с. 83].

Сучасні мобільні додатки (Headspace, Calm, Mood Meter) пропонують вправи для розвитку уважності, зниження рівня стресу, відстеження власного емоційного стану. Використання таких інструментів допомагає усвідомлювати власні емоції, контролювати негативні переживання, підвищувати рівень концентрації. Це сприяє формуванню внутрішньої стійкості, що є важливою умовою успішної соціальної взаємодії.

Цифрові технології сприяють розвитку рефлексії й емоційного усвідомлення. Ведення електронних щоденників емоцій, створення мультимедійних проєктів, блогів або подкастів на теми особистісного розвитку дозволяє здобувачам освіти аналізувати власні почуття й переживання, осмислювати їх, робити висновки. Такі практики формують здатність до самоаналізу, що є невід'ємною частиною емоційного інтелекту.

Висновки

У сучасному світі цифрові технології відіграють ключову роль у формуванні соціальної компетентності здобувачів освіти. Вони створюють умови для розвитку комунікативних умінь, критичного мислення, емоційного інтелекту, міжкультурної взаємодії, творчості та громадянської активності. Основними напрямками використання цифрових технологій у цьому процесі є: розвиток комунікації; застосування ігрових технологій; формування медіаграмотності; міжкультурна взаємодія; залучення до соціальних проєктів; розвиток емоційного інтелекту; підтримка творчості та самовираження; забезпечення інклюзивності. Комплексна інтеграція цих напрямів в освітній процес сприятиме становленню соціально зрілої, активної й відповідальної особистості, здатної ефективно діяти у сучасному цифровому суспільстві.

Список використаних джерел

1. Акімова О.В., Галузяк В.М., Бранціька Т.Р. & Шестоपालюк А.В. Особистісно-професійний розвиток майбутнього вчителя: монографія. Вінниця: ТОВ«Нілан-ЛТД», 2014. 416 с.
2. Богуш В., Хмельницький М. (2025). Пропозиції щодо системної підготовки фахівців для служби безпеки України до діяльності в кіберпросторі. *Інформаційна безпека людини, суспільства, держави*. 2025. № 1 (37). С. 60–81.
3. Волошина О.В. Роль моральних відносин між учителем і учнями в навчально-виховному процесі. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія*. 2014. № 41. С. 113-117.
4. Волошина О.В. Компетентнісний підхід до освіти в міжнародних документах і в теоретичних пошуках педагогів у Великій Британії. Післядипломна освіта в Україні. 2006. № 1. С. 82 -85.
5. Вербак К. Gamification: <https://gameit.tech/tag/kevin-verbakh/>
6. Мальцева О. І. Кіберсоціалізація як особливий вид соціалізації особистості. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки*. 2020. №2 (333) Ч.2. С.190-199.
7. Матвієнко О.М. , Химич М. А. Особливості формування соціальної компетентності здобувачів освіти засобами мультимедійних технологій *Освітньо-науковий простір = Educational Scientific Space : науковий журнал* 2025. Вип. 8 (1-2025). Том 2. С. 80-90.
8. Про основні засади забезпечення кібербезпеки України : Закон України від 05.10.2017 № 2163-VIII. База даних «Законодавство України». Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/2163-19>
9. Соціальна перспектива (філософсько-методологічний аналіз сучасних зарубіжних концепцій). К.: Наук. Думка. 1992. 218 с.
10. Barbour Ian G. *Ethics in an Age of Technology* · Ethics in an Age of Technology: Gifford Lectures, Volume Two. Published by Harper One, 1992.
11. Clark D. Characterizing cyberspace: past, present and future, MIT/CSAIL Working Paper. 12 March 2010. P. 1–18.
12. Dmitrenko N., Voloshyna O., Melnychuk T., Holovska I., & Dutka H. Case Method in Quasi-Professional Training of Prospective Teachers. *Independent Journal of Management & Production*. 2022. 13(3), Special Edition ISE. P. 1-17. <https://doi.org/10.14807/ijmp.v13i3.1849>.
13. Dmitrenko, N., Voloshyna, O., Budas, Iu., & Klybanivska, T. Formation of Ethical Culture of Intending Educators in the Educational Process of Higher Education *Institution. Society. Integration. Education. Proceedings of the International Scientific Conference. May 28th - 29th, 2021*. Rezekne, Rezekne Academy of Technologies, Vol. I, P. 95-104. <https://doi.org/10.17770/sie2021vol1.6293/>
14. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Computer Science, April, 2012. : [Електронний ресурс] : Режим доступу : URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/TheGamification-of-Learning-and-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216>
15. Palfrey John, Gasser Urs. *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*, Basic Books, 2008, 375 pp
16. The 10 Skills You Need to Thrive in the Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum. URL: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution/>

17. The New Foundational Skills of the Digital Economy. Developing the Professionals of the Future. Burning Glass Technologies. URL: https://www.burning-glass.com/wpcontent/uploads/New_Foundational_Skills.pdf